
TATA SUARA PADA FILM FIKSI “*BUNGAN NATAH*”

Kadek Satriya Wibawa (Penulis)
I Dewa Made Darmawan (Pembimbing I)
I Komang Arba Wirawan (Pembimbing II)
Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar
Alamat : Jln. Nusa Indah Denpasar 80235
Telp/fax : 0361) 227316 / (0361) 236100
E-mail : info@isi-dps.ac.id

Abstrak

Kekerasan biasanya sering dialami oleh seseorang atau makhluk hidup. Seperti kekerasan yang dialami oleh perempuan. Menurut data dari Lembar Fakta Catatan Tahunan (CATAHU) Komnas Perempuan tahun 2017 tentang kekerasan di ranah rumah tangga / relasi personal. Kekerasan dalam pacaran terjadi 2.171 kasus. Fenomena ini menjadi ide dasar pencipta dalam menciptakan sebuah karya film fiksi yang berjudul “*Bungan Natah*”. Kata “*Bungan Natah*” merupakan kiasan dalam bahasa Bali yang memiliki arti anak perempuan kesayangan. Posisi pencipta pada film ini sebagai penata suara yang berperan sebagai pengelola suara termasuk memberikan efek suara sehingga dapat memberikan kesan dan pesan pada film “*Bungan Natah*”.

Metode yang digunakan untuk mendeskripsikan tata suara film “*Bungan Natah*” adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini memberikan pemahaman melalui penjelasan tertulis. Teori realis digunakan dalam penciptaan tata suara “*Bungan Natah*”. Tata suara dalam film “*Bungan Natah*” menggunakan dialog, musik, efek suara serta dimensi suara dalam penciptaannya. Tahapan dalam penciptaan tata suara film “*Bungan Natah*” dibagi menjadi tiga, yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi.

Luaran penciptaan menunjukkan bahwa kombinasi dialog, musik, dan efek suara dalam tata suara film dapat mempermudah dalam menyampaikan suatu pesan dan kesan kepada penonton. *Diegetic* dan *nondiegetic sound* mampu memberikan dimensi suara pada film karena suara tidak dibatasi oleh *frame*, seperti pada *visual* film yang pandangannya dibatasi oleh sebuah *frame*.

Kata Kunci : *Bungan Natah, Tata Suara, Film Fiksi*

Abstract

Violence is often experienced by someone or a living being. Like violence experienced by women. According data from Komnas Perempuan in 2017 Annual Fact Sheet on violence in the realm of household / personal relations. Dating violence occurred 2,171 cases. This phenomenon became the basic idea of the creator in creating a fiction film entitled "Bungan Natah". The word "Bungan Natah" is an allegory in the Balinese language which means beloved girls. The position of the creator of this film as a sound designer who acts as the sound manager includes giving a sound effect so as to give the impression and message to the film "Bungan Natah".

The method used to describe the sound system of the film "Bungan Natah" is a qualitative descriptive method. This method provides understanding through written explanations. Realist theory is used in the creation of the sound system "Bungan Natah". The sound in the film "Bungan Natah" uses dialogue, music, sound effects and sound dimensions in its creation. The stages in the creation of the film sound system "Bungan Natah" are divided into three, namely pre-production, production, post-production.

The results of the creation show that a combination of dialogue, music, and sound effects in the sound system of the film can make it easier to convey a message and impression to the audience. Diegetic and nondiegetic sound is able to provide the dimensions of the sound in the film because the sound is not limited by the frame, as in a visual film whose view is limited by a frame.

Keywords: "Bungan Natah", Sound System, Fiction Film

PENDAHULUAN

Kekerasan merupakan tindakan yang dilakukan seseorang atau kelompok sehingga menyebabkan terjadinya cedera, baik cedera fisik maupun cedera mental. Cedera fisik dapat berupa memar atau luka pada bagian tubuh seseorang, sedangkan cedera mental merupakan cedera yang terletak pada psikologi seseorang, contohnya seperti depresi. Kekerasan dapat dialami oleh siapapun, kekerasan biasanya sering dialami oleh seseorang atau makhluk hidup. Seperti kekerasan yang dialami oleh perempuan. Bagi sebagian orang perempuan masih dianggap sebagai seseorang yang lemah, walaupun kenyataannya tidak selalu demikian. Kasus - kasus kekerasan terhadap perempuan sering terdengar dalam tayangan berita televisi maupun berita dalam koran.

