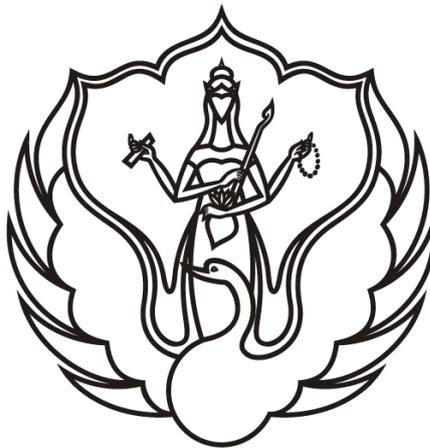


**ANALISIS *SOUND DESIGN* MENUNJUKKAN EMOSI TOKOH DALAM
FILM “SALAWAKU”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Diajukan Oleh

Dwike Shintya Kanaris

NIM 1410071432

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

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni yang berjudul :

**ANALISIS *SOUND DESIGN* MENUNJUKKAN EMOSI TOKOH PADA FILM
"SALAWAKU"**

yang disusun oleh
Dwike Shintya Kanaris
NIM 1410071432

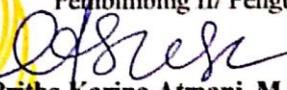
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

.....09 JUL 2019.....

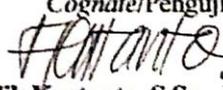
Pembimbing I/ Penguji 1


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 002

Pembimbing II/ Penguji 2


Agnes Pritha Karina Atmani, M.T.I.
NIP 19760123 200912 2 003

Cognate/Penguji Ahli


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

Ketua Program Studi


Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui


**Dekan
Fakultas Seni Media Rekam**

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARVA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwiki Shintya Kanaris
NIM : 1410071432
Judul Skripsi : ANALISIS *SOUND DESIGN* MENUNJUKKAN EMOSI
TOKOH PADA FILM "SALAWAKU"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 14 Juni 2019

Yang Menyatakan,



Dwiki Shintya Kanaris
NIM 1410071432

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwiki Shintya Kanaris
NIM : 1410071432

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul *ANALISIS SOUND DESIGN MENUNJUKKAN EMOSI TOKOH PADA FILM "SALAWAKU"* : untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 14 Juni 2019
Yang Menyatakan,

Dwiki Shintya Kar
NIM 1410071432



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat	4
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Metode Penelitian	6
1) Objek Penelitian	6
2) Populasi	7
3) Metode Penelitian	7
4) Analisis Data	8
G. Desain Penelitian	10
 BAB II OBJEK PENELITIAN	
A. Film Salawaku	11
B. Sinopsis	12
C. Cerita Film Salawaku	13
D. Tokoh-tokoh Film Salawaku	17
E. Penghargaan	18
F. Identitas Thoersi Argeswara	19
G. Suara Film Salawaku	20

H. <i>Scene</i> pada Film Salawaku	21
BAB III LANDASAN TEORI	
A. <i>Sound Design</i>	36
B. Unsur Suara Film	36
C. Elemen Suara	40
D. Film Melodrama	41
E. <i>Diegetic</i> dan <i>Nondiegetic</i>	41
F. Emosi	42
G. Ekspresi Suara	46
H. Dan Penokohan	47
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Unsur Suara dan Emosi Film Salawaku	51
B. Karakter Tokoh Film Salawaku	74
C. <i>Sound Design</i> untuk menunjukkan Emosi	81
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	163
B. Saran	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Desain Penelitian	10
Gambar 2.1 Saras di film Salawaku	12
Gambar 2.2 Poster film Salawaku	13
Gambar 2.3 Pemain film Salawaku	17
Gambar 2.4 Foto Thoersi Argeswara	20
Gambar 4.1 Ekspresi tokoh Bhinaiya pada <i>scene</i> 1	55
Gambar 4.2 Ekspresi marah Salawaku <i>scene</i> 2	56
Gambar 4.3 Tokoh Salawaku marah kepada Saras <i>scene</i> 10	57
Gambar 4.4 Kemarahan Bhinaiya <i>scene</i> 20.....	58
Gambar 4.5 Tokoh Saras dan Salawaku <i>scene</i> 23	59
Gambar 4.6 Tokoh Salawaku <i>scene</i> 36	60
Gambar 4.7 Tokoh Bhinaiya	61
Gambar 4.8 Flashback Saras	62
Gambar 4.9 Flashback Saras	63
Gambar 4.10 Flashback Saras	64
Gambar 4.11 Kawanua memperhatikan Saras	65
Gambar 4.12 Kawanua, Saras dan Salawaku	66
Gambar 4.13 Suasana bengkel	67
Gambar 4.14 Salawaku marah	68
Gambar 4.15 Saras membujuk Salawaku	69
Gambar 4.16 Adegan <i>scene</i> 53	70
Gambar 4.17 Kawanua datang	71
Gambar 4.18 Kawanua mencium Bhinaiya	72
Gambar 4.19 Tokoh Saras melamun	73
Gambar 4.20 Foto Salawaku	74
Gambar 4.21 Foto Bhinaiya	76
Gambar 4.22 Foto Kawanua	78
Gambar 4.23 Foto Saras	8

