



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1 Gambaran Umum

*Kunang-Kunang* adalah film pendek karya salah satu tim mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Film berdurasi 16 menit 40 detik ini menceritakan tentang perjuangan seorang kakak mencarikan secercah cahaya untuk adiknya. Diceritakan bahwa kakak dan adiknya ini hanya tinggal berdua di dalam sebuah gubuk yang kumuh di perkampungan pembuangan akhir sampah.

Skripsi ini merupakan karya tulis dari penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan metode Analisa isi. Sebagaimana dikemukakan dalam jurnal Rima Shah Putra yang berjudul *Pengantar Metodologi Analisa Media*, bahwa Analisa isi adalah sebuah metode analisa sebuah pesan (berita) secara sistematis. Analisis ini adalah alat untuk menganalisis pesan dari komunikator kepada komunikan melalui sebuah media tertentu. Dalam hal ini, Komunikator ialah pembuat film *Kunang-Kunang*, Komunikan ialah penonton film, sedangkan media yang dimaksud ialah film *Kunang-Kunang*. (hlm. 2)

##### 3.1.1 Sinopsis

Bertempat tinggal di tempat pembuangan akhir, kakak beradik berjuang melawan kerasnya hidup tanpa kasih sayang orang tua. Kakak selain melindungi dia juga menjadi kepala rumah tangga untuk Adik. Sedangkan Adik mengelola apa yang didapat oleh Kakak.

Tidak ada listrik yang menerangi rumah mereka karena terjadi pemutusan sambungan ilegal oleh pemerintah setempat, membuat malam hari mereka lebih gelap dari biasanya dan hanya bergantung oleh obor buatan dari bekas-bekas botol minuman yang bahan bakarnya pun sulit didapat dengan uang yang sedikit. Obor tersebut pun menjadi penerang mereka satu-satunya selain cahaya bulan, terlebih untuk Adik yang sangat takut gelap. karena kegelapan bisa menimbulkan hal-hal yang menyeramkan untuknya serta membangkitkan memori kelam di masa lalu.

Terdorong dari hal itu, Kakak berusaha untuk mencari cara untuk bisa menghilangkan ketakutan Adik terhadap gelap. Perjalanan pun dimulai ketika Kakak menemukan sebuah mobil penangkap serangga dengan lampu sirine yang menarik perhatiannya di dekat rumah sedang berhenti untuk membuang sampah. Tanpa pikir panjang Kakak mencoba mengambil sirine tersebut untuk dibawa pulang, tapi truk tersebut jalan tiba-tiba dan membuatnya terjebak ke bak truk tersebut dan pingsan.

Kakak terbangun dengan keadaan linglung melihat sekitar, cahaya-cahaya yang menari-nari di kepalanya menjadikan tanda untuk bangun dan melihat apa yang terjadi, dengan heran bercampur takjub dia melihat, memperhatikan gemerlap kota yang selama ini dia cari.

Gemerlap kota memang menghipnotisnya, tapi dia menyerah pada kenyataan bahwa gemerlap tersebut tidak bisa dibawa pulang untuk adiknya.

Dalam keadaan putus asa, munculah cahaya kecil yang menarik perhatian untuk dia ikuti. Tanpa sadar dia sudah “diantarkan” pulang oleh cahaya kecil

tersebut. Cahaya kecil tersebut adalah *Kunang-Kunang* yang membawanya pulang dan menerangi malam serta membuat adiknya terlelap kembali.

### **3.1.2 Posisi Penulis**

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menempatkan diri di posisi netral, dengan kata lain mengetahui tentang isi dan kualitas objek yang dibahas, yakni film *Kunang-Kunang*, tetapi penulis juga tetap membuka pikiran atas berbagai data-data atau fakta yang penulis temukan perihal penyampaian narasi film yang berkaitan dengan topik yang penulis ambil. Fakta tersebut nantinya akan penulis gunakan sebagai pembanding film *Kunang-Kunang* sehingga pada akhirnya diperoleh kesimpulan akhir yang menjawab masalah utama skripsi ini.

## **3.2 Tahapan Kerja**

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis menempuh beberapa tahapan kerja, dimulai dari *survey* untuk mengetahui apakah penonton dapat menangkap narasi dari film *Kunang-Kunang*, perumuskan pertanyaan sampai pada Interpretasi data yang diperoleh.

Lebih lengkapnya, penulis jabarkan tahapan-tahapannya sebagai berikut:

### **3.2.1 Survey**

*Survey* ini penulis lakukan guna memperkuat argumen hipotesis penulis bahwa film *Kunang-Kunang* dapat menyampaikan narasi film yang terkandung di dalamnya, tanpa kehadiran aspek suara. *Survey* ini membandingkan dua versi film *Kunang-Kunang*, yakni film *Kunang-Kunang* tanpa suara dan film *Kunang-Kunang* dengan suara.

Responden yang penulis gunakan dalam *survey* ini ialah mahasiswa DKV Sinematografi UMN dengan range usia 18-22 tahun, dengan jumlah responden sebanyak 8 orang.

Setelah penulis melakukan *survey* terhadap beberapa responden yang dipilih mewakili populasi mahasiswa desain komunikasi visual peminatan sinematografi dengan metode kuesioner dan wawancara, maka diperoleh data sebagai berikut.

#### A. Daftar Pertanyaan Kuesioner dan Jawaban Responden

1. Saya (Responden) menangkap karakteristik tiap tokoh dan mengerti konflik yang terjadi.

a. Kuesioner – A.

Kuesioner pertama, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* tanpa suara.