Menurut data dari Lembar Fakta Catatan Tahunan (CATAHU) Komnas Perempuan tahun 2017 tentang kekerasan pada ranah rumah tangga / relasi personal. Kekerasan terhadap istri (KTI) menempati peringkat pertama 5.784 kasus (56%), disusul kekerasan dalam pacaran 2.171 kasus (21%), kekerasan terhadap anak

perempuan 1.799 kasus (17%) dan sisanya kekerasan mantan suami, kekerasan mantan pacar, serta kekerasan terhadap pekerja rumah tangga. Berdasarkan data di atas membuat pencipta tertarik untuk menjadikan kasus kekerasan dalam perempuan sebagai objek penciptaan karya film fiksi. Film menjadi salah satu media dalam menyampaikan fenomena maupun gagasan seorang pembuat film kepada para penonton.

Film yang mengangkat tema tentang kekerasan perempuan salah satunya adalah film yang berjudul "Posesif", film yang diproduksi oleh Palari film ini mengisahkan tentang kisah cinta pasangan SMA, awalnya kisah cinta mereka begitu indah namun setelah sekian lama mulai muncul masalah, laki - laki dalam film ini melakukan kekerasan terhadap pasangannya. Film ini mampu menceritakan tentang kekerasan yang dialami oleh seorang perempuan. Dari sisi suara, tata suara dalam film "Posesif" ini mengkombinasikan dialog, musik, dan efek suara untuk menciptakan *mood* sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan

dalam setiap *scenanya*. Film "Posesif" menjadi referensi pembuat karya dalam menciptakan film namun dengan nuansa Bali.

Film pada awal diciptakan hanya berupa gambar tanpa suara, namun seiring perkembangan zaman teknologi suara mulai dikembangkan untuk mendampingi gambar pada sebuah film. Pada masa sekarang film tidak hanya berfokus gambar namun juga pada tata suara, sehingga tata suara dalam film sangatlah berpengaruh pada kualitas sebuah film. Tata suara yang baik akan menambah kesan dalam sebuah film. Selain itu tata suara dalam film dapat membantu gambar dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Tata suara dalam film sama pentingnya dengan sinematografi. Penataan suara pada film dilakukan oleh seorang yang disebut penata suara atau juga dapat disebut dengan *sound designer*. *Sound designer* merupakan orang yang bertanggung jawab atas segala aspek suara yang terdapat dalam sebuah film (Ariatama & Muhlisiun, 2008:126).

Mengingat pentingnya sebuah tata suara, pada hal ini pencipta mengajukan diri sebagai seorang penata suara dalam pembuatan film ini. Berdasarkan kasus yang telah disampaikan di atas dan setelah melalui diskusi bersama tim produksi, diputuskan cerita ini berjudul "*Bungan Natah*". *Bungan Natah* merupakan kata kiasan dalam bahasa Bali yang berarti anak perempuan kesayangan. Judul ini merupakan penggambaran dari sosok perempuan sebagai keindahan di dalam rumah, namun perempuan hanya dinilai sebagai objek dan tidak dinilai secara subjek dirinya sendiri. Namun tidak semua perempuan yang dianggap sebagai *Bungan Natah* mampu menjadikan dirinya seperti yang diharapkan oleh orang tuanya, sehingga membuat orang tua kecewa dan bahkan sampai melakukan tindak kekerasan terhadap anaknya sendiri. Film "*Bungan Natah*" menceritakan seorang perempuan yang mengalami fase kekerasan dan tekanan yang dilakukan oleh pasangannya hingga akhirnya ia berani memutuskan melakukan sesuatu untuk lepas dari kekangan pasangannya, Namun ketika ia mencoba mencari solusi dengan pergi ke

rumah orang tuanya ia malah mendapatkan kekerasan mental yang dilakukan oleh ibunya.. Konsep dasar tata suara film "*Bungan Natah*" adalah realis. *Mood* tata suara film "*Bungan Natah*" akan menampilkan tentang ketegangan dan ketertekanan yang dihadapi tokoh perempuan dalam film "*Bungan Natah*" dengan harapan penonton mendapatkan *mood* yang sama seperti apa yang dirasakan oleh tokoh perempuan dalam film.

