

ARTIKEL JURNAL

**PENERAPAN *INTERNAL DIEGETIC SOUND*
FILM “HUMA AMAS”
SEBAGAI PEMBNAGUN UNSUR NARATIF**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film & Televisi



Disusun oleh:

Dipa Kurnia Abhinawa

1510081432

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

PENERAPAN *INTERNAL DIEGETIC SOUND*
FILM “HUMA AMAS”
SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR NARATIF

Dipa Kurnia Abhinawa
 1510081432
 Program Studi Film & Televisi
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta
 Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta. 55188
 Telp 0274-379133, 373659 Fax 0274-371233
 arts@isi.ac.id

ABSTRAK

Skenario film “Huma Amas” bertutur menggunakan *character driven stories*. Konflik yang dialami oleh karakter utama adalah konflik intrapersonal (konflik batin). Alur film “Huma Amas” mengisahkan perjalanan karakter utama, sehingga membangun unsur naratif pada setiap bagian film ini menjadi sangat penting. Unsur Naratif dalam film “Huma Amas” dibangun melalui *Internal Diegetic Sound*.

Objek penciptaan karya film “Huma Amas” adalah skenario yang menceritakan seorang petani yang sawah warisan dari orang tuanya ingin dibeli oleh pihak tambang batu bara. Ia ingin mempertahankan sawah warisan dari orang tuanya. Sawah tersebut merupakan satu-satunya sumber penghasilan keluarganya. Namun, karena kerusakan dan pencemaran akibat pertambangan batu bara, teman-teman sesama petani mulai menjual sawah mereka. Hal tersebut membuat kebingungan dirinya untuk mempertahankan sawahnya. Karya seni ini berbentuk film fiksi dengan durasi 20 menit.

Konsep penciptaan karya film Huma Amas ini ialah membangun unsur naratif menggunakan *Internal Diegetic Sound*. *Internal Diegetic Sound* diterapkan dengan tujuan untuk menyampaikan naratif cerita dengan penekanan pada tokoh dengan konfliknya yaitu sawah dan tambang batu bara. Hasil yang dicapai setelah membangun unsur naratif menggunakan *internal diegetic sound* yaitu, penonton dapat turut langsung merasakan emosi psikologi dari karakter dengan tujuan untuk memperkuat naratif cerita.

Kata Kunci : *Internal Diegetic Sound*, Tata Suara, Naratif

***Korespondensi Penulis:**

Jl. Pelita 4, Perum. Sambutan Asri, Blok H2 No.14, Sambutan, Samarinda,
 Kalimantan Timur, 75115.
 Telp 0853-4779-4710
 dipakurnia07@gmail.com

PENDAHULUAN

Diawali dari ketertarikan membaca skenario film fiksi berjudul “Huma Amas” yang dalam bahasa Banjar berarti Tanah Emas. “Huma Amas” bercerita tentang Yusni seorang petani di Kalimantan Timur yang hidup bersama seorang putranya bernama Aji, Yusni sedang dihadapkan pada masalah sawah warisan miliknya yang ditawarkan oleh pihak perusahaan tambang batu bara. Yusni berada dalam kebimbangan untuk memutuskan pilihan yang tepat dalam kehidupannya dan juga untuk anaknya, yaitu mempertahankan sawah miliknya atau menjualnya ke pihak tambang batu bara dan menerima pekerjaan yang ditawarkan perusahaan tambang batu bara tersebut. Batinnya makin resah karena temannya sesama petani juga mengajak untuk menyerah saja dengan menjual sawah miliknya ke pihak tambang. Ketika di rumah, anaknya menginginkannya untuk memberikan tambahan uang dari tabungan milik anaknya agar bisa membeli mobil *remote* dan bermain bersama teman-temannya. Namun keadaan belum bisa membuat Yusni

mewujudkan keinginan anaknya tersebut.

Kunci utama dalam penyampaian naratif pada film “Huma Amas”, yaitu, menghadirkan suara dari alam pikiran tokoh Yusni. Secara naratif penonton lebih memahami kegelisahan apa yang sedang berkecamuk di alam pikiran tokoh utama. Ide penciptaan menggunakan *Internal Diegetic Sound* sebagai pembangun unsur naratif, bermula dari menganalisis *story design* hingga naskah film “Huma Amas”. Pada *story design* film “Huma Amas”, tokoh Yusni digambarkan sebagai pria yang sedang dihadapkan pada dua pilihan yang besar. Pilihan pertama adalah mempertahankan sawah warisan miliknya yang kian hari kian rusak karena dampak limbah dari tambang batu bara yang berada bersebelahan dengan sawah miliknya atau pilihan kedua, Yusni memilih untuk menjual sawah miliknya kepada pihak tambang batu bara dan menerima pekerjaan yang dijanjikan oleh perusahaan tambang yang belum ia ketahui pekerjaan apa yang akan didapati. Situasi kegelisahan yang

akan dipersepsikan sebagai bentuk konflik intrapersonal dari rasa kegelisahan dan keputusasaan tokoh utama pada semua situasi yang harus ia terima. Melalui penerapan *Internal Diegetic Sound* penonton akan dapat mengidentifikasi hal-hal yang menjadi latar belakang keputusan dan kegelisan tokoh Yusni yang tidak ditunjukkan secara visual. Penonton akan dibawa kepada puncak dari kegalauan dan pergejolakan hati Yusni setelah keputusan menjual sawah miliknya yang tak juga membuat hidupnya lebih baik. Melainkan menjadikan hidupnya jadi tidak jelas karena bergantung kerja pada pihak tambang yang memberikan pekerjaan tidak sesuai dengan apa yang dijanjikan terdahulu.