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>scene-scene</i>	22
Tabel 3.1 Ciri-ciri musikal	44
Tabel 3.2 Structural Features	45
Tabel 4.1 Tokoh 3D Salawaku	75
Tabel 4.2 Tokoh 3D Bhinaiya	76
Tabel 4.3 Tokoh 3D Kawanua	78
Tabel 4.4 Tokoh 3D Saras	80
Tabel 4.5 Analisis <i>scene</i> 1	82
Tabel 4.6 Elemen Suara <i>Scene</i> 1	86
Tabel 4.7 Analisis <i>scene</i> 2	88
Tabel 4.8 Elemen Suara <i>Scene</i> 2	94
Tabel 4.9 Analisis <i>scene</i> 10	95
Tabel 4.10 Elemen Suara <i>Scene</i> 10	102
Tabel 4.11 Analisis <i>scene</i> 20	103
Tabel 4.12 Elemen Suara <i>Scene</i> 20	104
Tabel 4.13 Analisis <i>scene</i> 23	106
Tabel 4.14 Elemen Suara <i>Scene</i> 23	111
Tabel 4.15 Analisis <i>scene</i> 36.....	112
Tabel 4.16 Elemen Suara <i>Scene</i> 36	113
Tabel 4.17 Analisis <i>scene</i> 37	114
Tabel 4.18 Elemen Suara <i>Scene</i> 37	115
Tabel 4.19 Analisis <i>scene</i> 39	116
Tabel 4.20 Elemen Suara <i>Scene</i> 39	119
Tabel 4.21 Analisis <i>scene</i> 40	120
Tabel 4.22 Elemen Suara <i>Scene</i> 40	121
Tabel 4.23 Analisis <i>scene</i> 41	122
Tabel 4.24 Elemen Suara <i>Scene</i> 41	123
Tabel 4.25 Analisis <i>scene</i> 38	124
Tabel 4.26 Elemen Suara <i>Scene</i> 38	127

Tabel 4.27 Analisis <i>scene</i> 42	129
Tabel 4.28 Elemen Suara <i>Scene</i> 42	130
Tabel 4.29 Analisis <i>scene</i> 43	131
Tabel 4.30 Elemen Suara <i>Scene</i> 43	135
Tabel 4.31 Analisis <i>scene</i> 51	136
Tabel 4.32 Elemen Suara <i>Scene</i> 51	141
Tabel 4.33 Analisis <i>scene</i> 52	142
Tabel 4.34 Elemen Suara <i>Scene</i> 52	145
Tabel 4.35 Analisis <i>scene</i> 53	146
Tabel 4.36 Elemen Suara <i>Scene</i> 53	149
Tabel 4.37 Analisis <i>scene</i> 57	150
Tabel 4.38 Elemen Suara <i>Scene</i> 57	154
Tabel 4.39 Analisis <i>scene</i> 60	155
Tabel 4.40 Elemen Suara <i>Scene</i> 60	157
Tabel 4.41 Analisis <i>scene</i> 63	159
Tabel 4.42 Elemen Suara <i>Scene</i> 63	162