METODE PENELITIAN

Fenomena kekerasan terhadap perempuan menjadi referensi pencipta untuk menciptakan sebuah karya film yang berjudul "*Bungan Natah*". Metode penciptaan yang terdiri atas tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi serta didukung dengan metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan karena pada pembahasan karya akan dideskripsikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tidak hanya dari karya film yang ditonton atau diamati akan tetapi juga melalui penjelasan tertulis.

Sumber Data

Sumber data dalam penciptaan karya film "*Bungan Natah*" ini berasal dari data primer dan data sekunder.

A) Data Primer

Data primer yang didapatkan pencipta dengan mewawancarai beberapa orang perempuan untuk mendapatkan informasi tentang kekerasan yang dialami khususnya dalam hubungan berpacaran.

B) Data Sekunder

Data sekunder yang didapatkan oleh pencipta berasal dari menonton film yang bertema tentang kekerasan terhadap perempuan seperti film "Posesif" dan "Gone Girls". Data yang didapat dari hasil menonton film adalah tata suara pada film tersebut menggunakan dialog, musik dan efek suara dalam penciptaannya. Data ini pencipta gunakan sebagai referensi dalam pembuatan film "*Bungan Natah*".

Lokasi Penciptaan

Penentuan lokasi penciptaan khususnya pada ranah suara difokuskan pada tingkat kebisingan sebuah lokasi. Tingkat kebisingan ini akan menentukan kualitas suara pada saat proses perekaman. Lokasi yang terlalu bising membuat hasil rekaman suara menjadi kurang baik. Lokasi pembuatan film “*Bungan Natah*” terletak pada dua lokasi sebagai lokasi penciptaan.

Lokasi pertama berada di sebuah villa yang berada di Jalan Tirta Ening II, Sanur. Pemilihan lokasi ini disesuaikan dengan latar dari cerita. Jarak lokasi yang cukup jauh dari keramaian memperkecil gangguan suara yang dapat menurunkan kualitas rekaman suara.

Lokasi kedua berada di sebuah rumah yang berlokasi di jalan Kepundung. Lokasi ini dipilih karena dalam beberapa adegan membutuhkan rumah dengan nuansa Bali.

Proses Kreatif

Pembuatan film “*Bungan Natah*” berawal dari penggalian informasi tentang fenomena yang terjadi di masyarakat, khususnya tentang fenomena yang berhubungan tentang perempuan. Penggalian informasi dilakukan melalui media website seperti berita-berita tentang perempuan, dalam pencarian informasi tersebut terdapat fenomena tentang kekerasan yang terjadi terhadap perempuan. Fenomena ini menjadi perhatian bagi Pencipta, sehingga terciptanya ide film “*Bungan Natah*”. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan scenario, tata kamera, pencahayaan, properti yang digunakan serta merencanakan tata suara untuk mendukung karya film “*Bungan Natah*”. Proses kreatif ini selengkapnya akan dijabarkan kembali pada bahasan Pra produksi, Produksi, dan Paska Produksi.

Secara ringkas film “*Bungan Natah*” menceritakan tentang hubungan berpacaran antara Gita dan Arya. Gita yang kian hari kian gelisah karena perilaku Arya yang terlalu mengontrol hingga membuatnya merasa tertekan. Arya bahkan mengurungnya sendirian di rumah, kesendirian dan tekanan membuat Gita depresi hingga menimbulkan delusi bahwa dirinya terancam.

Tahapan Penciptaan

Kegiatan mengolah momen estetis yang ditangkap mata atau telinga yang didukung dengan metode atau tahapan penciptaan agar karya yang tercipta tetap memiliki alur yang jelas. Tahapan penciptaan terdiri atas: 1) *eksploration*, 2) *Improvisation*, dan 3) *Forming*.

