

**ARTIKEL JURNAL**

**PENERAPAN *EMPATHETIC SOUND* UNTUK MEWUJUDKAN  
SUASANA SUNYI PADA KARAKTER EYANG DALAM TATA SUARA  
FILM “MASAKAN EYANG”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh  
Arib Amrussahal  
NIM : 131 0040 432

**PROGRAM STUDI FILM & TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2019**

**PENERAPAN *EMPATHETIC SOUND* UNTUK MEWUJUDKAN  
SUASANA SUNYI PADA KARAKTER EYANG DALAM TATA SUARA  
FILM “MASAKAN EYANG”**

Arib Amrussahal  
1310040432

aribamrussahal@gmail.com

**ABSTRAK**

Film fiksi “Masakan Eyang” bercerita tentang seorang nenek yang memiliki hobi memasak dan membutuhkan penghargaan keluarganya. Penghargaan dalam konteks ini adalah perihal kedekatan dan kehangatan dari interaksi yang diharapkan tokoh utama dengan setiap anggota keluarganya melalui hobinya yaitu memasak. Masakan rumah yang biasanya menjadi alasan kebanyakan orang untuk ingin segera pulang setelah beraktivitas seharian, tidak lagi menjadi hal yang istimewa dalam cerita ini karena permasalahan dan kesadaran akan penghargaan tentang sesuatu yang terlihat sederhana, tak lagi dimengerti oleh keluarga ini.

Pengolahan suasana sunyi dan gejolak emosi yang dirasakan oleh tokoh utama karena tidak adanya penghargaan dalam kerja kerasnya, akan dibangun melalui eksplorasi *sound effect* dan musik melalui penerapan *empathetic sound*. *Empathetic sound* sendiri merupakan adaptasi dari *empathetic music*, dimana dalam adaptasinya penerapan yang diterapkan akan memberikan efek yang berbeda dari penerapan seperti biasanya. Harapannya dalam penerapan tersebut, penonton dapat mengidentifikasi dan merasakan perubahan situasi serta suasana yang dirasakan oleh tokoh utama tanpa perlu mengetahui informasi tersebut secara verbal bahwa tokoh utama sedang memiliki masalah dalam kesehariannya.

Kata kunci : sunyi, *sound effect*, *empathetic sound*, *empathetic music*

## PENDAHULUAN

Film mengandung unsur naratif dan unsur sinematik yang lebih menitik beratkan perihal teknis. Salah satu unsur sinematik yang cukup memiliki andil besar dalam membangun sebuah film yaitu suara. Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. (Pratista 2017, 197). Ini menjelaskan bahwa suara dalam film masih terbagi lagi dalam tiga unsur yang saling berkaitan yaitu, dialog yang bisa dikatakan sebagai unsur utama atau pemberi informasi secara verbal. Lalu musik yang memiliki peran dalam membangun *mood*, nuansa serta suasana dalam sebuah film. Terakhir adalah efek suara, yang memiliki fungsi sebagai pengisi suara latar dan juga digunakan sebagai manipulasi sebuah aksi atau objek.

Dalam film fiksi “Masakan Eyang” unsur suara akan menjadi salah satu unsur yang akan di eksplorasi, dengan menggunakan *empathetic sound* sebagai penunjangnya. *Empathetic sound* diadaptasi dari penerapan *empathetic*

*music*, yaitu suatu kondisi ketika *mood* musik, sesuai atau menggambarkan *mood* dalam adegannya. Dalam penerapannya *empathetic music* sering ditemui pada tata musik yang merupakan salah satu unsur suara dalam film. Pada film “Masakan Eyang” penerapan *empathetic music* akan diadaptasi dan penerapannya tidak hanya pada musik, namun *sound effect* juga akan di eksplor lebih lanjut agar penerapannya dapat menunjang dramatik cerita.

Penerapan *empathetic sound* pada film “Masakan Eyang” akan diterapkan pada *sound effect* dan musik, khususnya akan berfokus pada tokoh Eyang untuk membangun suasana yang menggambarkan keadaan tokoh eyang dan juga untuk memberikan informasi kepada penonton secara non verbal. Suasana yang dirasakan tokoh Eyang ketika berinteraksi dengan manusia dan ketika tidak berinteraksi dengan manusia, menjadi hal yang yang menarik untuk di eksplorasi pada penataan suaranya.