Tujuan dan manfaat penerapan *Internal Diegetic Sound* sebagai pembangun unsur naratif pada penciptaan karya seni film “Huma Amas” terutama di bidang tata suara meliputi, penerapan teknik *internal diegetic sound* dengan menggunakan dialog dan *sound effect* dalam penerapannya serta sarana eksplorasi kreatif pada penataan suara dalam film fiksi.

TATA SUARA FILM

Suara dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis. Yakni dialog, musik dan *sound effect*. Dialog adalah komunikasi verbal yang digunakan semua karakter didalam maupun diluar cerita film (narasi). Sementara musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada didalam, maupun diluar cerita film (musik latar). Sementara *sound effect* adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua obyek yang ada di dalam maupun diluar cerita film (Pratista, 2017:197).

Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indra pendengaran (Pratista, 2008:2)

Suara juga merupakan salah satu unsur yang penting dalam sebuah karya *audio visual*. Kehadiran unsur suara dapat mendukung pesan yang ingin disampaikan. Suara bisa memberikan informasi secara langsung atau tidak untuk meningkatkan efek naratif dalam film. Meskipun suara dan gambar merupakan dua elemen yang berbeda., namun dengan

penggabungan yang tepat keduanya dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Peran unsur suara serta gambar dapat membawa persepsi penonton pada adegan-adegan yang diinginkan sineasnya secara naratif.

Menurut Holman (1997:xvi), suara memiliki beberapa fungsi dan peran dalam pembuatan sebuah film, yakni:

a. *Direct Narrative Role* /
Peran Langsung

Banyak jenis suara memiliki peran untuk bercerita langsung dalam sebuah film. Dialog, narasi, efek suara, serta musik dapat menjadi kunci informatif naratif dalam sebuah cerita, misalnya untuk menarik perhatian karakter untuk sebuah adegan. Elemen-elemen suara yang memiliki peran tersebut sering dituliskan ke dalam narasi sebuah skenario, karena penggunaannya dapat mempengaruhi kapan dan dimana aktor harus mengambil beberapa tindakan yang sesuai.

b. *Subliminal Narrative Role* /
Ilusi Perspektif

Suara memiliki peran yang bersifat *subliminal* / bawah sadar. Suara film dapat memberikan ilusi persepsi pada audiens secara tidak disadari. Ketika banyak audiens membedakan berbagai objek visual dalam gambar, mereka hampir tidak pernah merasakan suara secara analitis. Penonton cenderung untuk mendengar suara dalam bentuk keseluruhan, meskipun yang sebenarnya sengaja dibangun terdiri dari beberapa potongan (*layer*). Letak kunci kekuatan naratif penting dari suara terletak disini.

INTERNAL DIEGETIC SOUND

Internal Diegetic Sound adalah suara yang berasal dari dalam benak karakter (Bordwell, 2015: 288). Suara subjektif yang tidak dapat didengar oleh karakter lain. Suara ini adalah bagian dari dunia cerita, tetapi berasal dari dalam karakter.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Pratista (2017: 210) dalam

penerapan *Internal Diegetic Sound*, penonton mampu mendengar suara yang sama seperti apa yang didengar oleh seorang tokoh, namun orang lain dalam cerita filmnya tidak mampu mendengarnya.

Teori lain dari Michel Chion (1997: 77), memaparkan bahwa terdapat 2 (dua) sub-kategori tambahan untuk *internal sound*, yakni suara yang meskipun terletak dalam aksi di masa sekarang, namun sesuai dengan teori fisik dan mental dari karakter. Ini termasuk suara fisiologis nafas karakter, erangan, atau detak jantung, yang semuanya dapat disebut *objective-internal sound*. Juga dalam kategori ini ada *internal sound* seperti suara mental, kenangan, dan sebagainya yang disebut *subjective-internal sound*.

SONIC FLASHBACK

David Bordwell (2015: 295) mengemukakan, “*Here the sound comes from an earlier point in the story than the action we’re seeing on screen*”. Artinya, disini suara berasal dari titik awal dalam cerita daripada tindakan yang kita lihat di layar.

Himawan Pratista (2008: 164) juga menjelaskan bahwa *Sonic Flashback* menggunakan suara yang digunakan sebelumnya, yang muncul kembali pada aksi cerita yang kini tengah berlangsung. *Sonic Flashback* dapat dicapai melalui suara kilas-balik tanpa gambar, dimana teknik ini digunakan sebagai kilasan memori atau trauma masa lalu dan sering berbentuk suara batin (*monolog interior*).

Sonic Flashback juga dapat dicapai dengan menggunakan *shot* kilas-depan dengan suara masa kini tetap terdengar.