Exploration (Tahap Penjajakan)

Tahap awal merupakan tahap penjajakan, pada tahapan ini ide mulai dikumpulkan berdasarkan fenomena – fenomena yang terjadi disekitar. Melakukan diskusi tentang apa yang akan dibuat sehingga karya yang dibuat menjadi yang terbaik. Kekerasan terhadap perempuan merupakan ide dasar yang didapat setelah melihat fenomena yang terjadi. Ide tersebut kemudian dilanjutkan dengan tahap penciptaan naskah.

Improvisation (Tahap Percobaan)

Untuk mendapat hasil yang maksimal dalam menciptakan karya diperlukan kerjasama yang baik dalam sebuah tim, pencipta sebagai penata suara melakukan diskusi dan menonton beberapa film dengan sutradara untuk mendapatkan konsep yang tepat berdasarkan ide dan naskah yang telah dibuat. Konsep yang didapat dari hasil diskusi berupa tata suara realis dengan *mood* ketegangan dan ketertekanan.

Forming (Tahap perwujudan / Pembentukan)

A) Pra Produksi

Pada pra produksi penata suara menganalisa naskah yang telah diberikan serta melakukan pematangan konsep dengan seorang sutradara sehingga apa yang menjadi keinginan sutradara dapat terpenuhi. Menciptakan kesan nyata merupakan konsep dasar dari tata suara film “*Bungan Natah*”. Menggunakan *diegetic* dan *nondiegetic sound* akan memberikan kesan nyata, sehingga para penonton merasa masuk kedalam film. Kelebihan menggunakan *diegetic* dan *nondiegetic sound* adalah tidak ada batasannya dengan *frame*. Selain itu, sesuai dengan naskah yang menggambarkan tentang kekerasan

dan tekanan konsep tata suara berikutnya adalah menciptakan suasana dan *mood* tegang, sedih, dan tertekan. *Mood* didapatkan dari menggabungkan tiga jenis suara dalam sebuah film, yaitu melalui dialog, musik dan efek suara. Selain menentukan konsep, penata suara harus menentukan peralatan apa saja yang akan digunakan dalam produksi film ini lengkap dengan rencana anggaran biayanya khususnya dalam departemen suara. Pengecekan lokasi dilakukan pada pra produksi untuk memperkecil kemungkinan gangguan-gangguan terhadap suara-suara yang tidak diinginkan pada saat produksi berlangsung.

B) Produksi

Produksi adalah masa terpenting dalam sebuah proses penciptaan karya film. Produksi adalah proses eksekusi segala persiapan yang telah dilakukan pada masa pra produksi.

Penata suara memastikan suara-suara yang terekam dalam kondisi yang baik dan terhindar dari suara-suara yang tidak diinginkan, penata suara menentukan penempatan mikrofon disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Penata suara berkomunikasi dengan sutradara selama proses produksi. Penata suara bersama dengan komposer musik membuat musik yang akan digunakan dalam film.

C) Paska Produksi

Paska produksi merupakan tahapan pengolahan data yang telah didapat pada tahap produksi. Penata suara bekerjasama dengan *editor* dan pembuat musik dalam merancang suara dialog, efek suara serta musik yang akan dimasukkan kedalam film.

Alat – Alat Pendukung Penciptaan

Menciptakan sebuah karya film tentunya harus menggunakan alat – alat yang dapat membantu proses penciptaan tersebut. Alat – alat diibaratkan senjata untuk membuat sebuah karya. Dalam memproduksi film “*Bungan Natah*” ini alat yang digunakan oleh pengkarya bertujuan untuk menghasilkan rekaman suara dialog dan efek suara yang baik di lokasi, kemudian diproses untuk dapat

menampilkan tata suara film “*Bungan Natah*”.

Perekam

Perekam merupakan alat yang digunakan untuk merubah sinyal analog yang ditangkap oleh mikrofon menjadi sinyal digital dan kemudian disimpan kedalam kartu memori. Zoom H6 merupakan alat yang pencipta gunakan dikarenakan tingkat kebisingan dari alat ini sendiri terbilang rendah dan alat ini memiliki 4 *channel* yang dibutuhkan oleh perekam suara.