Untuk mewujudkan suasana sunyi pada tokoh Eyang yang sering menghabiskan waktunya sendirian di rumah, penata suara akan menerapkan *empathetic sound* pada eksplorasi *sound effect* dan penerapan musiknya. Michel Chion mengatakan bahwa *empathetic music* dapat diterapkan dengan penataan suara yang merepresentasikan *mood* suatu scene, dengan mengikuti ritme scene tersebut, warna suara, serta ungkapan-ungkapannya. Pernyataan Chion memberi petunjuk bahwa *empathetic music* dapat diadaptasi dan diterapkan pada *sound effect* maupun musik itu sendiri melalui tata suara yang merupakan bagian dari unsur sinematik.

Penciptaan karya film “Masakan Eyang” diwujudkan dengan memilih sebuah skenario drama yang mengangkat cerita tentang seorang nenek dan keluarganya. Skenario ini menceritakan potret persoalan tokoh utama (Eyang) sebagai anggota keluarga perempuan (nenek) adalah seorang perempuan tua yang memiliki hobi memasak dan membutuhkan penghargaan hobinya

dari keluarganya. Penghargaan (apresiasi) ini yang dia harapkan karena usianya yang sudah senja dan tidak banyak hal lagi yang bisa dia kerjakan selain memasak untuk keluarganya.

Rangkaian cerita tersebut didominasi oleh rutinitas Eyang yang memasak makanan di rumah setiap hari serta kesibukan anak cucunya yang ditunjukkan ketika mereka bersiap-siap pergi beraktivitas di setiap pagi. Penata suara memiliki pandangan terhadap konsep skenario film “Masakan Eyang”, kemudian menggunakan metode *empathetic sound* untuk membangun suasana dan mood tokoh utama yang diberikan oleh unsur suara dan dapat memberikan efek dramatika tersendiri. Beberapa kejadian yang diterapkan secara repetitif dalam unsur naratifnya, memberikan unsur *sound effect* dan musik untuk memiliki peran tersendiri untuk mewujudkan suasana sunyi yang digambarkan berbeda-beda setiap pengulangannya. Harapannya dengan penggunaan metode ini, dapat memberikan suasana yang dirasakan tokoh utama secara subjektif, agar

penonton dapat merasakan suasana sunyi yang dirasakan tokoh utama di tiap keadaan yang selalu sama maupun berbeda.

Penerapan *empathetic sound* pada skenario “Masakan Eyang” tidak hanya diterapkan pada saat Eyang benar-benar sedang sendiri dirumah. Ada pula adegan yang menunjukkan suasana rumah yang ramai saat anak cucunya sedang beraktifitas dirumah namun seketika menjadi sunyi saat mereka pergi dan hanya ada Eyang yang sendirian dirumah. Perbandingan suasana rumah saat Eyang sendiri dan tidak sendiri ini terjadi setiap hari, saat pagi hari dimana anaknya sibuk bersiap berangkat bekerja dan cucunya yang kerepotan menyiapkan kelengkapan sekolahnya.

Skenario “Masakan Eyang” tersebut memiliki dialog verbal yang minim pada tokoh Eyang, berbanding terbalik dengan tokoh keluarga lainnya yang memiliki dialog yang cukup banyak. Sehingga terdapat ruang untuk membangun suasana tokoh utama dari tiap kejadian dengan situasi yang berbeda

melalui unsur suara *sound effect* dan musik. Hal ini merupakan kesempatan bagi seorang penata suara untuk membangun dan mengeksplorasi unsur suara selain dialog untuk mengembangkan dramatika naratif sesuai dengan apa yang dibutuhkan naskah.

Dalam proses penciptaan film fiksi “Masakan Eyang”, penata suara secara tak langsung sudah melakukan proses tata suara, dalam hal ini pada tahap praproduksi, dimana penata suara akan menganalisis bagian-bagian dalam skenario yang dapat direalisasikan sesuai konsep. Adapun dalam prosesnya penata suara menemukan bahwa frekuensi tertentu dapat mempengaruhi emosional tertentu secara tidak sadar. Adapun emosi positif dan negatif dapat merespon frekuensi tertentu dalam rentang frekuensi yang berbeda. Kao (2015:207) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa dari data energi gelombang emosional otak dalam analisis lebih lanjut memiliki karakterisasi untuk emosi yang berbeda. Percobaan itu menggunakan rangsangan akustik medis untuk

merangsang respon gelombang otak dari berbagai jenis emosi positif dan negative. Percobaan tersebut menunjukkan 4 pasang emosi positif dan negatif (bahagia-marah, terkejut-takut, dilindungi-sedih, puas-tidak peduli), semua emosi negatif memiliki energi yang lebih besar dibandingkan dengan emosi positif.