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan Skripsi Pengkajian Seni ini dapat terselesaikan sebagai upaya memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-1 di Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapannya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan meskipun masih banyak kekurangan dalam penulisan. Skripsi Pengkajian Seni ini tidak akan terselesaikan tanpa banyak pihak yang merelakan segenap waktu, tenaga dan pikiran sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada penulis. Meski tidak akan pernah cukup dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas nikmat-Nya yang sangat luar biasa.
2. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
3. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
4. Almarhum Ayah, Ibu dan Keluarga yang terkasih atas doa dan usaha yang diberikan untuk mendukung terciptanya Skripsi Pengkajian Seni ini.
5. Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M. Sn., Selaku Dosen Wali.
6. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn., Sebagai Dosen Pembimbing I atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Pengkajian Seni ini.
7. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., Sebagai Dosen Pembimbing II atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Pengkajian Seni ini.
8. Seluruh Dosen dan Staff yang bertugas di Jurusan Televisi dan Film serta Fakultas Seni Media Rekam.
9. Mas Thoersi Argeswara selaku narasumber untuk wawancara pada penelitian.

10. Teman-teman Televisi C yang telah banyak membantu selama dilakukannya penelitian ini.
11. Dan juga seseorang yang tidak bisa saya sebutkan, selalu berada disamping saya.

Penulis

Dwike Shintya Kanaris

ABSTRAK

Film berupa gambar dan suara. Suara film atau *sound design* salah satu fungsinya untuk menguatkan emosi tokoh. *Sound design* dalam pembahasan ini meliputi seluruh aspek suara. Unsur suara dalam film meliputi *speech*, efek suara dan musik. Ketiga unsur tersebut ditinjau dengan elemen suara seperti tempo, *pitch* dan volume untuk menunjukkan emosi pada tokoh pada film Salawaku.

Salawaku merupakan film melodrama yang ber-genre (*road movie*) yang meraih banyak penghargaan pada tahun 2016. Termasuk penghargaan pada penata suara dan juga film terbaik pada Film Festival Indonesia. Sebuah objek yang menarik untuk dikaji dalam segi *sound design* menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menganalisis bagaimana *sound design* menunjukkan emosi tokoh pada film Salawaku.

Penelitian ini dilakukan pengamatan dan observasi pada setiap emosi yang terdapat suara di dalamnya. Wawancara sebagai referensi dan mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisa terhadap data hasil yang diperoleh, yakni dapat disimpulkan bahwa unsur suara yaitu *speech*, efek suara dan musik yang ditinjau melalui elemen suara yaitu tempo, *pitch*, dan volume pada film “Salawaku” menunjukkan emosi pada tokoh.

Kata Kunci : *Sound Design*, Emosi, Film Salawaku.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Pratista pada bukunya Memahami Film, Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. (2017: 31)

Film merupakan media komunikasi berupa *audio visual* dengan tujuan memberikan pesan. Pesan yang disampaikan biasanya berupa pesan moral, pendidikan, hiburan ataupun informasi. Contoh hiburan pada film berupa komedi. Bentuk penyampaiannya juga beragam, sesuai dengan visi dan misi dalam pembuatannya. Film biasanya merupakan ekspresi yang muncul dari seorang pembuatnya. Dalam film terdapat visual atau gambar dan juga suara di dalamnya. Visual dalam film atau biasa disebut sinematografi dan suara pada film disebut dengan tata suara atau *sound design*.

Sound design sangat penting dalam hal sebuah film karena kita tidak selalu harus memahami sebuah film dengan cara melalui adegan atau *visual* (gambar), namun dengan *sound* membuat kita seharusnya lebih mengetahui dan memahami film itu sendiri.

Dalam sebuah film, terdapat seorang *sound designer* dibalik pembuatan film. *Sound designer* termasuk orang yang bertanggung jawab atas segala aspek suara yang terdapat dalam sebuah film. *Sound design* memberikan efek yang besar sekali terhadap tanggapan kita. Hal tersebut memperkaya dan memperdalam secara menyeluruh kepada kita terhadap film mana pun juga. Hal ini dicapai dalam berbagai macam cara: dengan jelas memperkuat atau memperdalam isi emosional serta citra *visual*, dengan jalan merangsang imajinasi dan rasa kinetis untuk mencetuskan serta mengapresiasi emosi-emosi yang tidak mungkin bisa disampaikan melalui jalur-jalur *visual* saja.