Kartu Memori

Kartu memori merupakan alat yang berfungsi untuk tempat menyimpan data suara yang telah direkam oleh alat perekam. Pencipta menggunakan kartu memori berkapasitas 32GB, penggunaan memori berkapasitas 32GB bertujuan agar lebih banyak data yang dapat disimpan.

Mikrofon

Menangkap gelombang suara dibutuhkan alat yang bernama mikrofon. Mikrofon digunakan untuk menangkap dialog maupun atmosfer pada saat proses produksi. Pencipta menggunakan dua jenis mikrofon yaitu, mikrofon kondensator *shotgun* dan mikrofon jepit nirkabel.

Mikrofon kondensator *shotgun* merk Rode NTG-4 digunakan untuk menangkap dialog serta atmosfer yang ada dalam set produksi. Alat ini digunakan selain karena tingkat kebisingannya rendah, alat ini memiliki pola tangkap dengan sudut yang lebih kecil sehingga suara-suara sekitar dapat dikurangi namun masih tetap bisa menangkap atmosfer.

Mikrofon jepit nirkabel merk Sennheiser Wireless Clip On G3 digunakan untuk menangkap dialog agar lebih jernih, dikarenakan jarak mikrofon dan sumber suara akan lebih dekat, serta dengan alat ini dapat membuat pemeran dalam film dapat dengan leluasa melakukan gerakan karena alat ini bekerja tanpa kabel untuk mentransmisikan data suara ke dalam alat perekam.

Headphone

Dalam melakukan perekaman seorang perekam haruslah memantau setiap suara yang masuk kedalam alat perekam, untuk memantau suara - suara yang masuk kedalam perekam diperlukan alat yang bernama *headphone*. Pencipta menggunakan *headphone* ISK AT2000 dalam melakukan *monitoring* terhadap rekaman suara. Alat ini digunakan karena suara yang dihasilkan tidak berlebihan baik dari sisi bass maupun trebelnya. Sehingga alat ini baik digunakan untuk memonitor suara yang masuk ke alat perekam.

Boompole

Boompole merupakan tongkat panjang yang ujungnya digunakan untuk menempatkan mikrofon. Mikrofon yang sudah dipasang pada ujung *boompole* akan didekatkan kearah sumber suara namun masih diluar *frame* gambar. Rode *Boompole* digunakan oleh pencipta untuk memudahkan penempatan mikrofon kondensor *shotgun*.

Blimp

Blimp adalah alat yang berfungsi untuk melindungi mikrofon dari terkena angin secara langsung. Alat ini digunakan karena ada beberapa adegan yang berada di luar ruangan.

Kabel

Kabel menjadi alat penghubung antara mikrofon dan alat perekam, dimana sinyal yang sudah ditangkap oleh mikrofon akan didistribusikan ke dalam alat rekam. Kabel XLR digunakan karena penghantaran sinyalnya lebih baik kabel XRL memiliki tiga pin, yaitu *hot*, *cold* dan *ground*. Pin *hot* berfungsi untuk mengalirkan sinyal dengan muatan positif, *cold* mengalirkan sinyal dengan muatan negatif dan *ground* berfungsi sebagai pelindung kebocoran dari energi listrik yang dihasilkan oleh perangkat mikrofon maupun perekam.

Komputer

Komputer merupakan perangkat keras yang digunakan untuk melakukan berbagai pengolahan data baik berupa angka, kata, gambar maupaun suara namun untuk dapat

mengolah data tersebut dibutuhkan perangkat lunak yang berintegrasi dengan komputer. Untuk dapat memproses hasil rekaman suara diperlukan *software* pengolah suara atau yang biasa disebut *software Digital Audio Workstation (DAW)*.

Software Digital Audio Workstation (DAW)

Software Digital Audio Workstation (DAW) merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah semua hal yang berkaitan dengan suara. Pencipta menggunakan *software DAW* Adobe Audition mengingat pencipta mahir dalam menggunakan *software* ini dibandingkan dengan *software DAW* lainnya, seperti *software* Pro Tools, Cubase, dan Nuendo.