### **UNSUR SUARA**

Suara dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yakni dialog, musik dan efek suara (Pratista, 2008: 149). Film “Masakan Eyang” mengandalkan unsur suara dalam penggambaran suasana tokoh utama. Tujuannya agar penonton dengan mudah mengerti bagaimana perasaan tokoh utama, yaitu Eyang, dalam situasi-situasi tertentu. Dengan banyaknya eksplorasi unsur suara, dialog-dialog yang terlalu panjang dirasa tidak diperlukan lagi untuk menyampaikan apa yang dirasakan tokoh utama.

### **EFEK SUARA**

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa efek suara mempunyai andil yang cukup besar dalam membangun

unsur suara dalam film. Efek suara juga dapat membangun suasana dalam lingkup *ambience* untuk mengidentifikasi keberadaan tempat dan keadaan sekitar ruang dalam gambar. Semua tambahan suara selain dialog, musik dan lagu adalah efek suara (Pratista, 2008:156).

### **CIRI EMOSI MUSIKAL**

Setiap elemen musikal juga mempunyai fungsi masing-masing dalam mendukung pesan yang ingin disampaikan. Musik diakui mempunyai kekuatan untuk mengantar dan menggugah emosi. Baik dituangkan melalui penjiwaan terhadap alur cerita, musik dan watak tokoh yang diperankan, maupun sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, maka musik dapat dipisahkan dari emosi (Djohan, 2009:87).

### **EMPATHETIC SOUND**

*Empathetic sound* merupakan adaptasi dari penerapan *empathetic music*, dimana pada penerapan *empathetic sound* unsur suara yang diolah dalam membangun mood tidak hanya pada musik, namun eksplorasi dalam membangun mood

juga akan diolah melalui *sound effect*.

Dalam film “Masakan Eyang”, suasana dan *mood* yang dialami tokoh utama akan di eksplor dengan penerapan *empathetic sound* untuk membangun dramatika cerita dari minimnya dialog tokoh utama. Melalui eksplorasi *sound effect*, *mood* tokoh utama akan tersampaikan kepada penonton tanpa perlu informasi suasana yang dirasakan tokoh utama secara verbal.

#### KONSEP KARYA

Secara teknis penataan suara dalam film fiksi “Masakan Eyang” tidak memiliki banyak perbedaan teknis penggarapannya dalam penataan suara film fiksi pada umumnya. Semua dialog dari para pemain akan direkam saat produksi dan apabila diperlukan *ADR (Automatic Dialog Replacement)* akan diambil di pascaproduksi. *Ambience* dan *room tone* dari lokasi produksi akan direkam terpisah agar dapat diolah lagi untuk kebutuhan membangun dramatika melalui penerapan *empathetic sound*.

Penerapan *empathetic sound* untuk mewujudkan suasana sunyi

pada tokoh Eyang, dapat diidentifikasi ketika visual menunjukkan keadaan rumah ramai dengan anak cucunya namun berbanding terbalik ketika keadaan rumah hanya ada Eyang sendirian. *Empathetic sound* melalui pengolahan *sound effect* dapat merepresentasikan suasana rumah yang ramai berbanding dengan rumah yang sunyi dan musik yang mengisi kesunyian Eyang ketika sendirian dirumah.

Film fiksi “Masakan Eyang” akan menggunakan repetisi untuk membawa alur cerita dan menandakan perubahan suasana cerita dari awal sampai akhir. Pada awal cerita *mood* dan suasana rumah yang dirasakan Eyang ketika memasak maupun beraktivitas terasa sunyi. Ada beberapa *scene* repetisi yang menunjukkan suasana rumah yang ramai oleh anak cucunya Eyang seketika sunyi saat mereka semua pergi beraktivitas meninggalkan Eyang sendiri dirumah. *Scene* repetisi tersebut menunjukkan perubahan *ambience* yang pada awal cerita terasa sunyi yang perlahan pada akhir cerita mulai terdengar

burung-burung disekitar rumah dan suasana pagi yang damai.