Suara memainkan peran yang sangat penting dalam sebuah film. Menurut Bordwell dalam bukunya *film art*, disadari atau tidak, suara adalah teknik film

yang kuat karena beberapa alasan. Selain itu, suara dapat secara aktif membentuk cara kita memahami dan menafsirkan gambar (2008: 265). Suara pada film adalah bagian yang melekat dan tidak bisa dipisahkan. Seperti musik dapat mengekspresikan perasaan, kesadaran, dan bahkan pandangan hidup (ideologi) seseorang. Suara dalam sebuah film lazimnya digunakan untuk mempertegas sebuah adegan agar lebih kuat maknanya.

Film menggunakan suara karena suara memiliki fungsi-fungsi yang dapat mendukung sebuah film. Salah satunya berfungsi untuk menunjukkan emosi tokoh dalam memerankan sebuah film. Seperti senang, sedih, takut, kecewa, marah, bingung dan lain sebagainya.

Penataan instrumen musik yang tepat, penggunaan skala nada yang sesuai, diikuti dengan bentuk aransemennya yang pas menjadi komponen penting untuk menciptakan sebuah musik yang membentuk emosi dalam film. Dialog berperan untuk menunjukkan emosi pada tokoh melalui skala nada yang disampaikan. Himawan mengatakan semua suara tambahan selain suara dialog, lagu, serta musik, adalah efek suara. Efek suara begitu kuatnya hingga mampu memanipulasi aksi dalam sebuah adegan. (2017: 205)

Emosi adalah hasil reaksi manusia terhadap situasi yang spesifik. Emosi merupakan perasaan *intens* atau reaksi yang ditunjukkan kepada seseorang atau kejadian (Frijda, 1993: 381). Emosi merupakan unsur manusiawi yang pasti dimiliki oleh setiap individu. Emosi bukanlah semata rasa marah, bahagia ataupun sedih, melainkan seluruh perasaan yang dirasakan oleh manusia secara keseluruhan. Emosi sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari bahkan juga pada film.

Film *Salawaku*, merupakan film yang ber-genre drama (*road movie*), yang berlatar belakang Maluku, tepatnya Pulau Seram Bagian Barat dan merupakan film tentang pencarian. Disutradarai oleh Pritagita Arianegara. Diproduksi oleh Kamala Film. Dan dibintangi oleh Karina Salim, Raiha Anun, JFlow, Shafira

Umm, Elko Kastanya. Dan film ini menghadirkan keindahan Indonesia Bagian Timur.

Film Salawaku yang disutradarai oleh Pritagita Arianegara tersebut, menyoroti unsur-unsur emosional yang berlebihan pada tokoh, serta yang timbul dari emosinya. *Premise* filmnya sederhana, mencari keberadaan Bhinaiya, yaitu Kakak dari Salawaku. Mungkin sebagian dari penonton dapat menebak bagaimana akhir dari film ini, namun proses perjalanan Salawaku yang akan membawa penonton pada pengalaman perjalanan yang berbeda. Pengalaman yang membahas tentang isu perempuan yang sampai saat ini masih sensitif untuk diperbincangkan di Indonesia.

Pada film Salawaku akan diteliti bagaimana *sound design* menunjukkan emosi tokoh. Diangkatnya film Salawaku sebagai penelitian analisis *sound design* untuk menunjukkan emosi tokoh, karena film Salawaku bercerita tentang konflik batin. Suara disini bertujuan untuk menunjukkan emosi yang dimainkan oleh para tokoh pada film. Objek penelitian film Salawaku dipilih karena menyajikan konflik batin pada tokoh dan konflik batin bersangkutan dengan emosi. Emosi sendiri adalah reaksi atau respon manusia.