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI

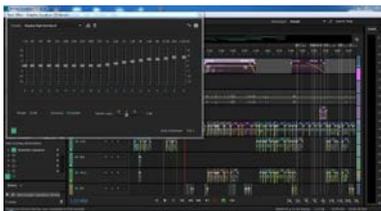
Perwujudan Karya

Film "*Bungan Natah*" merupakan film fiksi bergendre Drama Thriller dengan target penonton remaja yang berdurasi 25 menit. Film ini menceritakan tentang kehidupan Gita (20 th) yang berubah sejak ia tinggal bersama Arya (25 th), kekasihnya. Gita kian hari kian gelisah karena perilaku Arya yang terlalu mengontrol hingga membuatnya merasa tertekan. Arya bahkan mengurungnya sendirian di rumah, kesendirian dan tekanan membuat Gita depresi hingga menimbulkan delusi bahwa dirinya terancam. Pilihan Gita untuk kembali ke rumah ibu Murni, ibunya, untuk menghindari Arya dan delusinya berujung pada kenyataan lain, bahwa Arya dapat melakukan apapun untuk memenuhi keinginannya. Gita menyerah. Keamanan ibunya menjadi alasan utama Gita untuk kembali bersama Arya. Perlakuan Arya pada akhirnya menjadi kebiasaan lumrah bagi Gita.

Pewujudan tata suara film "*Bungan Natah*" pada tahap paska produksi menjadi hal yang penting. Beberapa tahap dilakukan dalam proses paska produksi, adapun tahapannya adalah sebagai berikut.

Mixing

Mixing merupakan tahapan pencampuran gambar dan suara, pada tahapan ini suara – suara yang dibutuhkan dalam film ini dimasukkan kedalam *software Adobe Audition*, seperti suara dialog, musik, serta efek suara. Suara-suara ini nantinya akan diatur ekualisernya, *panning* kiri atau kanan, melakukan kompres ataupun pemberian efek suara seperti suara gema.



Gambar 1. *Mixing* dan *Equalizing*
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Restoring / Cleaning

Hasil rekaman yang diperoleh di lapangan tidak semuanya sempurna, masih ada beberapa data suara yang cacat atau bercampur dengan *noise*, pada tahap *restoring / cleaning* ini data suara yang mengalami *noise* tingkat rendah dapat diselamatkan ataupun dibersihkan agar menghasilkan suara yang lebih bersih.



Gambar 2. Proses pembersihan suara
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Mastering

Mastering dapat dikatakan sebagai tahapan akhir. Pada tahap ini suara-suara yang telah dicampur dan dibersihkan kemudian dipoles kembali secara keseluruhan seperti menaikkan kekerasan suaranya ataupun mengatur ekualisernya secara keseluruhan.

Pembahasan Karya

A. Scene 1



Gambar 3. Gita memegang telinga
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)



Gambar 4. Gita mengetuk pintu
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Scene 1 menceritakan Gita yang sedang melukis tiba-tiba mendengar suara aneh, lalu Gita pergi menekati pintu dan berusaha membukanya namun pintu tersebut terkunci. Pada *scene* ini terdapat efek suara dengung dan bisikan, suara dengung dan bisikan tersebutlah yang mengganggu tokoh Gita.



Gambar 5. Bentuk *visual* dari efek suara dengung
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Efek suara pintu yang dipukul terdengar dalam adegan ini. Terdapat *monolog* dalam adegan ini yaitu *monolog* Gita yang menyuruh suara-suara aneh tersebut untuk berhenti. Atmosfir suara yang digunakan berasal dari ruangan rumah yang sepi. Ilustrasi musik pada adegan ini akan menambah kesan tegang. Kesan yang ingin disampaikan dalam adegan ini adalah kesunyian, ketegangan dan kepanikan. Pada adegan ini menggunakan dua dimensi suara yaitu *diegetic* dan *nondiegetic sound*. *Diegetic sound* pada *scene* ini berupa

monolog, efek suara dengung dan pintu yang dipukul serta suara atmosfer dari ruangan. Sedangkan *nondiegetic sound* berupa ilustrasi musik. Untuk mendapatkan kesan realistis, dialog dan suara atmosfer yang digunakan merupakan hasil rekaman langsung di lapangan tanpa ada manipulasi pada saat proses pasca produksi. Penambahan efek suara dan ilustrasi musik hanya bertujuan memperkuat nuansa pada adegan ini.