Sebagai sebuah drama keluarga, Film “Masakan Eyang” menerapkan pendekatan dramatis melalui sebuah keluarga kecil. Setiap anggota keluarga memiliki peran dan karakternya masing-masing. Pada cerita ini, tokoh utama yaitu Eyang merasakan kesepian ditinggal oleh keluarganya beraktifitas. Tokoh lain, NJ dan Hayer merupakan cucu dari Eyang sebagai tokoh pemicu permasalahan dalam cerita yang membuat Eyang menginginkan masakannya dihargai. Eyang membuat rencana untuk membuat NJ dan hayer dapat menghargai makanannya dengan cara tidak terduga yaitu berpura-pura sakit. Eyang yang dengan segala usahanya agar masakannya dihargai, berakhir dengan kekecewaan yang disebabkan oleh Papa, Mama, NJ dan Hayer yang tidak lain anak dan cucu Eyang sendiri. Eyang yang mengetahui perihal mereka yang akan makan diluar tersebut, tidak habis akal dengan cara mengubah rencana dari tidak memasak agar dihargai, kemudian memasak makanan begitu

banyak untuk menggagalkan rencana keluarganya sendiri untuk makan di luar.

Pada tahapan praproduksi ini penata suara akan melakukan *breakdown* suara pada naskah untuk melihat kebutuhan suara dan dibuatlah *sound script*. *Sound designer* akan menyusun dan menentukan komponen suara apa saja yang dapat membantu dramatik secara konsep, dengan *empathetic sound* untuk perwujudannya. *Sound script* yang telah tersusun nantinya akan dibahas bersama *sound recordist* untuk melihat apa saja kebutuhan divisi suara yang diperlukan pada saat produksi.

Pada tahap produksi, konsep yang telah disusun dengan matang akan diterapkan. Secara teknis departemen penataan suara akan menggunakan beberapa alat dalam tahap ini yaitu, *recorder Zoom F8*, *Sony Wireless XLR Transmitter D-16*, *Mic Shotgun Sennheiser MKH-60*, dan lainnya. Secara teknis perekaman akan dilakukan secara langsung atau *on field recording*, serta *wildtrack* juga akan diambil untuk mendapatkan *room tone* tiap

ruangan dan juga *ambience* sekitar rumah guna menunjang pengolahan suara pada tahap pascaproduksi.

Pascaproduksi, sebagai tahap akhir merupakan tahapan yang sangat penting, karena pada tahap ini materi suara yang telah direkam saat produksi akan diolah sesuai konsep yang telah dirancang. Perwujudan suasana sunyi dengan menerapkan *empathetic sound* akan merepresentasikan perasaan dan suasana kesepian dari tokoh utama agar kehadirannya dihargai tentu menjadi perhatian, karena walaupun sekilas terlihat mudah, tetapi ada unsur pendukung lain yang juga harus dipertimbangkan walaupun bukan prioritas utama, yaitu pengolahan dialog agar tetap terdengar natural sesuai perspektif gambar. Pada tahap pascaproduksi ini juga akan dilakukan *foley* pada adegan tertentu yang setelah di *review* ternyata perlu di bangun ulang, serta pengambilan *wildtrack* dilokasi lain yang sekiranya dapat membangun cerita sesuai kebutuhan konsep.

## PERWUJUDAN KARYA

Proses praproduksi film “Masakan Eyang” merupakan proses yang paling rumit dalam perwujudan karya. Tiap-tiap departemen mulai melakukan *breakdown* naskah untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang nantinya dapat menunjang kelancaran produksi. Mulai dari departemen kamera yang menyusun *shot list*, divisi artistik yang menentukan kebutuhan *mise-en-scene*, hingga departemen suara yang membuat *sound script* untuk kebutuhan produksi. *Sound script* sendiri dapat memberikan informasi mengenai keperluan alat departemen suara untuk produksi hingga pemetaan elemen-elemen suara untuk pascaproduksi.