Mengapa memilih film Salawaku sebagai objek penelitian, Film Salawaku sendiri telah mendapat penghargaan sebagai film terbaik piala citra pada tahun 2016. Dan Thoersi Argeswara sebagai penata suara film Salawaku telah memenangkan penghargaan penata suara terbaik dan juga film Salawaku memenangkan *soundtrack* terbaik. Film Salawaku juga memiliki beberapa emosi di dalamnya. Emosi yang diperankan oleh pemain-pemain pada film Salawaku. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa film Salawaku merupakan film keluarga dan mempunyai konflik batin di dalamnya. Maka dipilihnya film Salawaku berdasarkan emosi yang ada dan akan dikaitkan dengan suara pada film.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian adalah:

- a. Apa saja unsur *sound design* dan emosi tokoh pada film Salawaku?
- b. Bagaimana karakter tokoh pada film Salawaku?
- c. Bagaimana *sound design* menunjukkan emosi tokoh pada film Salawaku?

C. Tujuan Penelitian

Seperti yang telah dipaparkan oleh rumusan masalah di atas, maka dilakukannya penelitian sebagai berikut:

- a. Mengetahui apa saja unsur-unsur *sound design* dan emosi dalam film Salawaku.
- b. Mengetahui bagaimana karakter tokoh pada film Salawaku
- c. Mengetahui *sound design* menunjukkan emosi tokoh pada film Salawaku.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini pun diharapkan dapat memberikan manfaat secara akademis maupun manfaat secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat untuk masyarakat umum

Manfaat untuk masyarakat umum adalah memberikan wawasan yang lebih jelas tentang suara film, khususnya untuk masyarakat umum yang ingin mempelajari *sound design* pada film. Dan juga untuk mengetahui bagaimana *sound design* untuk menunjukkan emosi tokoh.

2. Manfaat untuk Jurusan

Untuk Jurusan Televisi, maka penelitian ini memberikan:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan dalam studi dibidang Seni Media Rekam, kemudian bermanfaat sebagai

rujukan penelitian-penelitian serupa, khususnya membahas mengenai tata suara pada sebuah film.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi penambah wawasan pengetahuan untuk para pelaku dan praktisi di bidang Seni Media Rekam terutama di bidang tata suara. Di *level* yang lebih tinggi penelitian ini dapat menjadi rujukan pertimbangan dalam melakukan proses *editing* yang baik.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, memakai beberapa penelitian-penelitian yang pernah ada sebelumnya sebagai rujukan dan untuk menghindari terjadinya kesamaan atau duplikasi antar penelitian yang telah ada sebelumnya. Dari penelusuran yang telah dilakukan, tidak ada penelitian serupa sama persis dengan penelitian ini yaitu Analisis *Sound Design* Untuk Menunjukkan Emosi Tokoh Pada Film Salawaku. Namun, penelitian ini juga merujuk pada karya tulis lain yang sejenis.

Penelitian atau karya tulis sejenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah skripsi “Analisis *Spotting* dalam film *Soegija*”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Yudith Widoretno, Mahasiswa dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jurusan Musik. Skripsi ini meneliti tentang *spotting* musik atau titik penempatan musik pada suatu *picture lock* dalam film “*Soegija*”. Skripsi ini memberikan referensi tambahan untuk mengetahui unsur suara terutama *spotting* pada film, bedanya penelitian ini membahas peran *spotting* musik pada film *Soegija*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah *sound design* pada film.

Kemudian penelitian atau karya tulis yang menjadi rujukan berikutnya adalah skripsi dari Mahasiswa Institut Seni Indonesia yang bernama Luthfi Safari, Jurusan Televisi. Penelitian skripsi tersebut berjudul “Unsur Suara Membangun *Suspense* Pada Film *Gravity*”. Dijadikannya rujukan pada penelitian ini sebagai referensi karena memiliki persamaan yaitu, meneliti suara pada sebuah film. Hanya saja yang membedakan adalah pada penelitian film *Gravity* membahas unsur suara

untuk membangun *suspense*. Dan juga objek yang diteliti berbeda. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang *sound design* menunjukkan emosi tokoh pada film Salawaku.