B. Scene 5



Gambar 6. Gita menatap kosong
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)



Gambar 7. Arya mendekati Gita
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Scene 5 menceritakan Gita yang sedang duduk di pinggir kolam kemudian Arya berenang mendekati Gita. Pada *scene* ini efek suara air terdengar pada saat Arya masuk ke dalam air dan berenang ke arah Gita.



Gambar 8. Bentuk *visual* suara air saat Arya masuk kolam
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Atmosfir dalam *scene* ini menggunakan suara pohon yang tertiup angin dan sedikit suara kendaraan. Arya

dan Gita melakukan dialog, Arya mengajak Gita untuk ikut berenang namun Gita tidak mau. Terdengar suara cipratan air pada saat Arya mencipratkan air kepada Gita yang sedang duduk di pinggir kolam dan mereka tertawa senang. Suara tawa dari mereka menjelaskan bahwa Arya dan Gita sedang bahagia. Gita melakukan *interior monolog* yang menjelaskan tentang kisah percintaan mereka. *Scene* ini menggunakan teknik *diegetic sound* dikarenakan tidak ada suara yang terdengar dari luar dimensi film. Suara air dan suara angin dalam adegan ini ditampilkan dengan alami. Hal ini akan memberikan realita bahwa Arya dan Gita sedang ada di luar ruangan dengan suara angin yang sedikit kencang. Suara cipratan air diperdengarkan karena mereka memang sedang bermain air di kolam renang.

C. Scene 11



Gambar 9. Gita berjalan keluar
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)



Gambar 10. Gita menggembok pintu
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Scene 11 menceritakan Gita yang terburu-buru mengambil kunci gembok rumah dan mulai keluar, namun langkahnya terhenti sejenak saat Arya memanggil namanya, lalu Gita keluar dan mengunci pintu. Tidak ada dialog dalam adegan ini hanya saja terdengar dari kejauhan Arya memanggil nama Gita. Suara pintu dan gembok terdengar dalam adegan ini. Atmosfir menggunakan suara dalam ruangan dan luar ruangan. *Scene* ini menggunakan teknik *diegetic sound* dikarenakan tidak ada suara yang terdengar dari luar dimensi film. Suara

teriakan Arya yang memanggil Gita memberikan kenyataan bahwa Arya sedang berada di dalam rumah yang sama namun berada di ruangan yang berbeda.

D. Scene 16



Gambar 11. Arya minum
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)



Gambar 12. Arya menjambak rambut Gita
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Scene 16 menceritakan Arya yang sedang menunggu Gita pulang dengan segelas wine di tangannya. Gita pulang dan kemudian Arya memarahi Gita. Terjadi adu mulut antara Gita dan Arya, sampai akhirnya Arya yang emosi membanting gelas yang dibawanya hingga pecah. Dialog dilakukan oleh Arya dan Gita dengan nada yang sedikit keras karena mereka sedang bertengkar. Efek suara dalam adegan ini adalah suara pintu dan suara gelas yang pecah akibat di banting oleh Arya.



Gambar 13. Bentuk *visual* suara gelas pecah
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Atmosfir menggunakan suara rumah yang sunyi. *Scene* ini menggunakan teknik *diegetic sound* dikarenakan tidak ada suara yang terdengar dari luar dimensi film.

Untuk menciptakan realitas, suara dari gelas yang pecah dibuat lebih keras daripada dialog. Dialog yang bernada keras memberikan pemahaman kepada penonton bahwa Arya dan Gita sedang dalam kondisi bertengkar.

