BAB I

A. Latar Belakang

Sandiwara Audio adalah sebuah pertunjukan drama yang murni mengandalkan tampilan suara dan akustik. Di Indonesia, sandiwara audio sempat berada dalam masa keemasanya pada rentang waktu 1970-1990an. Hal itu dibuktikan dengan hadirnya beberapa lakon sandiwara audio seperti Babad Tanah Leluhur, Saur Sepuh, Gelang-gelang Sangkakala, Tutur Tinular, Butir-butir Pasir di Laut, Bidadari Iblis, Cadar Biru dan sebagainya (Prasetiya & Purwanto, 2011: 2). Pada masa itu, sandiwara audio lebih dikenal dengan sandiwara radio di karenakan pada masa itu, sandiwara audio disajikan melalui media radio yang sangat berkembang dengan pesat pada masa itu.

Namun, seiring berkembangnya zaman menuju era modern, sandiwara audio mengalami penurunan popularitas dimana para pendengarnya beralih ke media televisi yang menyediakan komponen gambar didalam nya. Jika dibandingkan dengan televisi, sandiwara audio hanya mengandalkan dialog, music dan efek suara untuk membantu para pendengar mengolah dan membayangkan karakter dan jalan cerita yang di bangun dalam pertunjukan sandiwara audio sehingga tercipta lah sebuah imajinasi pada pikiran pendengar tentang suatu peristiwa atau kejadian yang ada dalam sandiwara audio tersebut. Proses terciptanya imajinasi seorang pendengar sandiwara audio ini sering disebut dengan *Theater of mind*

Theater of mind adalah sebuah pertunjukan drama dalam imajinasi seseorang melalui suara, gambar dan tulisan. *Theater of mind* terjadi ketika suara yang datang dari sumber suara memaksa pendengar secara mental untuk membangun sebuah adegan imajiner di dalam pikiranya. Istilah *theater of mind* ini pertama kali muncul di industri radio Amerika Serikat sejak sandiwara audio yang disiarkan melalui media radio mereka menjadi sangat popular di tahun 1970an. Radio sebagai media memiliki kekuatan terbesar sebagai media imajinasi, sebab sebagai media yang buta, radio menstimulasi begitu banyak suara, dan berupaya

memvisualisasikan suara seorang penyiar ataupun informasi factual melalui telinga pendengarnya (Masduki, 2001: 9). Dalam Sandiwara audio, *theater of mind* menjadi salah satu aspek penting dalam tersampaikan nya sebuah cerita sesuai dengan naskah, dalam hal ini, seorang *sound designer* memiliki peran yang sangat penting demi membantu terciptanya *theater of mind* di dalam imajinasi pendengar.

Melihat betapa sangat pentingnya peranan seorang *sound designer* dalam sebuah sandiwara audio, penulis memutuskan untuk menjadikan hal tersebut sebagai salah satu alasan mendasar untuk memproduksi sebuah sandiwara audio dengan judul Sinar Cantik Yang Moleh sebagai karya kreatif serta menulis sebuah laporan dengan judul "Peranan *Sound Designer* dalam Membangun *Theater of Mind* pada Sandiwara Audio Sinar Cantik Yang Moleh"

Dalam karya kreatif ini, peranan *sound designer* selain melakukan proses perekaman juga mempunyai peran penting dalam membangun suasana tempat, waktu, adegan, dan juga karakter para *voice actor* di setiap adegan yang disajikan berdasarkan naskah. Penggunaan *ambience, sound effect,* dan penerapan *foley* yang sesuai akan sangat membantu pendengar merasakan sebuah suasana atau adegan yang *realistic* pada saat mendengarkan sebuah sandwara audio. Selain itu, penerapan ilustrasi musik dengan komposisi musik yang sesuai juga akan membantu memancing emosi pendengar pada sebuah adegan dalam sebuah sandiwara audio. Penggunaan serta penerapan yang sesuai pada beberapa *element* tadi akan sangat membantu pendengar untuk mengalami proses *theatre of mind* saat mendengarkan sebuah sandiwara audio.

Karya kreatif sandiwara audio berjudul " Sinar Cantik Yang Moleh" ini merupakan karya sandiwara audio pertama kalinya bagi penulis. Penulis mencoba untuk memberanikan diri memproduksi sebuah karya sandiwara audio, diawali dengan rasa penasaran yang besar tentang bagaimana proses produksi sandiwara audio, serta bagaimana sandiwara audio mendapatkan antusias yang besar pada masa keemasanya hingga tercipta beberapa legenda masyarakat pada era itu.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran *sound designer* membantu proses terciptanya *theater of mind* pada sandiwara audio Sinar Cantik Yang Moleh?