Pematangan konsep tata suara melalui penerapan teknik *empathetic sound* dengan unsur *sound effect* dan musik untuk mewujudkan suasana sunyi pada tokoh Eyang, tak lepas dari koordinasi dengan sutradara. Pembahasan scene mana saja yang akan diaplikasikan dengan teknik *empathetic sound* ada pada tahap ini. Tidak hanya konsep tata suara yang dibahas disini, namun kausalitas

gambar dan suara akan didiskusikan sehingga dapat terciptanya dramatik cerita seperti yang diinginkan.

Selama tahap produksi, penata suara merekam suara *production sound* (suara yang direkam saat produksi berlangsung), berfokus pada pengambilan adegan-adegan yang terdapat dialog *on-screen*. - *Sound recordist* berusaha mendapatkan suara yang terbaik saat produksi, agar mendapatkan suasana dan *mood* yang lebih realistis dalam tiap adegan yang diperlukan untuk mewujudkan konsep yang telah dirancang. Adapun kelemahan dari *production sound* adalah seringnya terdengar suara-suara yang tidak diinginkan yang tidak hanya mengganggu kualitas rekaman suara, namun dapat juga merusak *mood* serta suasana produksi yang telah dibangun demi menjaga adegan tetap maksimal.

Tanggung jawab penata suara saat produksi adalah memaksimalkan alat yang digunakan dan pemilihan *microphone* yang telah direncanakan sebelumnya dipilih sesuai dengan kebutuhan dan keadaan dilokasi

produksi. Memastikan kondisi set saat proses produksi berlangsung juga menjadi tugas penata suara, untuk mengurangi terekamnya *noise* atau suara yang tidak diinginkan ketika sedang merekam suara. Jika ada suara-suara yang tidak diinginkan ikut terambil saat proses produksi berlangsung, apalagi pada saat adegan dialog, *sound recordist* memiliki hak untuk meminta *retake* agar mendapatkan hasil yang maksimal. Apabila saat proses produksi terdapat kendala-kendala yang tidak dapat dihindari yang mengganggu kualitas suara, semua itu sudah dibahas saat praproduksi dengan rencana cadangan yang telah dipersiapkan.

Proses mendesain suara sesuai konsep ada pada tahap ini yaitu tahap pascaproduksi. Penata suara sebagai *sound designer* kemudian memulai proses *balancing*, *filtering* dan *equalizing* untuk menyelaraskan proporsi tiap elemen suara sesuai dengan konsep. Proses pengaturan *level* disini menjadi hal yang krusial, mengingat dinamika suara pada film menjadi salah satu unsur pembangun utama dramatik.



Gambar 1 NJ memanggil Mama

Film dibuka dengan kekaduahan aktivitas NJ yang mencari dasinya yang hilang entah kemana, Papa yang tidak tau dasinya terselip dimana, Hayer yang sibuk bermain *game* ditelepon genggamnya, serta Mama yang memarahi mereka semua karena tidak dapat mengerjakan sesuatu dengan benar. Setelah semua permasalahan mereka terselaikan, Papa dan Mama pun berangkat bekerja, serta Hayer dan NJ yang pergi ke sekolah. Eyang pun keluar dari kamarnya dan mengiri kepergian mereka lalu menuju meja makan untuk melihat 4 potong roti selai dan 4 cangkir teh yang telah ia buat untuk keluarganya. Eyang merasa sedih karena tidak ada satupun roti dan teh nya yang disentuh oleh keluarganya.

Konsep suara yang dibangun pada scene ini adalah kontrasnya suasana rumah ketika semua anggota keluarga berada dirumah dan ketika

hanya Eyang sendiri yang berada dirumah. Perubahan *ambience* yang awalnya terkesan ramai dengan suasana sekitar rumah perlahan menjadi sunyi dan hanya terdengar *room tone* ruang tengah saja. Lalu *scene* ditutup dengan musik yang menggambarkan suasana sedih dan kecewa yang dirasakan Eyang.



Gambar 2 Eyang memasak makanan

Eyang punya hobi sendiri untuk menghilangkan sepiya rumah, yaitu memutar radio. *Scene* dibuka dengan Eyang menyalakan radio yang terdengar *non-diegetic* lalu memakai celemek andalannya. Eyang memulai pekerjaannya dengan memotong cabai dan bawang merah, lalu mencuci sayur kangkung dan ayam yang telah dipotong. Setelah semua bahan-bahan siap, Eyang mulai memasak sayur kangkung yang ditumis.