E. Scene 20



Gambar 14. Arya mengetuk pintu
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)



Gambar 15. Gita berkemas pakaian
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Scene 20 menceritakan Gita yang sedang berkemas pakaian bersiap untuk pergi sedangkan Arya diluar kamar berusaha meminta agar Gita mengijinkan Arya untuk masih kedalam kamar namun Gita menolak. Beberapa saat kemudian Arya berhenti memohon. Pada *scene* ini dialog dilakukan oleh Arya dan Gita. Atmosfir menggunakan suara rumah dan kamar yang sunyi. Efek suara ketukan pintu serta suara laci terbuka terdengar dalam *scene* ini. Suara ketukan yang tetap terdengar memberikan realita bahwa Arya masih berada di luar kamar.

F. Scene 24



Gambar 16. Gita menggambar
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)



Gambar 17. Gita menunduk
(Sumber: Dokumentasi Eyeseenema,2018)

Scene 24 menceritakan Gita yang sedang menggambar, Arya datang melewati Gita dan keluar dari rumah. Beberapa saat kemudian Gita mulai mendengarkan suara dengungan ditelinganya, Gita yang panik kemudian berlari menuju pintu, namun pintu tersebut terkunci dari luar. Gita memegang telinganya sambil menyuruh agar suara-suara yang dia dengar berhenti. Efek suara dalam *scene* ini menggunakan suara dengungan serta suara ketukan pintu yang dilakukan oleh Gita. Atmosfir menggunakan suara ruangan yang sunyi. Suara Gita yang berteriak memberikan kesan Gita yang merasakan kesakitan. Seperti pada *scene 1*, efek suara dengung pada *scene* ini memberikan pemahaman kepada penonton bahwa Gita sedang benar – benar dalam posisi depresi.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan diatas, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Menciptakan tata suara realis pada film “*Bungan Natah*” memerlukan kombinasi dari jenis suara serta dimensi suara.

Penambahan efek suara dan musik yang sesuai dengan adegan akan menciptakan *mood* pada film namun tidak merusak realita yang ada.

2. Teknis dalam menciptakan tata suara realis dengan melakukan perekaman langsung di lapangan serta melakukan penyusunan suara sesuai dengan kebutuhan dari setiap adegan tanpa adanya penambahan efek yang dapat merusak realita yang ada.

Pesan yang ingin disampaikan dalam film ini adalah setiap orang dapat menentukan keputusannya sendiri dalam menjalani hidup, namun keputusan yang diambil tersebut dapat menentukan nasib seseorang menjadi lebih baik ataupun lebih buruk.

SARAN

Berdasarkan uraian diatas dan pengalaman serta proses pada saat penciptaan karya, maka pecipta memberikan saran sebagai berikut.

1. Untuk Lembaga

Agar skripsi ini dapat menjadi arsip/literatur di Kampus ISI Denpasar, guna memudahkan dalam mencari refrensi tentang tata suara dalam film. Serta refrensi film fiksi tentang kekerasan terhadap perempuan.

2. Untuk Mahasiswa

Agar mahasiswa kedepannya mampu membuat karya yang lebih baik dan menarik dengan ide-ide yang didapat dari fenomena yang terjadi disekitar. Mahasiswa diharapkan mampu mendapatkan refrensi tentang bagaimana tata suara dalam sebuah film.

3. Untuk Masyarakat

Agar masyarakat lebih sadar tentang fenomena kekerasan yang terjadi khususnya terhadap perempuan dan juga agar masyarakat mampu memaknai arti kata dari “*Bungan Natah*” itu sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariatama, A., & Mushlisiun, A. (2008). *Job Description Pekerja Film (Versi 01)*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film (edisi 2)*. Yogyakarta: Montase Press.
- Prawira, Nanang Ganda. 2016. *Benang Merah Seni Rupa Modern*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Subhan, Zaitunah. 2004. *Qodrat Perempuan Taqdir atau Mitos*. Yogyakarta: Pustaka Pesantren.
- Santoso, Eko. 2008. *Seni Teater Untuk SMK*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Yudhanto, Oggi Satriyo. 2017. *Membentuk Dimensi Ruang dengan Gaya Stretch Realist pada Tata Suara Film "Fatimah"*. (Online) . (<http://digilib.isi.ac.id/2397/9/JURNAL.pdf>). (Diakses tanggal 22 mei 2018).
- Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
-