EFEK SUARA

Sound effect atau efek suara adalah suara apapun yang direkam atau dilakukan secara langsung untuk tujuan mensimulasikan suara suatu cerita atau peristiwa. *Sound effect* memiliki fungsi untuk membantu naratif dalam sebuah film, penggunaan efek suara akan menambah realisme dan membantu menghidupkan film. Dalam dunia film, ada lima jenis tipe efek suara (Viers: 2008, 25-26).

1. *Hard Effect*

Hard Sound Effect adalah jenis efek suara yang tipikal ada pada sebuah aksi cerita. Suara ini cenderung bekerja langsung pada gambar. Efek suara dengan kategori ini meliputi suara klakson mobil, tembakan, pukulan, dan lain-lain. Dengan *hard sound effect*, ada suara mutlak yang berhubungan langsung dengan gambar. Oleh karena itu, *performance* tidak menjadi masalah, berbeda dengan *Foley* yang membutuhkan *performance* atau melakukan aksi yang sama dengan aksi gambar, yang merupakan kunci untuk menciptakan efek yang meyakinkan untuk sesuai dengan aksi pada gambar.

2. *Foley Sound Effect*

Teknik *foley* ditemukan pertama kali oleh Jack Foley dari Universal Studios. *Foley sound effect* adalah proses melakukan sinkronisasi antara suara dan gambar dengan aksi

cerita lain *speech* dan musik. Efek suara *Foley* paling umum adalah langkah kaki; namun ada suara yang jauh lebih rumit yang dapat dibuat oleh seorang seorang artis *Foley* seperti gerakan dampak pakaian dari perkelahian, Gerakan pisau dan garpu dalam adegan makan malam, dll. Memerlukan keahlian seniman *foley* untuk dapat merekam dengan baik.

3. *Background Effect*

Background Effect juga dikenal sebagai *ambience* atau *atmosfer*, yaitu suara-suara yang dihadirkan untuk mengisi kekosongan suara pada sebuah gambar dan memberikan suasana lokasi dan lingkungan sekitarnya pada cerita. *Background Effect* tidak memiliki korelasi langsung dengan peristiwa spesifik apapun pada gambar. Jenis suara ini meliputi *roomtone* (suara latar *interior*), suara latar lalu lintas, ataupun sayup-sayup dari suara lingkungan sekitar.

4. *Electronic Sound Effect / Production Elements*

Electronic Sound Effect

populer sebagai efek suara dari film bergenre *science fiction* atau fiksi ilmiah pada tahun 1960 dan 1970-an. Efek elektronik sekarang digunakan terutama sebagai bahan sumber untuk efek desain suara atau sebagai elemen produksi. Contohnya seperti manipulasi suara instrumen *synthesizer* untuk membuat suara listrik statis, dering telfon, siaran radio dan lain sebagainya.

5. *Sound Design Effects*

Sound Design Effects

adalah cara yang paling kreatif dalam pembuatan efek suara. Efek suara yang tidak mungkin direkam secara alami dirancang melalui DAW (*Digital Audio Workstation*) untuk menghasilkan efek yang diinginkan. Menciptakan suara yang tidak ada dalam dunia nyata menjadi ada di dalam

sebuah film adalah tugas dari Desainer Suara yang telah menguasai manipulasi gelombang suara untuk menciptakan efek suara realistis dan sintetis. Contohnya suasana luar angkasa, dinosaurus di *Jurassic Park*, pedang *light saber* dalam film *Star Wars* dan lain sebagainya.

Efek suara pada umumnya digunakan untuk mengisi kekosongan unsur awal pada segala sesuatu yang tampak di layar (Bobker, 1977: 109). Seperti penggunaan efek suara pada sebuah gambar *long-shot* jalanan kota: terdengar suara kendaraan, suara tong sampah yang jatuh ke trotoar, kecelakaan, kemudian ditambahkan suara logam yang ditaburkan ke bahan konkrit (batu atau beton). Dengan cara ini, rasa terhadap realitas tempat dan peristiwa akan meningkat. Penerapan langsung dari efek suara tersebut biasanya digunakan untuk mendapatkan kepercayaan

penonton terhadap *mise en scene (setting)*.

Ada beberapa cara untuk memeperbesar dan memperkaya dalam standar penggunaan efek suara. Contoh, pentingnya pemilihan terhadap kualitas efek suara, Jika sebuah adegan berlangsung pada sore hari dan naratif berusaha untuk menyampaikan suasana yang misterius, mencekam, dan suram suara tong sampah tersebut dapat diberikan sedikit efek gema. Jika tujuan adegan adalah untuk memberikan efek kejutan atau menakuti penonton, volume dapat ditambahkan di luar realitas normal. Untuk membuat tata suara yang efektif, seorang penata suara harus melakukan evaluasi secara kualitatif terhadap setiap suara yang berkaitan dengan aksi yang tampak dalam gambar.

Menurut Sungkono (1999:24), ada beberapa fungsi dari efek suara, yaitu:

- a. Menetapkan lokasi atau *setting* Melalui efek suara dan unsur-unsur yang terkandung didalamnya, efek suara mampu menetapkan dan memberikan tekanan tentang lokasi atau *setting* pada sebuah adegan yang sedang berlangsung.
- b. Menunjukkan waktu dalam *setting* Efek suara didalam sebuah adegan film yang sedang berlangsung, dapat digunakan untuk menunjukkan waktu dalam *setting*.
- c. Memberikan tekanan pada bagian program dalam suatu adegan
- d. Memberikan cita rasa atau kesenangan pada seseorang.