C. Tujuan Karya Kreatif

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis memiliki tujuan yang di antara nya ;

1. Mendapatkan pengalaman tentang bagaimana proses pembuatan sandiwara audio.
2. Mendapatkan pemahaman tentang bagaimana *sound designer* berperan dalam membangun *theatre of mind* pada sebuah sandiwara audio.
3. Menghadirkan kembali sandiwara audio sebagai sarana hiburan untuk masarakat di era modern seperti sekarang.
4. Menciptakan sandiwara audio lainya di masa mendatang dengan bentuk dialog atau monolog sebagai tempat menyalurkan keresahan yang dialami.

D. Tempat dan Waktu Karya Kreatif

1. Tempat

Tempat pelaksanaan produksi karya kreatif sandiwara audio bejudul Sinar Cantik Yang Moleh ini berada di Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di sebuah studio rumahan bernama Slondok Production yang beralamat di Jl Ledok, Gowok, Caturtunggal, Depok, Sleman. Sementara, waktu pelaksanaan produksi karya kreatif ini memakan waktu selama 3 hari kerja.

2. Waktu

Secara keseluruhan, proses pengerjaan karya kreatif ini memakan waktu dari bulan Juni hingga Agustus. Selama kurun waktu tersebut, penulis melakukan beberapa tahapan yang diantaranya ;

2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi ini dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2021 hingga 16 Juli 2021. Dalam tahap ini ada beberapa proses yang dilakukan penulis, diantaranya, menentukan ide cerita dan menjadikan ide cerita tersebut sebuah naskah sandiwara audio yang digunakaan utntuk karya kreatif ini bersama sutradara bertempat di rumah sutradara. Setelah itu, penulis juga ber koordinasi dengan sutradara tentang seperti apa bentuk penataan suara yang akan dilakukan dalam karya kreatif ini. Selanjutnya, penulis dengan produser menentukan rencana anggaran produksi dari karya kreatif ini berdasarkan naskah.

2.2 Produksi

Setelah melakukan tahap pra produksi, tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Tahap produksi ini dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2021 hingga tanggal 21 juli 2021 bertempat di Slondok Production. Tahap prouksi ini merupakan tahap dimana penulis bersama sutradara melakukan proses perekaman dialog dari para pengisi suara yang berperan dalam karya kreatif ini.

2.3 Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada proses pelaksanaan karya kreatif ini. Pasca produksi ini dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2021 hingga 15 Agustus 2021. Pada tahap ini, penulis berkoordinasi dengan sutradara dalam melakukan proses penyuntingan suara yang telah di rekam pada tahap produksi dan menambahkan beberapa element pendukung dari karya kreatif sandiwara audio berjudul Sinar Cantik Yang Moleh ini.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan karya keatif sandiwara audio berjudul Sinar Cantik Yang Moleh ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan tahapan sebagai berikut ;

1. Wawancara

Penulis melakukan tahapan wawancara untuk mengumpulkan informasi dan berkonsultasi dengan para praktisi guna mendapatkan saran serta nasihat mengenai penataan suara dalam sandiwara audio Sinar Cantik Yang Moleh.

2. Observasi

Penulis melakukan tahapan observasi untuk menentukan sebuah konsep penataan suara sebagai unsur penting dalam membangun *theater of mind* pada sandiwara audio Sinar Cantik Yang Moleh dengan cara mendengarkan beberapa karya sandiwara audio yang dapat di akses di beberapa media sosial dan internet. Observasi ini dilakukan untuk mencari referensi tentang sandiwara audio yang mungkin dapat di implementasi kan pada sandiwara audio Sinar Cantik Yang Moleh.

3. Studi Pustaka

Tahapan ini merupakan sebuah landasan teori dalam menyusun laporan, dengan cara mempelajari dari beberapa sumber-sumber tertulis. Pada tahapan ini, penulis mempelajari dan membaca beberapa buku dan artikel yang relevan dengan karya kreatif.

BAB II
KERANGKA PEMIKIRAN

A. Penegasan Judul

1. Peran

Peranan berasal dari kata "peran". Peran memiliki makna yaitu perangkat tingkat diharapkan yang dimiliki oleh seseorang yang berkedudukan di masyarakat.[1] Peranan merupakan aspek dinamis dari kedudukan (status). Hal ini erat kaitanya dengan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam melaksanakan suatu peranan.[2]

Peran memberikan suatu kerangka konseptual dalam studi perilaku di dalam organisasi. Peran melibatkan pola penciptaan produk sebagai lawan perilaku atau tindakan.[3] Setiap orang mempunyai macam-macam peranan yang berasal dari pola-pola pergaulan hidupnya, itu berarti bahwa peranan menentukan apa yang diperbuat bagi masyarakat serta kesempatan-kesempatan apa yang diberikan oleh masyarakat kepadanya.

Berdasarkan beberapa pengertian peran diatas dapat dikatakan bahwa peranan ialah pelaksanaan hak dan kewajiban seseorang sesuai dengan kedudukanya. Setiap manusia memiliki perananya masing-masing dalam menjalani kehidupan, hal itu berarti setiap manusia mempunyai kedudukan untuk ilmu pengetahuan dalam bidangnya masing-masing.

