

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

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi**



Disusun oleh

**Dwike Shintya Kanaris**

NIM 1410071432

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

2019

# **ANALISIS *SOUND DESIGN* MENUNJUKKAN EMOSI TOKOH PADA FILM “SALAWAKU”**

**Dwke Shintya Kanaris**  
Program Studi Film dan Televisi  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Yogyakarta, Indonesia  
dwike.s@yahoo.com

## **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.

## PENDAHULUAN

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 manafsirkan

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 aransemen 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.

## **PEMBAHASAN**

### **Tokoh Bhinaiya**

Bhinaiya diambil dari nama gunung yang terletak di Pulau Seram, Maluku di Negara Indonesia. Gunung Bhinaiya merupakan gunung tertinggi di Provinsi Maluku dengan ketinggian 3.027 meter di atas permukaan laut (mdpl) masuk ke dalam wilayah Maluku Tengah.



Gambar Tokoh Bhinaiya

Sesuai dengan nama yang diambil dari sebuah gunung, sosok Bhinaiya mempunyai sikap yang sangat tangguh. Bhinaiya rela berkorban demi lelaki yang menghamilinya dan adiknya. Bhinaiya pergi ke Piru karena memiliki aib dan juga tidak ingin membuat malu adiknya. Tokoh Bhinaiya pada film dengan nama asli Raihaanun memiliki karakter atau sifat mengalah yang ada pada Bhinaiya terlihat pada film saat Bhinaiya memilih untuk pergi ke Piru meninggalkan Pulau Seram.

## Sound Design Menunjukkan Emosi Tokoh Pada Film Salawaku

### 1. Scene 1

Unsur suara dalam adegan ini terdiri efek suara dan ilustrasi musik. Ilustrasi musik disini terdiri dari instrumen musik gitar, instrumen musik ukulele dan juga instrumen musik tifa. Efek-efek suara juga mendukung adegan ini. Seperti suara ombak, gemercik air, suara dayung, dan juga atmosphere suasana di tengah laut. Suara ombak dan gemercik air membuat cerita pada *scene* ini semakin nyata seperti di tengah laut. Suara sentuhan dayung dan perahu juga melengkapi adegan ini. Kicauan burung dan *atmosphere* suasana di tengah laut.



Gambar 4.1 Ekspresi Tokoh Bhinaiya pada *Scene 1* (Sumber: *Screenshot scene 1*)

*Scene 1* film Salawaku memperkenalkan tokoh pertama yang akan dibahas dalam penelitian. Pada

gambar di atas memperlihatkan tokoh Bhinaiya yang sedang memegang kalung salib dengan tatapan tajam memandang ke depan. Ekspresi pada tokoh Bhinaiya semakin memperlihatkan kesedihan yang kemudian disusul dengan suara isakan yang semakin keras dan nyaring dan instrumen musik tifa pun muncul dengan tempo cepat, *pitch* tinggi dan volume tinggi. Instrumen musik tifa dimainkan dengan sangat cepat dan isakan tangis semakin pecah yang kemudian berganti ke *scene 2*.

Kesimpulan pada *scene 1* terdapat emosi sedih pada tokoh Bhinaiya. Unsur suara yang ada pada *scene 1* yaitu berupa *speech*, musik dan efek suara. *Speech* terdiri dari suara tangisan tokoh Bhinaiya. Musik dalam *scene 1* sendiri terdiri dari ilustrasi musik, instrumen musik gitar, ukulele dan juga tifa.

Tabel 4.6 Elemen Suara *Scene 1*

Sua ra	Realisti s/Non Realisti s	Te mpo	Vol ume	<i>Pitc h</i>

<i>Spe ech</i>	-	La mba t	Ker as	Tin ggi
SF X	Realisti s	-	-	-
Mu sik	-	La mba t	Sed ang	Ren dah

Pada tabel elemen suara di atas, gambaran dari elemen suara dari emosi sedih pada tokoh Bhinaiya. Pada *speech* tempo yang disampaikan tokoh Bhinaiya menangis yaitu lambat dengan volume keras dan *pitch* tinggi dari penuturan di atas disampaikan bahwa emosi sedih yang disampaikan oleh tokoh Bhinaiya pada *speech* ialah mendalam atau sangat sedih. SFX atau efek suara disini dibuat realistis untuk menyampaikan keadaan yang dirasakan oleh tokoh Bhinaiya. SFX pada *scene 1* ini dibuat realistis seperti di tengah laut dengan suara-suara kicauan burung dan gemericik ombak. Musik pada *scene 1* ini berupa ilustrasi musik gitar dan ukulele. Ilustrasi musik yang dituturkan pada tabel elemen suara di atas

memperlihatkan tempo pada instrumen musik keduanya lambat, dengan volume dimainkan sedang. Dengan *pitch* rendah. Instrumen musik pada *scene* 1 ini bertujuan untuk menunjukkan emosi pada tokoh Bhinaiya sama seperti *speech* sebelumnya. Dari penjabaran berikut bahwa analisis data di atas sesuai dengan teori ciri-ciri musikal yang dikatakan oleh Djohan.