NARATIF

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu yang terikat satu sama lain dalam hukum kausalitas (Pratista, 2008:33)

Elemen-elemen pembangun unsur naratif dalam sebuah film biasanya merupakan hal terpenting dalam pengerjaan suatu film, unsur-unsur terpenting itu biasanya meliputi ; cerita dan plot, urutan waktu, tokoh, permasalahan dan konflik, tujuan, ruang, dan pola struktur naratif.

Untuk membangun naratif pada film “Huma Amas” menggunakan urutan waktu, tokoh, permasalahan, konflik, dan ruang. Keempat hal ini dapat dibangun melalui tata suara yaitu dengan menerapkan *sonic flashback*, *sound effect*, dan dialog.

salahnya dipertimbangkan lagi.

(Yus, nggak ada salahnya dipertimbangkan lagi).

Pada *scene 13* setelah Syahrul menyarankan untuk mempertimbangkan lagi keputusan Yusni untuk tidak menjual sawah miliknya. Yusni mulai tampak bimbang atas keputusannya tersebut. Pada saat ekspresi Yusni yang tampak bimbang, *Internal Diegetic Sound* diterapkan dengan menggunakan teknik *Sonic Flashback* yaitu dengan memutar kembali dialog Aji di *scene 11* dengan tujuan menginformasikan pikiran Yusni tentang permintaan anaknya sebelumnya untuk memberikan tambahan pada tabungan miliknya agar bisa membeli truk mainan impiannya. Berikut dialog Aji pada *scene 11*.

11 INT. RUANG TENGAH
RUMAH PAK YUSNI -
NIGHT

CAST : PAK YUSNI, AJI

AJI

Bah, Aji kan sudah menabung
gasan menukar truk... Abah
handak lah menambahi
tabungannya Aji? Aji handak
banar menukar bah...

(Pak, Aji kan udah nabung buat beli truk... Bapak mau ya tambahin tabungan Aji? Aji pengen beli, Pak.)

15 INT. RUANG TENGAH
PAK YUSNI - DUSK

CAST : PAK YUSNI, PAK
HASAN, PAK NOOR

Di ruang tengah, PAK YUSNI duduk berhadapan dengan PAK HASAN dan PAK NOOR. Terlihat masih ragu dan tidak rela, PAK YUSNI memberikan sebuah map berwarna merah, berisi sertifikat tanah kepada PAK NOOR. Menerima map dari PAK YUSNI, PAK NOOR pun segera membuka dan membaca sertifikat di dalamnya. PAK HASAN mengambil map hijau yang tadi dibawa oleh PAK NOOR, lalu membukanya dan menunjukkannya kepada PAK YUSNI.

PAK HASAN

Ini, Yus, ikam baca dulu. Amun ikam handak, kena tinggal tanda tangan aja. Nah terus serahkan

aja fotokopi berkas ikam. Sisanya diurus lawan Pak Noor. Kada usah memikirkan administrasi lagi. *(Ini, Yus, kamu baca dulu. Kalau bersedia, nanti tinggal tanda tangan aja, lalu serahkan fotokopi berkas. Sisanya diurus Pak Noor, nggak usah mikir administrasi lagi.)*

PAK NOOR

Soal biaya balik nama, urusan nang PPAT dan sebagainya kena kami yang tanggung.

(MORE)

PAK NOOR (CONT'D)

(Soal biaya balik nama, urusan dengan PPAT, dan sebagainya, nanti kami yang tanggung.)

PAK HASAN

Pokoknya ikam terima beres aja, Yus ai.

(Pokoknya kamu terima beres aja, Yus.)

PAK YUSNI masih serius membaca surat penjualan tanah yang ada di tangannya.

PAK NOOR

Mungkin Pak Hasan sudah bepadah, tambang butuh berapa tenaga. Jadi kapanpun Pak Yusni berubah pikiran dan tertarik gabung di tambang, silakan datang.

16 EXT. DEPAN RUMAH
PAK YUSNI - DUSK

CAST : PAK YUSNI, PAK
HASAN, PAK NOOR

PAK HASAN dan PAK NOOR keluar dari rumah PAK oleh PAK YUSNI di belakang mereka. PAK HASAN berjalan menuju mobil *pick up* kemudian masuk PAK YUSNI memperhatikan mobil PAK HASAN yang mulai dinyalakan. PAK HASAN yang sudah berada di dalam mobil melambaikan tangan. PAK YUSNI menggenggam erat map hijau

ditangan kanannya. Terlihat wajah PAK YUSNI yang kesal sekaligus sedih, menatap ke arah mobil PAK HASAN yang pergi meninggalkan halaman rumahnya.

Pada *scene 16* setelah Pak Hasan dan Pak Noor pergi setelah membujuk Yusni untuk menjual sawah miliknya dan menawarkan pekerjaan di tambang batu bara. Yusni berdiri dipintu rumahnya memandang keluar sambil memegang map hijau ditangannya. Pada *scene* ini *Internal Diegetic Sound* akan kembali diterapkan dengan menyisipkan *sound effect* truk dan aktivitas riuh pertambangan. Memberikan informasi kepada penonton bahwasannya tanah tersebut sudah dijual, suara riuh truk dan pertambangan menggambarkan Yusni yang sudah terjebak oleh akal busuk dari pihak tambang batu bara.