---

[1] Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta : Balai Pustaka,2007) h.845
[2] Soejono Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) h.212
[3] http:// digilib.unila.ac.id, di akses pada tanggal 17 August 2021, Pukul 01:50 WIB

2. Sound Designer

Secara harfiah *sound designer* merupakan serapan dari *sound design* yang berarti rancangan suara. Berdasarkan arti tersebut, *sound designer* memiliki arti perancang suara. Menurut Walter Murch dan Francis Ford Coppola, arti asli dari *sound designer* adalah seseorang yang bertanggung jawab atas semua aspek trek audio, dari perekaman dialog dan efek suara hingga perekaman ulang (campuran) dari trek terakhir.[4] Dari beberapa pengertian mengenai sound designer diatas, penulis menyimpulkan bahwa sound designer adalah seseorang yang bertanggung jawab atas segala jenis suara dan efek suara pada sebuah karya yang bersifat audio maupun audio visual.

3. Theatre of Mind

Seperti yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, *theatre of mind* berarti sebuah pertunjukan drama dalam pikiran seseorang melalui suara, gambar dan tulisan. *Theatre of mind* merupakan cara yang lebih baik untuk menggambarkan sebuah frasa melalui sebuah penghayatan. *"Theatre in the mind, is a superior way to describe whate phrase is after, since internalization is the principle that governs the saying, which name one medium (radio) by its capacity to nest second medium (theatre or pictures) 1in a third (mind or imagination)."*[5] Dengan media bersifat audio, gambar serta tulisan, merangsang *theatre of mind* dari pendengar dan pembaca untuk memunculkan sebuah drama dan gambar di dalam pikiran atau imajinasinya.

[4] https://web.archive.org/web/20160304084311/http://www.theawsc.com/2014/01/31/a-brief-history-of-sound-design/. Diakses pada 18 Agustus 2021, Pukul 05:29 WIB
[5] Neil Verma, Theater of the mind imagination, aesthetic, and American audio drama (Chicago, I II. University of Chicago Perss 2012) h.2

4. Sandiwara Audio

Sandiwara berarti drama yang memuat ajaran tersamar tentang hidup. Drama merupakan sebuah sugguhan seni yang hidup, penuh fantasi. Drama menjadi tafsir kehidupan yang kadang-kadang melebihi dunia aslinya.[6] Drama adalah potret kehidupan manusia, potret suka duka, manis pahit, hitam putih kehidupan manusia. Drama sering disebut sandiwara. Katadrama dan sandiwara bisa saling menggantikan. Adanya istilah sandiwara audio, sandiwara radio, sandiwara televise, sandiwara pentas menunjukan bahwa kata sandiwara dapat menggantikan kata drama.[7]

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, audio bersifat dapat di dengar. Audio merupakan sebuah suara yang dihasilkan melalui getaran suatu benda yang merambat melalui udara hingga akhirnya bisa di terima oleh panca indra manusia dengan intensitas minimal 20 kali/detik.[8] Secara sederhana sandiwara audio adalah drama yang dapat disimak dan dinikmati melalui pendengaran. Sandiwara audio adalah karya sastra yang menggambarkan kehidupan dan watak manusia dalam bertingkah laku yang di tampilkan dalam beberapa babak melalui suara / audio.[9]

Dari beberapa pengertian diatas, penulis menyimpulkan sandiwara audio adalah sebuah sandiwara yang disajikan hanya dengan suara. Sandiwara audio di implementasikan pada media seperti radio, kaset, bahkan podcast untuk menyebarkan ke khalayak umum.

---

[6] Suwardi Endraswara, Metode pembelajaran drama: apresiasi, ekspresi, dan pengkajian (Yogyakarta: CAPS, 2011) h.12

[7] Herman J waluyo, Pengkajian Sastra Rekaan (Salatiga: Widyasari Press, 2002) h.1 dan 3

[8] https://www.selamatpagi.id/pengertian-audio/. Diakses pada 21 Agustus 2021, Pukul 00:08

[9] Anna Dastiana Ismayanti, Seni Budaya Tunadaksa Kelas XI (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016) h. 155

5. Sinar Cantik Yang Moleh

Sinar cantik yang moleh merupakan sebuah judul dari karya kreatif penulis berupa sandiwara audio. Sinar cantik yang moleh sendiri menceritakan tentang seorang musisi solo yang baru merintis karir dihadapkan oleh tuntutan untuk menciptakan lagu sesuai minat pasar.

B. Kajian Pustaka

1. Karakteristik dan Unsur Sandiwara Audio

Sebuah sandiwara audio mempunyai karakteristik yang secara umum tidak berbeda dengan sandiwara lainya seperti sandiwara televisi, sandiwara panggung, dan film. Namun, karakteristik dari sandiwara audio memiliki karakteristik khusus.[10] Karakteristik khusus tersebut terbentuk atas beberapa unsur yang ada pada sebuah sandiwara audio.