Dan selanjutnya penelitian skripsi yang dilakukan oleh Satria Sakti Mahasiswa Universitas Sanata Dharma yang berjudul Eksperimen Mengenai Emosi Oleh Musik Bahagia Dan Sedih Dengan Volume Tertentu. Skripsi tersebut menjadi sumber rujukan dalam penelitian ini karena membahas emosi musik, yang membedakan hanya pada penelitian tersebut membahas musik sedangkan dalam penelitian ini membahas suara.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2011: 9). Metode penelitian ini dipilih karena topik dan objek penelitian lebih cocok diteliti dengan metode kualitatif. Objek penelitian ini berkembang apa adanya atau alami dan tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga sangat sesuai dengan karakteristik metode kualitatif. Topik penelitian ini lebih menekankan hasil pemaknaan dari data yang tampak, dan juga sesuai dengan karakteristik metode kualitatif. Maka pada penelitian ini digunakannya metode kualitatif untuk meneliti bagaimana analisis *sound design* untuk menunjukkan emosi tokoh pada film Salawaku.

Dan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan, wilayah tertentu, dengan demikian laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran laporan/skripsi.

1) Objek Penelitian

Objek penelitian berupa sebuah film yang berjudul “Salawaku”. Film drama yang ber-*genre road movie* dan disutradarai oleh Pritagita Arianegara

ini memiliki beberapa tokoh di dalamnya. Diantaranya adalah Salawaku, Saras, Bhinaya dan Kawanua. Dalam film tersebut terdapat emosi-emosi para tokoh yang akan di identifikasikan dan dianalisis suara pada film untuk menunjukkan emosi tokoh film tersebut.

- a. Judul : Salawaku
- b. Jenis Film : Drama
- c. Durasi : 82 Menit
- d. Tahun Tayang : 2016
- e. Produser : Zay Zulham, Michael Julius
- f. Sutradara : Pritagita Arianegara
- g. Produksi : Kamala Films

2) Populasi

Penelitian ini menggunakan *sampling* bertujuan (*purposive sampling*) adalah pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih secara sengaja menyesuaikan dengan tujuan penelitian. *Purposive sampling* yakni pengambilan sampel yang didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2010: 183). Populasi yang akan diambil dalam penelitian ini adalah *scene* dalam film Salawaku. Terdapat 67 *scene* dalam film Salawaku. Sampel akan diambil berdasarkan *scene* yang terdapat emosi tokoh yang telah di tentukan yaitu emosi marah, sedih dan bahagia. Terdapat 19 *scene* yang akan dianalisis dari 67 *scene* tersebut. Sampel dipilih melalui metode observasi dengan pengamatan film. Berikutnya 19 *scene* tersebut akan dianalisis *sound design* untuk menunjukkan emosi tokoh pada film Salawaku.

3) Metode Pengambilan Data

Pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan sebuah landasan teori dalam membuat suatu tulisan, dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang relevan sebagai bahan informasi yang didapat dari sumber-sumber tertulis. Buku-buku tentang *sound design*, emosi, dan tokoh. Serta artikel-artikel yang menerangkan tentang *sound design*, juga sumber-sumber catatan yang berhubungan dengan tugas akhir.

2. Observasi

Observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya (Sugiyono, 2011: 146). Metode observasi adalah metode dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti. Film yang ber-*genre* drama *road movie* yang berjudul “Salawaku” akan diamati dari aspek emosi-emosi para tokoh yang kemudian dianalisis dengan unsur suara untuk menunjukkan emosi tokoh pada film Salawaku.

3. Wawancara

Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara untuk mendapatkan informasi yang lebih tentang objek penelitian. Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung kepada narasumber, sebagai *sound designer*, tentunya penata suara film “Salawaku” yaitu Thoersi Argeswara.