19 EXT. BUKIT DI DEKAT
DANAU - DAY CAST : AJI,
RIZKY, ANDI, OZAN

Suasana siang hari yang panas di sebuah bukit yang terletak tak jauh dari danau. Samar-samar terdengar suara anak-anak tertawa dan bercanda dari atas bukit. Tampak AJI seorang diri, tengah memperhatikan teman-temannya yang sedang bermain truk remote di pinggir danau. Dari atas bukit terlihat ANDI, OZAN dan RIZKY sedang beradu truk remote di pinggir danau.

AJI terlihat sedih melihat teman-temannya asyik bermain.

Pada *scene 19 Internal Diegetic Sound* akan kembali diterapkan untuk menunjukkan kesedihan Aji yang hanya bisa memperhatikan teman-temannya bermain truk mainan karena ia belum memilikinya. Pada *scene* ini

akan diterapkan *Internal Diegetic* serta *External Diegetic Sound* sekaligus. Pada saat Aji melihat teman-temannya bermain, obrolan dari teman-temannya akan diberikan efek *reverb* yang berfungsi untuk menunjukkan perasaan dari tokoh Aji yang berada dalam kesenjangan dalam pertemanannya, setelah itu suara kembali menjadi *External Diegetic Sound* saat *shot* menunjukkan teman-temannya yang sedang bermain.

EXT. PINGGIRAN 25
SAWAH – DAY

CAST : PAK YUSNI

PAK YUSNI berjalan sendiri merenungi apa yang ia sudah terima dari pekerjaan yang ia lakukan.

25A EXT. KEBUN CABAI -
DAY

PAK YUSNI terlihat berdiam diri, lalu melihat ke arah kebun singkong.

Pada *scene* 25 & 25A akan kembali diterapkan *Internal Diegetic Sound* dengan penerapan teknik *Sound Flashback*. Suara-suara dialog Yusni dengan Aji, serta suara dialog Yusni dan pihak tambang kembali diputar untuk menunjukkan penyesalan Yusni.

PEMBAHASAN HASIL PENCIPTAAN

Film “Huma Amas” yang telah diproduksi diharapkan mampu membuahkan hasil yang maksimal. Menerapkan konsep-konsep yang telah disusun dengan mengacu pada teori-teori yang ada, kemudian dikemas dalam karya film yang diupayakan mampu bercerita sehingga pesan yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan kepada penonton. Berikut pembahasan *Internal Diegetic Sound* untuk membangun unsur naratif pada film “Huma Amas” dari konsep karya dengan kesesuaian produksi :

Opening Scene. Montage. Lingkungan sekitar sawah dan tambang

Pembuka film “Huma Amas” diawali dengan *montage* lingkungan persawahan yang di sekelilingnya terdapat banyak aktivitas pertambangan batu bara. Pada proses pengambilan suara dilapangan, suara yang didapatkan ialah suara sawah yang bercampur dengan aktivitas tambang batu bara, dikarenakan lokasi pengambilan suara dilakukan disawah yang memang berdampingan dengan tambang batu bara. Namun pada tahapan tata suara, *scene montage* ini akan dibentuk sebagai sawah yang asri, dalam konstruksi naratifnya suara hadir dalam bentuk pengenalan latar dan suasana kepada penonton. Penonton diajak untuk berkenalan terlebih dahulu kepada sawah yang indah nan asri. Dalam penerapannya, digunakan *sound effect* kicauan burung, kokok ayam, suara aliran air pada irigasi sawah dan suara angin yang lembut. Hal ini juga menunjukkan representasi atas sawah yang masih diperjuangkan, karena pada *climax* di *scene* 25 suara alam dan aktivitas tambang akan dibenturkan lalu berakhir di *scene* 28 ketika penonton mulai diajak untuk tidak nyaman dengan suara yang awalnya asri mulai

dibenturkan dengan riuhnya aktivitas pertambangan.



Gambar 1. Shot pada Opening Scene

Scene 5. Gubug Sawah

Pada *scene* ini Pak Yusni dan Pak Syahrul berbincang tentang sawah sekitar mereka yang sudah mulai dijual kepada pihak tambang. Begitu pula dengan kebingungan Pak Syahrul yang mulai mempertimbangkan untuk menjual sawah miliknya. Pada tahapan tata suara *ambience* sawah yang terdiri dari suara sawah yang direkam langsung dari lokasi, serta penambahan *sound effect* suara kicauan burung, suara semilir angin pada pepohonan, dan suara serangga. Selain itu juga ditambah *ambience* dari pertambangan seperti *excavator* yang sedang bekerja, truk tambang yang melintas dari kejauhan, dentuman logam. Hal ini ditujukan sebagai pengenalan tokoh sekaligus konfliknya, penonton diajak untuk tahu bahwasannya sawah tersebut berdekatan dengan tambang batu bara. Pada *scene* ini visual tidak menunjukkan kedekatan antara sawah

dan tambang batubara, sehingga penonton hanya mengetahui bahwa obrolan itu terjadi di sawah. *Sound effect* hadir untuk membangun naratif dengan menunjukkan bahwasannya sawah tersebut berdekatan dengan tambang batu bara melalui *sound effect excavator, truck*, dan juga dentuman logam. Dalam *scene* ini juga, dialog Pak Syahrul saat mengatakan, “Kalau ingin dijual, kita pasang saja harga yang tinggi. Perusahaan juga yang akan membelinya” akan diputar kembali dalam bentuk *sonic flashback* pada *scene* 13 sebagai representasi alam pikiran Yusni yang sedang berkecamuk.



