

## BAB V

### PENUTUP

#### 1. KESIMPULAN

Suara diegetik internal telah berhasil membantu mendukung struktur naratif tiga babak dalam film *thole*. Penggunaan suara diegetik internal menjadi cara yang efektif menghadirkan cerita maupun isu-isu penting tanpa perlu menghadirkan secara visual. Suara mampu membawa peran subliminal atau mampu mempengaruhi tanpa disadari penonton. Penciptaan karya ini telah berhasil mewujudkan suara diegetik internal melalui elemen-elemen suara efek, musik dan pembicaraan. Suara diegetik internal efek suara diwujudkan dalam film ini melalui dengung frekuensi tinggi dan suara mesin-mesin, kemudian untuk suara musik dihadirkan melalui musik pengantar tidur dan suara pembicaraan dihadirkan melalui suara tangisan, dialog kilas balik dan monolog interior. Kombinasi suara dan visual yang dihadirkan mampu menciptakan “ruang pikiran” menjadi salah satu unsur struktur naratif film. Penonton dapat menginterpretasikan sebab-akibat yang terjadi dalam film dipengaruhi tidak hanya dengan sesuatu yang dapat dilihat dan dilakukan tokoh tapi juga “ruang pikiran” tokoh.

Suara diegetik internal pada penerapannya film ini mampu membantu mendukung struktur naratif tiga babak mulai dari pengenalan, konflik hingga resolusi. Babak pertama, pada penggunaan suara efek musik pengantar tidur dan tangisan bayi penggunaan suara ini dapat mendukung untuk pengenalan karakter. Kemudian pada babak kedua suara kilas balik proses kelahiran dapat menjadi sebab-akibat yang jelas mengubah perasaan ibu saat ini. Hingga saat babak ketiga akhirnya sebuah monolog interior juga membantu menunjukkan resolusi cerita sehingga penonton mengetahui apa yang kemudian ibu rasakan setelah beberapa proses berlalu. Penciptaan suara diegetik internal dalam film ini dibantu dengan berbagai teknik. Mulai dari mengubah menjadi mono, menghilangkan frekuensi tertentu, menciptakan gema dan juga menambahkan efek suara penundaan. Perlakuan pada suara dilakukan tergantung dengan bentuk suara yang ingin dihadirkan dengan tujuan untuk menghasilkan logika suara sesuai dengan suara

yang ada di dalam cerita film (diegetik) dan terjadi hanya dalam pikiran salah satu tokoh (internal).

Meskipun hasil akhir penciptaan karya ini masih jauh dari kata sempurna, penciptaan karya ini diharapkan dapat mendorong para pembuat film dapat meletakkan perhatian khusus pada suara diegetik internal pada penciptaan karya selanjutnya. Suara diegetik internal dapat membantu memberikan informasi sebuah cerita tanpa perlu menghadirkan visualnya, namun memiliki banyak tantangannya. Pada *adegan* kilas balik penggunaan suara ini dapat digunakan dengan cara yang sederhana namun penonton tetap mampu membentuk imajinasi dan juga dapat meminimalisasi pengeluaran produksi film karena tidak perlu menghadirkan visual reka ulang. Tantangannya suara diegetik internal juga tidak hadir berdiri sendiri dalam film penggunaannya perlu memperhatikan pengambilan gambar dan property yang ada.

## 2. SARAN

Untuk membuat film yang mengedepankan suara diegetik internal perlu dipertimbangkan cerita film, peletakan suara dan bentuk dari suara yang akan dihadirkan. Apabila bentuk suara tersebut tidak memberikan karakter internal penonton akan melewati itu sebagai sebuah informasi dari dalam pikiran. Sehingga suara itu akan terdengar menjadi suara dari luar cerita film. Kemudian untuk peletakan yang kurang tepat akan membuat gangguan konsentrasi penonton yang sedang memproses informasi visual. Penggunaan efek gema dan penundaan pada suara sangat efektif untuk memberikan karakter suara diegetik internal sebagai “ruang pikiran”.

## KEPUSTAKAAN

- Abhinawa, Dipa Kurnia. (2020), *"Penerapan Internal Diegetic Sound Film Fiksi "Huma Amas" sebagai Pembangun Unsur Naratif"*, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta
- Aristo, Salman dan Shidiq Atief. (2017), *Kelas Skenario*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Biran, Misbah Yusa. (2010). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Fakultas Film dan Televisi IKJ, Jakarta.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. (2017), *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill Education, New York.
- Fabe, Marilyn. (2014), *Closely Watched Film*, University of California Press, California.
- Gulino, Paul Joseph. (2013), *Screenwriting: The sequence approach*, Bloomsbury Academic, New York.
- Holman, Tomlinson. (2010), *Sound For Film and Television*, Focal Press, Waltham.
- Jati, Felix Krishandoko. (2020), *"Penataan suara diegetik internal sound pada film fiksi "Familia" sebagai penguat cerita"*, ). Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kessler, David. (2021), *Finding Meaning: Mencari Makna di Balik Dukacita*, Penerbit PT Gramedia, Jakarta.
- Mariato, Martinus Dwi. (2019), *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*, Scriito Books dan BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Santrock, John (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Selway, Matt. (2018), *"The sound of the unsound: the role of film sound design in depicting schizophrenia and schizophrenic hallucination in The Soloist"*, School of Humanities, Religion and Philosophy, York St John University, Inggris.
- Stadler, Jane dan Kelly McWilliam. (2009), *Screen Media: Analysing Film and Television*, Allen & Unwin, Australia.

Zettl, Herbert. (2011). *Sight, sound, motion: applied media aesthetics (Fifth.,*  
Cengage Learning, Boston.