4) Analisis Data

Analisis data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian, (Sugiyono, 2014: 244) menjelaskan pengertian analisis data secara umum secara berikut:

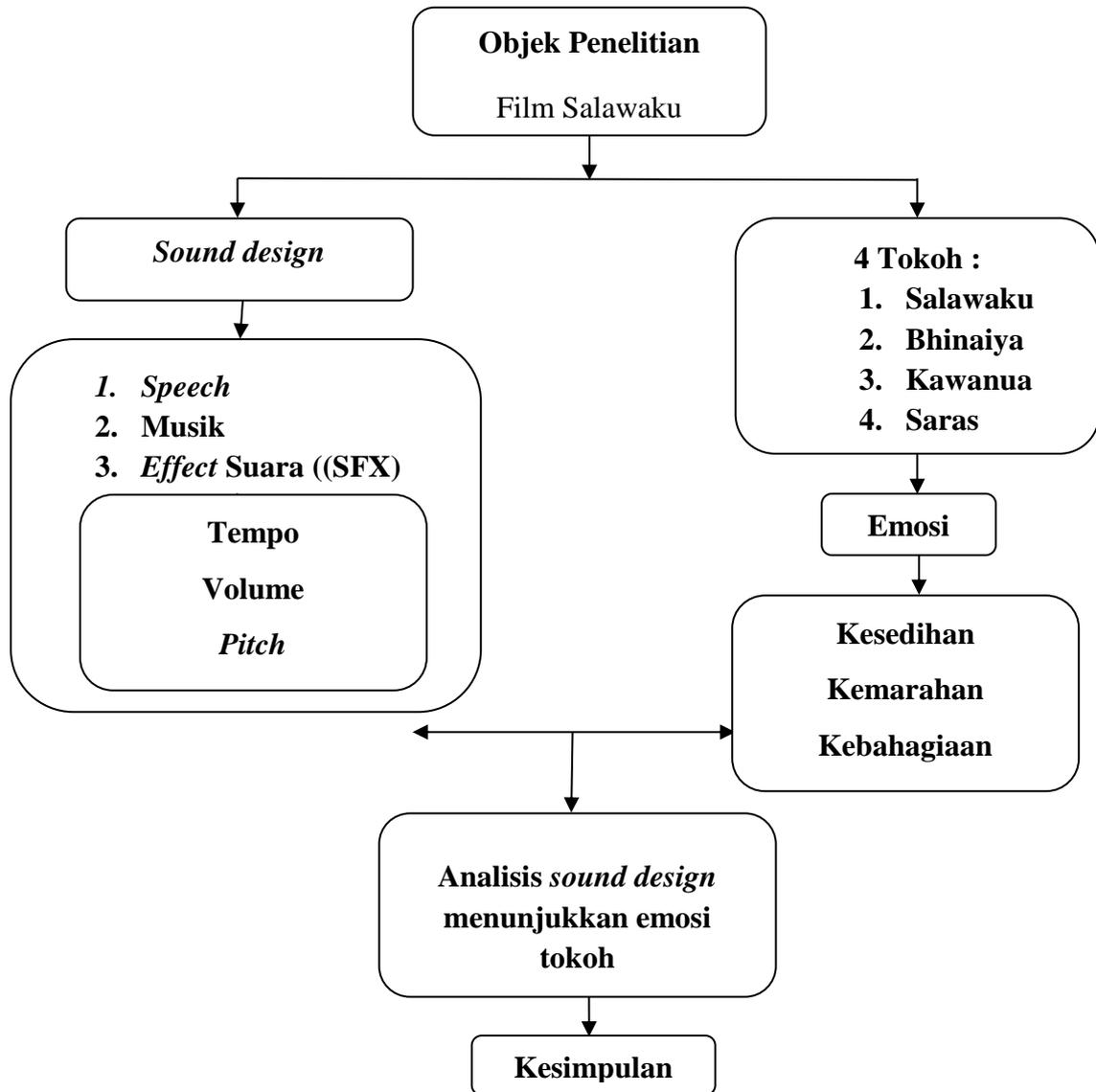
Analisis data adalah proses mencari data menyusun secara sistematis data yang diperoleh melalui hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Tahap analisis data, merupakan data *primer* dengan analisis deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil sampel *scene* atau adegan yang telah ditentukan dan kemudian dilakukan penelitian *sound design* untuk menunjukkan emosi tokoh pada film Salawaku.

5) Skema Penelitian

Skema penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Skema penelitian diperlukan dalam suatu penelitian karena skema penelitian merupakan pegangan yang jelas dalam melakukan penelitian.

G. Desain Penelitian



Gambar 1.1 Skema Penelitian