1.1 Karakteristik Sandiwara Audio

a. Auditori

Drama audio adalah drama yang hanya bisa di nikmati melalui pendengaran. Pemahaman terhadap suatu objek, peristiwa, perilaku, atau perbuatan melalui pendengaran tidak selengkap dibandingkan melalui penglihatan atau visual. Oleh karena itu peran suara / bunyi / audio harus dapat mengkompensasi secara penuh peran penglihatan / visual. Audio memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan penjelasan dari keseluruhan cerita drama kepada para pendengar.

[10] Anna Dastiana Ismayanti, Seni Budaya Tunadaksa Kelas XI (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016) h.158

b. Imajinatif

Sehubung drama audio tidak memiliki adegan cerita dalam bentuk visual, maka dialog-dialog dalam naskah drama audio harus bersifat imajinatif. Imajinasi pendengar terhadap suguhan drama audio bisa saja beragam sehingga pesan dalam isi drama tersebut tidak tersampaikan secara utuh kepada para pendengar. Oleh sebab itu dialog-dialog dan efek suara yang dikembangkan dalam drama audio harus bersifat imajinatif. Dengan demikian pendengar akan hanyut perasaanya dan lebur jadi satu dengan alur cerita drama audio yang didengarkan.

c. Gaya percakpan yang jelas

Bahasa yang digunakan dalam sandiwara audio bukan hanya sekedar bahasa sehari-hari, melainkan bahasa percakapan yang juga mencakup tentang kualitas gaya bicara pemeran yang memegan peranan sangat penting dalam menyampaikan pesan yang dikandung dalam sandiwar tersebut. Oleh sebab itu, para pemeran harus memiliki kesiapan yang baik dalam menyuguhkan dialog dalam sandiwara audio.[11]

1.2 Unsur dalam Sandiwara Audio

Dalam sebuah drama atau sandiwara terdapat beberapa unsur-unsur yang terkandung di dalam sebuah sandiwara. Sandiwara audio memiliki unsur pembentuk karakteristik khusus dan juga unsur-unsur yang dimiliki oleh sandiwara atau drama pada umumnya. Penulis akan menjabarkan lebih dahulu tentang unsur-unsur yang juga dimiliki oleh sandiwara pada umumnya. Sebuah drama atau sandiwara umumnya mengandung dua unsur yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

[11] Anna Dastiana Ismayanti, Seni Budaya Tunadaksa Kelas XI (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016) h.159

a. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun atau membentuk suatu drama dari dalam.[12] Dalam unsur intrinsik ini terdapat beberapa komponen unsur lainya yang berperan penting dalam membangun dan membentuk suatu drama dari dalam.

1) Tema

Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita, sesuatu yang menjiwai cerita, atau sesuatu yang menjadi pokok permasalahan dalam cerita.[13] Berdssarkan pengertian tersebut, tema merupakan gagasan pokok dari keseluruhan isi cerita dalam sebuah naskah drama yang melalui dasar cerita dan pokok utama pada sebuah permasalahan yang ada pada keseluruhan cerita.

2) Latar

Latar atau *setting* merupakan tempat terjadinya suatu kejadian atau peristiwa yang mempunyai keterangan mengenai tempat, ruang, dan waktu di dalam sebuah naskah drama. Latar adalah keterangan mengenai tempat, ruang, dan waktu di dalam naskah drama. [14] Terdapat tiga bagian pada latar atau seting didalam sebuah lakon naskah drama menurut Gasong (2018, hlm. 155) diantaranya sebagai berikut.

a) Latar Tempat

Latar tempat adalah sebuah tempat yang menjadi latar peristiwa lakon itu terjadi. Peristiwa dalam lakon adalah peristiwa fiktif yang menjadi hasil rekaan penulis lakon. Interpretasi latar tempat ini terletak pada keterangan yang di berikan oleh penulis naskah dan dalam imajinasi penonton.

[12] Alfian Rokhmansyah, Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal terhadap Ilmu Sastra (Yogyakarta: Graha Ilmu 2014) h.13

[13] Alfian Rokhmansyah, Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal terhadap Ilmu Sastra (Yogyakarta: Graha Ilmu 2014) h. 42

[14] Kosasih, Ketatabahasaan dan Kesusastraan. (Bandung: Yrama Widya 2011) h 136

b) Latar Waktu

Latar waktu adalah waktu yang menjadi latar belakang sebuah peristiwa, adegan dan babak yang terjadi di dalam sebuah pertunjukan drama. Dengan mengetahui sebuah latar waktu yang terjadi maka akan memudahkan semua pihak dalam mengerjakan sebuah pertunjukan drama. Latar waktu pada sebuah naskah drama bisa menunjukan waktu dalam arti yang sebenarnya (siang, malam, pagi, sore), waktu yang menunjukan sebuah musim (musim hujan, kemarau, dingin, dan lain-lain. Laktar waktu juga bisa menunjukan suatu zaman atau abad yang ada pada sebuah naskah drama. Analisis latar waktu bisa dilakkan dengan mencermati dialog-dialog yang disampaikan oleh tokoh dala adegan atau babak yang sedang berlangsung.

c) Latar Peristiwa

Latar Peristiwa adalah peristiwa yang melatari sebuah adegan itu terjadi dan bisa juga melatari lakon itu terjadi. Latar peistiwa ini bisa sebagai sebuah realita atau fiktif yang merupakan imajinasi dari penulis naskah.