Gambar 2. Perbincangan Pak Yusni dan Pak Syahrul tentang sawah disekitar mereka yang mulai dijual

Scene 8. Rumah Yusni

Pada *scene* ini *sound effect* berperan sebagai peningkat tensi dramatik. Dari adegan obrolan Yusni dan Hasan yang sedang merayu agar Yusni menjual sawah miliknya kepada perusahaan tambang batu bara.

Ketidaksepakatan Yusni untuk menerima tawaran Hasan dikonsep dalam tata suara, *sound effect* melalui suara hewan tonggeret dan burung yang silih berganti saling bersahutan sebagai representasi rasa penolakan dari Yusni karena alam yang kian rusak bila ia menjual sawah miliknya kepada pihak tambang batu bara. Suara tonggeret dengan frekuensi tinggi dalam hal ini sebagai representasi suara alam pikiran Yusni yang terganggu dan berkecamuk. Suara burung-burung yang bersahutan mewakili suara alam karena pada *scene* ini tata suara masih tetap menjaga suara alam tetap terdengar karena nantinya akan berakhir di *scene* 25 saat alam sudah diambil alih oleh tambang batu bara. Dalam hal ini, tata suara mengajak penonton merasakan konflik batin yang dirasakan oleh tokoh, yaitu suara tonggeret yang terdengar mengganggu menandakan bahwa hal yang biasanya tidak menjadi fokus pendegaran manusia menjadi begitu terdengar dan mengganggu yang disebabkan oleh alam bawah sadar tokoh yang sedang berada dalam kecemasan. Pada *scene* ini juga, dialog Pak Hasan saat merayu Pak Yusni untuk menjual sawah miliknya akan kembali diputar dalam bentuk *sonic flashback* pada *scene* 13.



Gambar 3. Adegan Hasan merayu Yusni untuk menjual sawahnya

Scene II. Rumah Yusni

Pada adegan makan malam antara Yusni dan Aji, Aji meminta uang kepada Yusni guna menambah tabungannya membeli mobil mainan yang ia impikan. Dalam hal ini secara ekonomi keluarga Yusni bukanlah dari kalangan yang berkecukupan, ia hanya mengandalkan sawah warisan miliknya. Konsep tata suara pada bagian ini difungsikan untuk membangun suasana sepi yang berasal dari ketidakhadiran seorang ibu di rumah tersebut dengan menonjolkan *ambience* pada *scene* rumah. Penonton diajak untuk turut merasakan suasana sepi yang dirasakan oleh tokoh, karena *sound effect* hanya berfokus menonjolkan suara dari alam dan *roomtone* rumah tersebut. Pada *scene* ini juga akan menjadi materi untuk *sonic flashback* yang akan diputar pada *scene* 13 saat pikiran Pak Yusni sedang berkecamuk, yaitu pada saat dialog Aji “Aji kan sudah menabung, untuk

membeli mobil remot. Hmm, Abah mau tidak menambah tabungan Aji”.



Gambar 4 Adegan Aji meminta tambahan uang tambahan untuk membeli mainan

Scene 13. Sawah

Pada *scene* ini menceritakan Pak Syahrul yang akhirnya mulai bimbang dengan keputusan untuk mempertahankan sawah miliknya. Syahrul menyarankan Yusni untuk turut menjual sawah miliknya, karena bila tidak dijual pun sawah mereka akan kian rusak karena efek dari limbah batu bara. Pada titik ini Yusni mulai tergoyahkan, karena tidak ada pilihan lagi selain menjual sawah miliknya dan juga disisi lain ia ingin memenuhi keinginan anaknya untuk membeli mobil mainan yang diimpikan. Konsep tata suara disini adalah menerapkan *Sonic Flashback* untuk merepresentasikan alam pikiran dari tokoh Yusni, yaitu dialog Pak Hasan pada *scene 8* tentang “Tanah warisan, kalau sudah tidak ada hasilnya untuk apa juga Yus”, ajakan Pak Syahrul pada *scene 8* saat ia berkata “Kalau ingin

dijual, kita pasang saja harga yang tinggi. Perusahaan juga yang akan membelinya”, disambung kembali dengan tawaran Pak Hasan pada *scene 8* pada saat ia berbicara “Oh iya Yus, satu lagi. Perusahaan juga menawarkan pekerjaan, kalau kamu mau kamu bisa bekerja disana”, dan permintaan Aji di *scene 11* pada saat Aji berkata “Aji kan sudah menabung, untuk membeli mobil remot. Hmm abah mau tidak menambah tabungan Aji?”. Suara ini diputar secara bersambungan dengan tempo yang lebih cepat untuk memberikan rasa urgensi (Viers, 2011: 154).