*Shot* luas ketika Eyang sedang memasak dan suara radio yang

berubah menjadi *diegetic* akan membawa penonton untuk merasakan bahwa Eyang memasak masakannya didapur hanya dengan berteman radio untuk menghilangkan suasana sunyinya rumah. Suara radio kembali menjadi *diegetic*, penonton dibawa kembali untuk merasakan serunya memasak makanan.



Gambar 3 Eyang menonton televisi

Kegiatan sehari-hari Eyang selalu sama, menunggu siang sembari menonton televisi, suasana rumah yang sunyi, keadaan menjenuhkan tersebut dibangun dengan pengolahan *PFX (production effect)* yang akan diolah dengan mengurangi intensitas *noise floor* dari *mic*, sehingga *roomtone* yang didapatkan terdengar *natural* dan mewujudkan suasana rumah yang sunyi.

Denting jam juga menjadi salah satu *sound effect* yang menandakan perubahan *mood* Eyang,

dimana denting jam tersebut merupakan pertanda bahwa sudah waktunya melakukan hobi sekaligus rutinitas Eyang yang merupakan titik balik dari suasana jenuh menuju senang, yaitu memasak.



Gambar 4 NJ membuang makanan

Baru saja Eyang masuk ke kamar, langkahnya terhenti karena mendengar suara sendok yang bergesekan dengan piring dari arah dapur. Eyang mengintip dari balik pintu, ia melihat Hayer dan NJ seperti sedang membuang makanannya ditempat sampah. Setelah Hayer dan NJ pergi ke kamar mereka, Eyang pergi ke dapur untuk memastikan apa yang diliatnya. Eyang menemukan makanan masakannya dibuang ke tempat sampah. Eyang terdiam melihat makanan tersebut, ia kemudian melihat piring meratapi makanan-makanan yang sudah ia buat.

Penerapan *empathetic music* melalui *score* bernuansa sedih, mulai masuk pada saat adegan Eyang mengintip dan mulai berjalan ke arah dapur. Kemudian musik memberikan tekanan dramatis pada saat Eyang melihat ke arah piring kosong dan bak sampah berisi masakan Eyang, untuk membangun suasana sedih dan kesan tragis yang dialami Eyang. Pada *scene* ini, musik menjadi kekuatan utama dalam dramatika cerita, sebab *scene* ini menjadi puncak kekecewaan bercampur amarah Eyang karena mengetahui makanan masakannya dibuang ke bak sampah begitu saja.



Gambar 5 Hayer dan NJ sadar akan kesalahan mereka

Ketika Hayer dan NJ akan berangkat ke sekolah, menyadari ada sesuatu yang kurang, yaitu roti dan teh dimeja makan. Sebelum berangkat, mereka berniat untuk tidak makan disekolah dan akan makan dirumah untuk menghargai

Eyang karena pada hari sebelumnya sudah membuang makanan Eyang.

*Ambience* pada *scene* kali ini dibuat sunyi seperti ketika Eyang sendirian dirumah, kebalikan dari yang sebelumnya ketika ada anggota keluarga lain yang sebelumnya terdengar suara *ambience exterior*. Suasana yang diterapkan pada *scene* ini merepresentasikan kesunyian yang dirasakan Eyang walau Eyang tak terlihat didalam gambar.



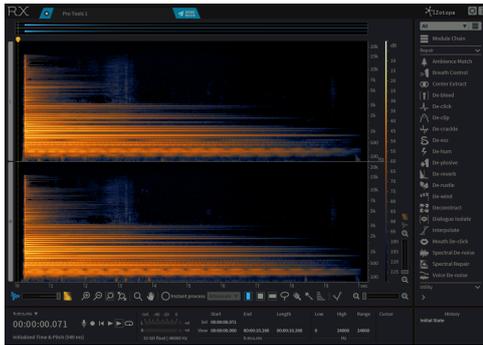
Gambar 6 (a) Jam dinding



Gambar 6 (b) Dapur kosong melompong

Denting jam berbunyi memecah kesunyian rumah, kali ini tidak ada aktifitas Eyang seperti pada *scene* 2 dan *scene* 10, yaitu menonton televisi dikamarnya. Dapur terlihat kosong melompong,

tak ada suara potongan sayur apalagi wajan yang berdesis. Kesunyian rumah ketika Eyang tak beraktifitas sama sekali.