3) Alur

Alur merupakan sebuah rangkaian peristiwa atau kejadian dalam karya sastra drama dimana hal tersebut mempunyai penekanan sebab dan akibat. Hubungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainya itulah yang disebut alur atau plot. Alur yang baik adalah alur yang memliki kausalitas sesama peristiwa yang ada di dalam sebuah teks drama[15]

4) Tokoh

Tokoh adalah peran individu dalam sebuah crita. Setiap tokoh memiliki penokohannya masing-masing yang digambarkan berdasar watak atau karakternya

[15] WS Hasanudin, Sastra Anak Kajian Tema, Amanat dan Teknik Penyampaian Cerita Anak Terbitan Surat Kabar. (Bandung: Angkasa 2015) h. 109

dari sebuah cerita atau naskah sehingga dapat menunjang unsur cerita menjadi lebih nyata. Dalam penokohan termasuk hal-hal yang berkaitan dengan penamaan, pemeran, keadaan fisik tokoh (aspek fisiologis), keadaan kejiwaan tokoh (aspek psikologis) keadaan sosial tokoh (aspek sosiologis), serta karakter tokoh.[16]

Tokoh sama halnya dengan manusia memiliki sikap dan sifat berdasarkan cerita yang disajikan. Tanpa adanya tokoh kita tidak tahu bagaimana jalan cerita yang sedang berlangsung. Dalam sebuah naskah drama pasti memiliki dialog yang akan diucapkan oleh setiap tokoh. Dialog-dialog tersebut akan menggambarkan watak atau karakteristik setiap tokoh. Berdasarkan karakter dan watak setiap tokoh yang berbeda, setiap tokoh memiliki penggambaran karakter yang berbeda. Penggambaran tokoh secara umum dibagi menjadi tiga yaitu protagonist, antagonis, dan tirtagonis.[17]

a. Protagonis

   Tokoh protagonist adalah tokoh yang dikagumi, tokoh yang merupakan pewajahan norm-norma kebaikan, nilai yang ideal.

b. Antagonis

   Tokoh antagonis merupakan tokoh yang keras dan menyebabkan terjadinya konflik. Tokoh antagonis merupakan penentang dari tokoh protagonis.

c. Tirtagonis

   Tokoh tirtagonis adalah tokoh yang menjadi penengah konflik antara tokoh protagonis dan antagonis.

[16] WS Hasanudin, Sastra Anak Kajian Tema, Amanat dan Teknik Penyampaian Cerita Anak Terbitan Surat Kabar. (Bandung: Angkasa 2015) h. 93
[17] Burhan Nurgiyantoro, Teori Kajian Fiksi. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press 2010) h.178

5) Bahasa

Bahasa merupakan suatu ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi. Bahasa yang digunakan dalam drama sengaja dipilih pengarang dengan titik berat fungsinya sebagai sarana komunikasi.[18] Setiap penulis memiliki gaya berbahasanya sendiri dalam mengolah setiap kata dan gaya bahasa sebagai ungkapan dari perasaanya. Bahasa yang dipakai dipilih sedemikian rupa untuk menghidupkan dialog-dialog yang terjadi diantara para tokoh. Dalam sandiwara audio, seorang tokoh yang memerankan sebuah peran didalamnya disebut sebagai voice actor. Seorang voice actor pada sebuah sandiwara audio bertugas untuk menghidupkan sebuah karakter yang terdapat di dalam naskah masuk kedalam *theatre of mind* para pendengar. Bahasa yang terkandung di dalam naskah, seorang voice actor harus mampu mengucakapn dialog dengan artikulasi yang jelas serta intonasi yang sesuai.