Rasa urgensi tersebut dibangun untuk menekankan alam pikiran Yusni yang sedang berkecamuk atas pertimbangan-pertimbangan untuk menjual sawah miliknya. *Internal Diegetic Sound* pada *scene* ini turut membangun naratif pada cerita, jika pada *scene* ini tidak diterapkan *Internal Diegetic Sound* maka penonton baru sebatas tahu bahwa tokoh Yusni sedang memikirkan tanahnya yang akan dijual, namun dengan penerapan *Internal Diegetic Sound* penonton akan mendapatkan informasi lebih bahwasannya Yusni semakin bimbang antara tetap mempertahankan sawah miliknya atau menjualnya kepada pihak tambang batu bara.



Gambar 5. Adegan Yusni yang mulai bimbang untuk mempertahankan sawahnya

Scene 15 & 25. Rumah Yusni & Sawah

Pada *scene* ini, Pak Hasan dan Pak Noor datang kerumah Pak Yusni untuk kembali membujuk Yusni agar menjual sawah miliknya. Disini akhirnya Yusni mulai tergoyahkan dan akhirnya menjual sawah miliknya lalu bekerja di perusahaan tambang tersebut. Namun visual tidak menunjukkan bahwa Yusni benar-benar menjual sawah miliknya. Disini tata suara berperan untuk memberikan informasi tersebut, dengan cara menerapkan *Internal Diegetic Sound* untuk membangun naratif pada cerita dengan cara memanipulasi *ambience* alam sekitar rumah menjadi kian riuh, dimulai dari suara tonggeret yang makin lama volumenya bertambah, lalu pada *montage* suara alam dari burung, monyet, dan beberapa hewan lain ditabrakkan dengan efek suara pertambangan seperti deru mesin, *excavator*, efek suara *metal* yang mempresentasikan kebimbangan dan

berkecamuknya alam pikiran Pak Yusni. Tata suara dibentuk juga untuk memberikan atensi bahwasannya walaupun karakter Yusni sedang berada di sawah yang hijau namun alam pikirannya sedang berkecamuk atas konflik yang dialaminya yaitu sawah miliknya yang akan dijual menjadi lahan tambang batu bara.

Penonton yang semula diajak bersimpati dengan alasan mengapa Yusni harus menjual sawah miliknya, menjadi empati karena merasakan ketidaknyamanan yang dialami tokoh dalam bentuk suara yang tidak nyaman dari benturan suara antara alam dan aktivitas pertambangan batu bara. Perasaan tidak nyaman tersebut direpresentasikan melalui *internal diegetic sound*.



Gambar 6. Adegan Yusni menjual sawah miliknya pada scene 15



Gambar 7. Adegan berkecamuknya pikiran Yusni setelah menjual sawah miliknya pada scene 25

Scene 28. Tepi Danau Bekas Galian Tambang

Pada *scene* ini, Aji sedang berjalan memandangi danau bekas galian tambang batu bara yang tak jauh dari rumahnya. Aji tampak lesu dan sedih, karena sebelumnya ia tidak bisa bermain mobil remot yang baru saja diberikan ayahnya karena teman-temannya memilih untuk bermain sepeda. Pada tata suara, *scene* ini adalah transisi bagian akhir dari dibenturkannya suara alam dengan suara pertambangan. Pada *scene* ini suara alam akan berangsur-angsur mengecil lalu menghilang dan menyisakan suara pertambangan yang tetap konsisten. Hal ini dapat membantu

terbangunnya naratif pada cerita bahwasannya kini alam yang asri sudah tiada dan direnggut oleh tambang batu bara yang akan merusak alam tersebut.



Gambar 8. Adegan Aji berjalan di tepi danau, suara alam akan menghilang menyisakan suara riuh pertambangan

Scene 27. Kebun

Pada *scene 27*, Pak Yusni memandang amplop gaji miliknya dari perusahaan tambang di kebun miliknya dahulu. Tampak raut wajah penyesalan diwajah Pak Yusni, ia lalu memalingkan wajahnya melihat plang nama perusahaan yang bertuliskan “Tanah Ini Milik PT. Harapan Jaya”, pada saat *closeup* wajah Pak Yusni, *Internal Diegetic* diterapkan sebagai representasi alam pikirannya yang menunjukkan kedekatan tokoh dengan konfliknya yaitu tambang batu bara dan sawah. Efek suara *excavator* dibuat seakan-akan berada tepat dihadapan Pak Yusni dengan asumsi *excavator* tersebut siap mengeruk sawah milik Pak Yusni. Namun, pada saat *shot* berpindah suara kembali seperti sedia kala untuk memberikan transisi dari

alam pikiran Yusni ke realitas cerita. Pada *scene* ini musik tidak hadir sebagai pengiring. Penonton akan dibuat untuk fokus mendengarkan deru mesin *excavator* agar penonton dapat masuk lebih dalam kepada alam pikiran Yusni yang sedang berkecamuk, musik akan kembali hadir pada *shot* luas saat kembali kepada realitas. Hal itu membuat penonton merasakan ketidaknyaman yang dirasakan oleh tokoh dalam bentuk suara *excavator* dan dentuman logam yang terdengar mengganggu, menciptakan sebuah asumsi bahwasannya kerusakan akan terjadi. Penonton diajak untuk empati terhadap tokoh Yusni, dimana penonton merasakan transisi dari desain suara yang terdengar asri sampai akhirnya riuh oleh deru aktivitas pertambangan yang mengganggu telinga. Sampai akhirnya terbentuklah kausalitas bahwasannya akibat dari dijualnya sawah maka alam akan rusak, yang digambarkan oleh *sound effect* dari aktivitas pertambangan yang kurang nyaman didengar oleh penonton.