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis *Sound Design* Untuk Menunjukkan Emosi Tokoh Pada Film Salawaku didapat beberapa kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, bahwa:

1) Terdapat 3 unsur suara yang ada pada Film “Salawaku”, yakni *Speech*, efek suara dan musik.

a) *Speech* pada film Salawaku berupa

##### 1. Dialog

Dialog merupakan unsur yang paling penting dalam sebuah film. Selain sebagai jalannya cerita. Dialog juga menunjukkan emosi pada tokoh

film dari unsur nada suara dialog tersebut. Pada film “Salawaku” beberapa emosi ditunjukkan melalui intonasi atau keras lemahnya suatu suara dialog. Dalam penelitian ini, beberapa contoh emosi yang ditunjukkan melalui nada dialog yaitu, ketika tokoh Salawaku marah, dialog yang disampaikan yaitu dengan nada keras dan ditekankan. Unsur suara dialog pada film Salawaku tidak terlalu dominan dalam menunjukkan emosi tokoh tetapi ada beberapa tokoh dalam film Salawaku.

##### 2. *Voice Over*

*Voice over* merupakan *nondiegetic sound*. Terdapat *voice over* dalam film “Salawaku”. *Voice over* sendiri merupakan naskah yang dibacakan oleh seseorang tetapi orang tersebut tidak ada dalam *frame*. *Voice over* dalam film Salawaku ini terdapat pada *scene* 39, 40 dan 41. Pada adegan tersebut Saras yang ada dalam *frame* dan suara pacar

Saras muncul dalam adegan tersebut.

b) Efek Suara

Efek suara dalam film “Salawaku” bertujuan untuk menutupi atau melengkapi kekurangan pada film. Efek suara disini juga berfungsi sebagai pengisi latar dalam film dan juga untuk memperkuat situasi dan juga pendukung setiap adegan.

c) Musik

Musik pada Film Salawaku disini sangat berperan penting juga untuk menunjukkan emosi tokoh. Pada film Salawaku musik terdiri dari ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik disini menggunakan instrumen musik piano dan juga ukulele. Instrumen musik piano disini bertujuan untuk menunjukkan emosi pada tokoh Saras. Dan instrumen musik ukulele untuk menunjukkan emosi tokoh Bhinaiya dan juga Salawaku. Sedangkan untuk lagu pada film

Salawaku yang berjudul “Imaji Sunyi” muncul pada tokoh Saras.

- 2) Secara keseluruhan tokoh pada film “Salawaku” memiliki emosi yang berbeda-beda. Tokoh Salawaku memiliki tempramen yang kuat. Unsur tempramen didukung dari segi sosialnya. Sehingga sering terbawa emosi marah. Dan Saras mudah untuk menyembunyikan perasaannya. Bahkan emosi sedih pada dirinya tumpah ketika ada seseorang yang mendengarkannya. Tokoh Bhinaiya rela untuk mengorbankan dirinya sendiri. Emosi pada tokoh Bhinaiya sedih hingga masalah yang ia punya terselesaikan. Dan yang terakhir tokoh Kawanua memiliki sifat yang egois dan memikirkan dirinya sendiri. Emosi yang dialami oleh Kawanua berubah-ubah terkadang emosi marah dan juga bahagia. Namun, dalam cerita Kawanua tidak memiliki emosi tetap.
- 3) *Sound design* menunjukkan emosi melalui unsur suara yang ditinjau dengan elemen suara pada film

Salawaku yaitu, tempo, volume dan *pitch*. Setelah di analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa suara dapat menunjukkan emosi tokoh melalui elemen suara. Ketika emosi sedih pada tokoh maka tempo suara lambat, volume sedang cenderung rendah dan *pitch* rendah. Ketika emosi marah ditunjukkan oleh tokoh maka elemen suara pada tempo berubah menjadi cepat, volume sedang cenderung nyaring dan *pitch* tinggi. Sedangkan untuk emosi bahagia elemen suara yang dihasilkan hampir sama dengan emosi marah hanya saja yang membedakan intonasi nada yang disampaikan dan didukung dengan ekspresi yang disampaikan melalui visual

- 4) Pada penelitian ini hasil temuan bahwa unsur suara berupa *speech*, musik dan efek suara didesain sedemikian rupa dengan *pitch*, volume dan tempo mampu menunjukkan emosi pada tokoh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barsam, Richard M. 2010. *Looking At Movies An Introduction To Film: Third Edition*. New York, London: W.W. Norton & Company.
- Boggs, Joseph M, terj. Drs. Asrul Sani. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art Of Watching Film)*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Bracken, C. Campanella & Skalski, Paul. 2010. *Immersed in Media: Telepresence in Everyday Life*. New York: Oxford University Press.
- Cole, L. 1963. *Psychology Of Adolance*. New York: Rienhart and Winston inc.
- Darwis, Hude. 2006. *Emosi-Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia Dalam Al Qur'an*. Jakarta: Erlangga.
- Djohan. 2010. *Responsi Emosi Musikal*. Bandung: CV. Lubuk Agung.
- Egri, Lajos. 1946. *The Art Of Dramatic Writing*. New York: Simon and Schuster.
- Frijda, N. H. 1993. *Moods, emotion episodes, and emotions*. In M. Lewis & I. M. Haviland (Eds.), *Handbook Of Emotions*. New York: Guilford Press.
- Holman, Tomlinson. 2010. *Sound For Film and Television: Third Edition*. Oxford: Focal Press.
- Lazarus, Richard. 1991. *Emotion and Adaptation*. New York: Oxford University Press.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montage Press.
- Scott, J.PE Harper and Jim Samson. 2009. *An Introduction to Music Studies*. London: Cambridge University Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Syukur, Abdul. 2011. *Beragam Cara Terapi Gangguan Emosi*. Jogjakarta: Penerbit DIVA Press.