6) Amanat

Amanat adalah sebuah pesan moral tau nasihat yang ingin disampaikan oleh seseorang kepada orang lain. Pesan atau amanat merupakan ajaran moral didaktis yang disampaikan drama itu kepada pembaca atau penonton.[19] Amanat disajikan secara tersirat dalam keseluruhan isi drama oleh penulis drama kepada penonton atau pendengar secara implisit maupun secara ekspilisit.

b. Unsur Ekstrinsik

Secara umum unsur ekstrinsik adalah unsur yang membangun cerita dari luar dan mempengaruhi pengarang pada saat penciptaan sebuah karya. Unsur ekstrinsik sebuah karya sastra yaitu latar belakang pengarang, kondisi sosial budaya, dan tempat sebuah karya sastra dikarang.[20] Keadaan psikologis dan

[18] Alfian Rokhmansyah, Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal terhadap Ilmu Sastra (Yogyakarta: Graha Ilmu 2014) h. 41
[19] Engkos Achmad Kosasih, Dasar-dasar keterampilan bersastra. (Bandung: Yrama Widjaya 2012) h. 137
[20] Engkos Achmad Kosasih, Dasar-dasar keterampilan bersastra. (Bandung: Yrama Widjaya 2012) h. 72

pandangan hidup seorang pengarang juga akan mempengaruhi pembangunan cerita yang diciptakan oleh pengarang.

Dalam sandiwara audio, unsur intrinsik dan ekstrinsik juga sangat berperan penting pada pembangunan naskah yang akan disajikan. Naskah merupakan jantung dari sebuah karya apapun itu. Pada sandiwara audio terdapat sebuah unsur yang mendukung terciptanya karakteristik khusus pada sandiwara audio. Unsur tersebut adalah *theatre of mind. Theatre of mind* secara tidak langsung membantu terciptanya karakteristik audiotori, imajinatif, serta gaya bahasa pada sebuah sandiwara audio.

c. Unsur Theatre of mind

Theatre of mind merupakan salah satu unsur yang mendukung karakteristik khusus pada sandiwara audio. Theatre of mind mempunyai hubungan pada setiap karakteristik khusus sandiwara audio.

1) *Theatre of mind* dalam karakteristik audiotori

Sebagaimana sandiwara audio yang hanya bisa dinikmati melalui pendengaran, pemahaman terhadap sebuah adegan, tokoh, dan suasana yang ada pada sebuah sandiwara audio tidak selengkap dibandingkan dengan penglihatan atau visual. Oleh sebab itu peran *theatre of mind* sangat penting untuk membantu meningkatkan pemahaman mengenai semua adegan bahkan juga pesan yang ingin disampaikan oleh penulis dan sutradara pada sebuah karya kreatif sandiwara audio.

2) Theatre of mind dalam karakteristik imajinatif

Theatre of mind dan karakteristik imajinatif pada sandiwara audio memiliki hubungan yang sangat dekat dikarenakan imajinasi merupakan tempat terciptanya *theatre of mind.* Imajinasi timbul atas rangsangan yang dirasakan oleh pendengar ketika mendengarkan sandiwara audio. Ketika sebuah imajinasi telah muncul dalam pikiran para pendengar, disitulah muncul sebuah *theatre of mind* yang merupakan sebuah gambaran dari

adegan, peristiwa dan susana yang sedang terjadi pada sebuah pertunjukan sandiwara audio.

3) *Theatre of mind* dalam karakteristik gaya bahasa

Setiap penulis naskah sandiwara memiliki gaya bahasa atau tulisanya masing-masing yang diterapkan pada para tokoh yang ada didalamnya. Gaya bahasa dapat mempengaruhi *theatre of mind* seseorang tentang persepsi tiap-tiap tokohnya. Watak, sifat dan karakter tokoh akan terasa nyata pada theatre of mind tiap pendengar dengan penggunaan gaya bahasa yang sesuai dengan tia-tiap tokohnya.

Penulis menemukan bahwa karakteristik khusus serta unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah sandiwara audio saling beriringan satu sama lain untuk menyampaikan sebuah pesan yang terkandung dalam sandiwara audio tersebut. Selain itu, peranan *sound design* menjadi salah satu peranan penting pula dalam sebuah penyajian sandiwara audio. *Sound design* atau rancangan suara ini turut serta merangsang terciptanya *theatre of mind* pada imajinasi pendengar melalui beberapa *element* di dalam sound design.

2. Element pada Sound Design

Sound design memiliki beberapa element yang berfungsi membangun ke realistisan pada seluruh peristiwa, adegan dan suasana yang ada pada sandiwara audio. Selain itu element-element ini juga berperan dalam membentuk theatre of mind pada pikiran pendengar. *Element sound design* yaitu, *Ambience, Sound Effect, Foley,* dan Musik.

2.1 Ambience

Ambience merupakan suara latar, atau suara lokasi yang ada di tempat kejadian dalam suatu adegan. *Ambience* sering di sebut juga sebagai *atmosphere* dan *room tone.*[21] Dari definisi tersebut, *ambience* bisa digambarkan seperti ketika suatu adegan memiliki latar di sebuah pantai, maka suara-suara seperti hembusan

[21] Leo Murray, Sound Design Theory and Practice Working with Sound. (London & New York : Routledge 2019) h.194

angin dan deburan ombak menjadi suara latar atau *ambience* pada sebuah adegan. Ambience menciptakan suara yang lebih realistis. Suara yang didapatkan dari seberapa jauh dekatnya suatu objek akan mendapatkan sebuah suara yang alami.[22] Ambince adalah suatu hal yang penting dalam komposisi element-element *sound design* pada sandiwara audio untuk memberikan kesan realistis atau nyata, ambience juga berperan untuk membangun dimensi ruang pada sebuah tempat dimana adegan dalam sandiwara audio itu dilakukan.