Gambar 7 Rentang frekuensi dentang jam

Keadaan yang dibangun, mengajak penonton untuk merasakan suasana sunyi yang selama ini dirasakan Eyang ketika ia tidak melakukan aktifitas apapun. Detik jam yang terdengar *non-diegetic*, dimaksudkan sebagai perwujudan rasa bosan, kecewa serta marah yang selama ini dirasakan Eyang ketika masakan Eyang tidak dimakan. Adapun penggunaan dentang dan detik jam yang berbeda merupakan perwujudan dari emosi Eyang yang merujuk pada rentang frekuensi emosi marah yang terdapat pada *sound effect* dentang dan detik jam.



Gambar 8 Eyang sakit

Mama mengetuk pintu kamar Eyang dan masuk ke kamar Eyang. Mama menanyakan keadaan Eyang yang sedang sakit. Hayer dan NJ meminta maaf atas perilaku mereka kemarin karena membuang masakan Eyang. Mama lalu menjelaskan kepada Eyang bahwa esok mereka akan makan diluar saja karena Eyang sedang sakit. Eyang yang mendengar itu merasa iba dengan mereka, namun seketika Eyang menjadi kesal karena tidak sengaja mendengar bisikan mereka bahwa mereka akan makan makanan *fast food*.

Suasana kamar yang dibangun dibuat tidak terlalu sunyi dan terdengar suara dari televisi yang berganti-ganti yang menggambarkan keadaan Eyang yang sedang tidak nyaman. Musik *score* dihadirkan untuk merepresentasikan *mood* Eyang yang kecewa dengan mereka yang tidak menghargai masakan Eyang. Penonton dibawa merasakan

perasaan tragis dengan keadaan yang berulang kali mengecewakan Eyang.



Gambar 9 (a) Semua kekenyangan



Gambar 9 (b) Eyang senang makanannya habis

Suasana pagi yang cukup tenang, di ruang makan tidak terlihat ada kegaduhan dan dimeja makan tidak ada roti dan teh. Mama dan Papa curiga seperti ada sesuatu dalam tudung dimeja makan. Sontak Mama dan Papa serta Hayer dan NJ yang baru keluar kamar terkejut melihat banyaknya makanan yang ada dibalik tudung tersebut, mereka berpikir Eyang tidak akan masak karena sakit. Lalu mereka bersusah payah untuk mengahabiskan makanan yang ada. Terlihat Eyang mendekat, mereka berpura-pura menikmati makanan Eyang. Eyang

yang senang membereskan piring yang kosong dan kembali ke dapur. Papa, Mama, Hayer dan NJ kaget karena Eyang membawa setumpuk lauk lagi dari dapur dan berencana akan memasak lagi.

Ketika mereka mengetahui Eyang membawa setumpuk lauk, musik *score* muncul sebagai bagian dari penggambaran *mood* Eyang yang bahagia karena makanan yang dimasaknya bisa habis dimakan oleh keluarganya jarang sekali terjadi dalam hidupnya.



Gambar 10 Eyang melihat makanan buatannya habis

Pagi hari yang tidak terlalu gaduh, damai tenang dan terdengar suara burung-burung berkicau. Titik dimana suasana rumah terasa nyaman bagi Eyang. *Ambience* dibangun dengan suasana yang lebih hidup, *mood* Eyang yang bahagia karena Papa, Mama, Hayer dan NJ tidak lupa untuk pamit berangkat

beraktifitas dan memakan sarapan roti dan teh yang dibuat Eyang.

Penggambaran suasana rumah di akhir film menjadi pembandingan untuk *scene-scene* pagi hari yang lain, dimana pada *scene* ini suasana rumah yang dirasakan Eyang akan dapat diidentifikasi oleh penonton sebagai rumah yang bernuansa nyaman dan damai, tidak seperti sebelumnya yang terlalu sunyi maupun terlalu gaduh.