Gambar 9. Adegan Yusni menatap tambang dari kebun miliknya

KESIMPULAN

Film fiksi “Huma Amas” merupakan potret konflik intrapersonal tokoh utama dimana emosi psikologi tokoh tersebut direpresentasikan menggunakan sebuah suara subjektifitas tokoh. Gagasan tersebut kemudian dijadikan sebuah objek dalam penataan suara film dengan elemen yang bersumber dari dalam ruang cerita untuk merepresentasikan konflik, dan membangun naratif melalui teknik tersebut.

Konsep tata suara pada film ini secara umum adalah membangun unsur naratif dengan menerapkan *Internal Diegetic Sound*. Konsep tersebut bertujuan untuk merepresentasikan emosi psikologi tokoh melalui elemen suara tersebut. Hal ini merupakan tantangan besar

bagi penata suara untuk dapat merealisasikan tujuan diatas. Dibutuhkan metode yang tepat. Metode yang digunakan salah satunya adalah menerapkan beberapa unsur manipulasi suara. Manipulasi suara ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan emosi yang lebih kuat dalam penyampaian informasi subjektif karakter utama. Sebagaimana pada *scene* 13 ketika Pak Yusni sedang berjalan di sawah miliknya, setelah mendengar bahwasannya Pak Syahrul telah menjual sawah miliknya, penonton hanya mendapatkan informasi bahwa tokoh Yusni sedang memikirkan tanahnya yang akan dijual, namun dengan penerapan *Internal Diegetic Sound* membuat informasi tersebut bertambah menjadi tokoh Yusni yang semakin bimbang antara tetap mempertahankan sawah miliknya atau menjual sawahnya kepada pihak tambang batu bara.

Penerapan *Internal Diegetic Sound* sebagai pembangun unsur naratif dalam film fiksi berjudul “Huma Amas” ini secara garis besar sudah mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pembuat film

pada khalayak, meskipun masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki kembali agar menjadi karya yang maksimal.

SARAN

Film “Huma Amas” diproduksi menggunakan konsep tata suara sebagai pembangun unsur naratif melalui teknik *Internal Diegetic Sound* agar dapat menyampaikan informasi dari dalam benak karakter utama yang tidak dapat disampaikan oleh visual serta membangun naratif ceritanya. Pada saat visual tidak merepresentasikan naratif dengan utuh, maka *Internal Diegetic Sound* diterapkan untuk memperkuat naratif tersebut. Beberapa informasi naratif yang disajikan tidak digambarkan secara visual, sehingga unsur seperti dialog serta *sound effect* memiliki tempat sendiri untuk menyampaikan informasi tersebut. Harapannya dengan menggunakan metode ini, sehingga dapat mengedepankan unsur subjektifitas, berusaha agar penonton seakan menjadi si tokoh utama.

Penciptaan film fiksi melalui eksplorasi penataan suara diharapkan

tidak berhenti pada Tugas Akhir saja, karena nyatanya tata suara menjadi sebuah minoritas. Tata suara merupakan suatu elemen yang sangat penting dalam pencapaian sinematik maupun naratif pada sebuah film. Kehadiran unsur suara ini sangat mendukung pesan yang ingin disampaikan, Suara bisa memberikan informasi secara langsung atau tidak langsung untuk meningkatkan dan menciptakan sebuah penekanan dramatisasi tertentu, menguasai teori-teori dasar suara, pengetahuan teknis perekaman, memilih objek yang tepat untuk mereproduksi dan menciptakan sebuah desain suara yang dapat mendukung dramatisasi serta memperkuat naratif cerita.

Bagi mahasiswa pembuat film yang berfokus pada penataan suara, diharapkan senantiasa terus membuat konsep penataan suara yang berdasarkan analisa pada cerita dan menempatkan segala sesuatu sesuai dengan kebutuhannya untuk disajikan kepada penonton, selain itu agar karya Tugas Akhir penataan suara memiliki banyak referensi untuk dibaca oleh mahasiswa yang memilih

tata suara sebagai karya penciptaan tugas akhirnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bobker, Lee R. *Elements of Film*. 1979. New York: Harcourt Brace Jovanivich, Inc.
- Bordwell, 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.
- Gregerson, Marry Banks. 2010. *The Cynematic Mirror for Psychology and Life Coaching*. New York : Springer Science+Business Media.
- Holman, Tomlinson. 2010. *Sound for Film and Television: Third edition*. Oxford : Oxford University Press.
- Pratista, Himawan, 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sungkono. (1999). *Pengembangan Media Audio*. Yogyakarta : FIP INY.
- Viers, Ric. 2011. *Sound Effect Bible : How to Create and Record Hollywood Style Sound Effect*. Studio City, CA : Michael Wiese Productions.