2.2 Sound Effect

Sound effect atau efek suara dapat di definisikan suatu bunyi selain kata atau dialog dan musik.[23] Pada sandiwara audio, sound effect atau efek suara berfungsi untuk mendukung sebuah adegan terasa realistis. Misalnya, ketika seorang tokoh sedang berlari terburu-buru maka efek suara yang digunakan adalah suara langkah kaki yang berlari serta suara nafas yang terengah-engah.

Selain itu sound effect juga berfungsi sebagai penanda suasana dan waktu seperti jika disuatu adegan terjadi pada malam hari dan dengan suasana hujan lebat, maka efek suara yang dibutuhkan adalam suara jangkrik yang berderik kencang serta suara hujan lebat disertai petir.

2.3 Foley

Foley merupakan sebuah teknik unik penciptaan efek suara.[24] Efek suara yang dibutuhkan akan dimanipulasi hingga mendekati efek suara yang nyata misalnya pada suatu adegan menceritakan salah satu tokoh terkena tusukan dengan

---

[22] Andy Farnell, Designing Sound. (London : The MIT Press 2010)h.320

[23] Sungkono, Pengembangan Media Audio. (Yogyakarta : FIP UNY 1999)

[24] https://www.masterclass.com/articles/film-101-understanding-foley-sound-and-why-foley-sound-is-important#the-origins-of-foley-art**.** Diakses pada 29 Agustus 2021. Pukul 03:56 WIB

menggunakan senjata tajam. Adegan tersebut tentunya membutuhkan *foley* karena merupakan adegan yang beresiko tinggi.

Efek suara dari tusukan senjata tajam tadi bisa diciptakan dengan memanipulasinya menggunakan suara dari buah semangka yang ditusuk menggunakan senjata tajam.

Proses penciptaan *foley* dilakukan oleh *foley artist* yaitu seseorang yang memanipulasi efek suara. *Foley* sangat diperlukan untuk mengganti peran dari efek-efek suara yang memiliki resiko tinggi dan mengisi peran efek suara yang imajinatif seperti suara mobil yang berubah menjadi robot yang bisa dimanipulasi dengan benturan-benturan dari lempengan bagian mobil yang saling dibenturkan. *Foley* sangat membantu seorang *sound designer* untuk mendapatkan efek suara yang lebih detil agar tidak menumpuk dengan suara latar atau *ambience.*

2.4 Musik

Musik merupakan salah satu element yang perananya sangat penting untuk membantu dalam menciptakan emosi pada sandiwara audio maupun sandiwara panggung, sandiwara televise, dan film. Dengan komposisi yang pas dan tidak berlebihan, musik dapat membawa pendengar masuk kedalam emosi baik senang, sedih, hingga tegang. Emosi adalah suatu aspek yang dapat meresap ke dalam eksistensi manusia seperti tindakan, persepsi, memori, belajar atau dalam membuat keputusan.[25] Dalam sandiwara audio selain berperan menciptakan emosi pada para pendengar, musik juga digunakan untuk perpindahan dari adegan satu ke adegan lainya.

Element-element yang terkandung dalam *sound design* pada sandiwara audio diatas harus saling melengkapi satu sama lain. Dengan keterbatasan yang dimiliki sandiwara audio, seorang *sound designer* dituntut untuk menghadirkan dan memadukan element-element tersebut saling bersinergi satu sama lain agar membantu tecapainya pesan yang ingin disampaikan melalui pertunjukan sandiwara audio. Sandiwara audio merupakan pertunjukan yang hanya menggunakan suara sebagai media penyampaian pesanya. Di dalam sebuah

[25] Djohan, Psikologi Musik. (Yogyakarta : Penerbit Best Publisher 2009) h.79

sound design terdapat Tiga pilar yang harus di ketahui oleh seorang *sound designer*. Tiga pilar inilah yang akan menopang teknik yang dikuasai oleh seorang *sound designer* hingga menghasilkan sebuah *design* suara yang diharapkan.