## KESIMPULAN

Film fiksi “Masakan Eyang” merupakan cerita tentang seorang nenek dan keluarganya. Film ini menceritakan potret persoalan tokoh utama (Eyang), perempuan tua yang memiliki hobi memasak dan membutuhkan penghargaan keluarganya. Penghargaan dalam konteks ini adalah perihal kedekatan dan kehangatan dari interaksi yang diharapkan tokoh utama dengan setiap anggota keluarganya melalui sarana makanan yang dimasaknya. Tokoh utama yang memiliki rentang usia yang jauh dari anggota keluarga lainnya, mengakibatkan bedanya pola pikir serta pola berkehidupan

dalam menanggapi sesuatu. Tokoh utama tidak memiliki kemampuan verbal yang baik dalam menyampaikan sesuatu yang dirasa tidak nyaman olehnya, maka informasi suasana tidak nyaman dan *mood* dari tokoh utama yang diperlukan untuk membangun kedekatan tokoh utama dengan penonton dibangun melalui unsur suara selain dialog, yaitu *sound effect* dan musik melalui penerapan *empathetic sound*. Keberhasilan penerapan ini terpusat pada kedekatan yang dapat dibangun dengan penonton tanpa adanya dialog yang mengatakan bahwa tokoh utama sedang terluka. Kontrasnya berbagai keadaan yang dirasakan tokoh utama dapat tersampaikan dengan baik melalui identifikasi beberapa *scene* yang sudah menunjukkan kesan kecewa yang berulang-ulang pada tokoh utama.

Perjalanan dalam menerapkan *empathetic sound* yang merupakan adaptasi dari *empathetic music* tidaklah berjalan mulus tanpa kendala. Pencarian karya yang menjadi dasar tinjauan karya pun

tidak mudah karena ada beberapa kondisi yang harus terpenuhi agar tidak salah dalam menafsirkan *empathetic sound*. Penerapan adaptasi yang lebih luas dari penerapan aslinya memakan waktu yang tidak sebentar agar tidak terjadi salah persepsi dalam proses pengerjaan film “Masakan Eyang”. Kajian yang intens tentang pengaruh frekuensi tertentu pada emosi manusia diperlukan proses yang lebih detail guna mendapatkan hasil dengan penerapan yang tepat.

Kendala teknis maupun non-teknis tidak lepas dari prosesnya yang rumit. Adaptasi merupakan hal yang cukup sulit untuk dilakukan, namun memberikan pengalaman tersendiri dalam prosesnya. Proses praproduksi dan pascaproduksi memakan waktu yang cukup lama karena rancangan dan eksekusinya haruslah sejalan agar tercipta karya seperti yang diharapkan. Eksplorasi terbatas menjadi hal penting agar dapat menjaga konsep dasar yang dirancang tidak melebar kemana-mana ditambah kurangnya riset dan referensi yang mendalam tentang

pengaruh frekuensi tertentu terhadap emosi manusia.

Penerapan *empathetic sound* untuk mewujudkan suasana sunyi pada tokoh utama Eyang dalam tata suara film “Masakan Eyang” dirasa sudah dapat memberikan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film, meskipun masih terdapat celah kekurangannya diberbagai aspek dan perlu diperbaiki agar dapat terciptanya karya yang maksimal. Bagi para akademisi film yang berfokus pada tata suara, diharapkan dapat menyajikan karya yang memiliki konsep serta riset yang lebih matang agar dapat memberikan pengalaman baru dalam menonton karya film yang ingin dibuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Brodwell, David & Kristin Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Chion, Michel. 1994. *Audio Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Djohan. 2010. *Respon Emosi Musikal*. Bandung: CV. Lubuk Agung.
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Best Publisher.

- Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film*, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Holman, Tomlison. 2010. *Sound for Film and Television: Third Edition*. Oxford: Focal Press.
- Holman, Tomlison. 2005. *Sound for Digital Video*. Amsterdam, Boston: Elsevier Focal.
- Juslin, P. N. 1997. *Music Perception: An Interdisciplinary Journal Vol.14, No.4*. University of California Press.
- Knakkegaard, Martin. 2009. *Michel Chion: Film, a Sound Art*. New York: Columbia University Press.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta, Homerian Pustaka.
- Viers, Ric. 2008. *Sound Effect Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effect*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Viers, Ric. 2012. *The Location Sound Bible : How to Record Profesional Dialog for Film and TV*. Michigan: Michael Wiese Production.
- Kao, Fu-Chien., Shinping R. Wang, & Yu-Jung Jang. 2015. *Brainwaves Analysis of Positive and Negative Emotions*. Journal of Da-Yeh University.