3. Tiga Pilar dalam Sound Design

Andy Farnell di dalam bukunya yang berjudul *Designing Sound* mengatakan bahwa didalam sound design terdapat tiga pilar didalamnya yang diantaranya;

3.1 Physical

Suara dapat dilihat sebagai fenomena fisik atau sebagai getaran yang melibatkan pertukaran energi pada subjek mekanik, dinamika material, osilator dan akustik.[26]

3.2 Mathematical

Pilar berikutnya di dalam sound design adala pilar *mathematical* atau matematik. Matematika memainkan peranan penting didalam pilar sound design untuk memahami bagaimana pembuatan dinamika dunia nyata melalui sound design.[27]

3.3 Psychological

Psychological merupakan pilar psikologis yang ada pada sound design. Segala suara yang ditangkap oleh indra pendengaran manusia merupakan fenomena psikoakustik yang menghubungkan sifat fisik dari geombang sura yang dapat dukur, seperti amplitude dan frekuensi yang dapat di ukur dengan persepsi suara dan fenomena subjektif seperti kenyaringan dan nada. Semua aspek tersebut merupakan bagian dari psikologi suara. Aspek-aspek tersebut harus dikombinasikan dengan menggunakan sound design atau rancangan suara untuk mendapatkan sebuah gambaran besar.[28] Gambaran yang dimaksud oleh Andy Farnel itu adalah gambaran yang ada di dalam pikiran manusia ketika mendengar sebuah suara yang merupakan sebuah hasil dari rancangan suara.

---

[26] Andy Farnell, Designing Sound (London : The MIT Press 2010) h.7
[27] Andy Farnell, Designing Sound (London : The MIT Press 2010) h.7-8
[28] Andy Farnell, Designing Sound (London : The MIT Press 2010) h.77

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada sebelumnya penulis menyimpulkan bahwa peranan seorang *sound deaigner* sangat lah penting dalam penciptaan sebuah karya sandiwara audio dan mendukung membangun *theatre of mind* pada para pendengar terbukti dengan bagaimana seorang *sound designer* merancang beberapa element-element yang ada pada sound design yang berupa *ambience, sound effect, foley,* serta music dengan porsi yang tidak berlebihan dan sesuai dengan apa yang ingin disampaikan seorang sutradara.

Dengan sinergi yang baik antara sutradara dengan *sound designer*, maka proses penyampaian pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara dan di terjemahkan melalui rancangan suara seorang *sound designer*, maka pesan atau amanat yang ingin disampaikan akan tersampaikan dengan baik.

B. Daftar Pustaka

Purwanto, Lufiana. 2018. *Proses Kreatif dan Model Penciptaan Drama Radio Bersumber Sejarah Indonesial Karya S.Tidjab dan Buanergis Muryono*. Yogyakarta: Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Masduki. 2001. *Jurnalistik Radio (Menata Profesionalisme Reporter dan Penyiar).* Yogyakarta: LkiS Yogyakarta

Kamus Besar Bahas Indonesia. 2007. Jakarta: Balai Pustaka.

Soekanto. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Perss.

Reeves Alex. 2014. *A Brief History of Sound Design.* https://web.aechive.org/web/20160304084311/http://www.theawsc.com/2014/31/a-brief-history-of-sound-design/. Diakses pada 18 Aguatua 2021, pukul 05:29 WIB

Verma Neil. 2012. *Theater of the mind imagination, aesthetic, and American audio drama.* Chicago: University of Chicago Perss.

Endraswara Suwardi. 2011. *Metode pembelajaran drama: apresiasi, ekspresi, dan pengkajian*. Yogyakarta: CAPS.

Waluyo J Herman. 2002. *Pengkajian Sastra Rekaan*. Salatiga: Widyasari Press.

Id.PagiSelamat. 2020. *Audio dan Media Audio*. https://www.selamatpagi.id/pengertian-audio/. Diakses pada 21 Agustus 2021, pukul 00.08

Ismayanti Dastiana Anna. 2016. *Seni Budaya Tunadaksa Kelas XI*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Republik Indonesia.

Rokhmansyah Alfian. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Kosasih. 2011. *Ketatabahasaan dan Kesusastraan*. Bandung: Yrama Widya.

Hasanudin WS. 2015. *Sastra Anak Kajian Tema, Amanat dan Teknik Penyampaian Cerita Anak Terbitan Surat Kabar*. Bandung: Angkasa.

Nurgiyantoro Burhan. 2010. *Teori Kajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Kosasih. 2012. *Dasar-dasar keterampilan bersastra*. Bandung: Yrama Widjaya.

Murray Leo. 2019. *Sound Design Theory and Practice Working with Sound*. London & New York: Routledge.

Farnel Andy. 2010. *Designing Sound*. London: The MIT Press.

Sungkono. 1999. *Pengembangan Media Audio*. Yogyakarta: FIP UNY.

The MasterClass staff. 2020. Film 101: Understanding Foley Sound and Why Folry Sound Is Impotrtant. https://www.masterclass.com/articlesfilm-101-understanding-foley-sound-and-why-foley-sound-is-important#the-original-of-foley-art. Diakses pada 29 Agustus 2021. Pukul 03:56.

Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit Best Populer.

Liga Stefanus. 2013. Foley. https://musicaaudioproducyion.wordpress.com/2013/12/06/foley/. Diakses pada 02 September 2021. Pukul 00:13.