Tabel 3.1. Jawaban Pertanyaan 1 Kuesioner A.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	1	2	12,5 %
3	Cukup Setuju	3	2	6	25 %
4	Setuju	4	5	20	62,5 %
5	Sangat Setuju	5	0	0	0 %
<b>Jumlah</b>			<b>8</b>	<b>28</b>	<b>100 %</b>

Dari Tabel 3.1. diatas, dapat dilihat bahwa sebagian besar menyatakan setuju akan statement pertanyaan tersebut, yang artinya mereka setuju bahwa mereka (Responden) sudah bisa menangkap karakteristik tiap tokoh dan mengerti konflik yang terjadi, meskipun film tersebut tanpa suara.

b. Kuesioner – B.

Kuesioner kedua, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* dengan suara.

Tabel 3.2. Saya menangkap karakteristik tiap tokoh dan mengerti konflik yang terjadi, setelah film diberi efek suara.

Tabel 3.2. Jawaban Pertanyaan 1 Kuesioner B.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	1	2	12,5 %
3	Cukup Setuju	3	3	9	37,5 %
4	Setuju	4	2	8	25 %
5	Sangat Setuju	5	2	10	25 %
	<b>Jumlah</b>		8	<b>29</b>	100 %

Dari tabel 3.2. diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata jawaban responden menyatakan cukup setuju, setuju dan sangat setuju, jadi dapat disimpulkan mereka setuju akan statement pertanyaan tersebut yang artinya mereka setuju bahwa penonton dapat lebih menangkap karakteristik tiap tokoh dan mengerti konflik yang terjadi setelah film diberikan efek suara.

Setelah dilihat kembali, serta dibandingkan total point jawaban dari kedua kuesioner tersebut, 28 berbanding 29, dapat disimpulkan bahwa responden dapat lebih mudah menangkap karakteristik tokoh dan konflik yang terjadi, saat film diberikan efek suara.

2. Saya dapat membayangkan ruangan yang tersaji di tiap adegan dan merasakan suasana yang terbentuk disana.

a. Kuesioner – A

Kuesioner pertama, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* tanpa suara.

Tabel 3.3. Jawaban Pertanyaan 2 Kuesioner A.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	0	0	0 %
3	Cukup Setuju	3	2	6	25 %
4	Setuju	4	5	20	62,5 %
5	Sangat Setuju	5	1	5	12,5 %
	<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>31</b>	<b>100 %</b>

Dari Tabel 3.3. diatas, dapat dilihat bahwa sebagian besar menyatakan setuju akan statement pertanyaan tersebut dan bahkan ada juga yang menyatakan sangat setuju. Dari situ dapat diambil kesimpulan bahwa para responden setuju jikalau ruangan yang tersaji dalam film dan juga suasana yang terbentuk dapat dirasakan meskipun film tersebut tidak menggunakan aspek suara. Namun, kesimpulan ini masih dapat berubah nantinya setelah dibandingkan dengan jawaban dari kuesioner – B.

b. Kuesioner – B.

Kuesioner kedua, setelah diputar film *Kunang-Kunang* dengan suara.

Tabel 3.4. Jawaban Pertanyaan 2 Kuesioner B.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	0	0	0 %
3	Cukup Setuju	3	3	9	37,5 %
4	Setuju	4	3	12	37,5 %
5	Sangat Setuju	5	2	10	25 %
	<b>Jumlah</b>		8	<b>31</b>	100 %

Dari tabel 3.4. diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata jawaban responden menyatakan cukup setuju, setuju dan bahkan ada yang menjawab sangat setuju. Namun, jawaban dominan menyatakan setuju. Jadi, dapat disimpulkan mereka setuju akan statement pertanyaan tersebut yang artinya mereka setuju bahwa penonton dapat lebih membayangkan ruangan yang tersaji di dalam film, dan merasakan suasana setelah film diberikan efek suara.

Setelah dilihat kembali, serta dibandingkan total point jawaban dari kedua kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden merasakan hal yang sama mengenai ruangan yang tersaji dan suasana di dalam film, pada saat film tidak ada suara maupun saat diberikan aspek suara. Hal ini ditinjau dari total point yang didapat pada Kuesioner – A dan Kuesioner – B sebesar 31 point.

3. Saya dapat memahami aspek ruang dan waktu secara detail di tiap adegan.

a. Kuesioner – A

Kuesioner pertama, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* tanpa suara.

Tabel 3.5. Jawaban Pertanyaan 3 Kuesioner A.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	0	0	0 %
3	Cukup Setuju	3	3	9	37,5 %
4	Setuju	4	4	16	50 %
5	Sangat Setuju	5	1	5	12,5 %
	<b>Jumlah</b>		8	<b>30</b>	100 %

Dari Tabel 3.5. diatas, dapat dilihat bahwa sebagian besar menyatakan cukup setuju dan setuju akan statement pertanyaan tersebut dan bahkan ada juga yang menyatakan sangat setuju. Dari situ dapat diambil kesimpulan bahwa para responden setuju bahwa mereka Saya dapat memahami aspek ruang dan waktu secara detail di tiap adegan meskipun film tersebut tidak menggunakan aspek suara. Namun, kesimpulan ini masih dapat berubah nantinya setelah dibandingkan dengan jawaban dari kuesioner – B.

b. Kuesioner – B.

Kuesioner kedua, setelah diputar film *Kunang-Kunang* dengan suara.

Tabel 3.6. Jawaban Pertanyaan 3 Kuesioner B.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	2	4	25 %
3	Cukup Setuju	3	2	6	25 %
4	Setuju	4	2	8	25 %
5	Sangat Setuju	5	2	10	25 %
	<b>Jumlah</b>		8	<b>28</b>	100 %

Dari tabel 3.6. diatas, dapat diketahui bahwa jawaban responden merata sama besar dari tidak setuju, cukup setuju, setuju dan sangat setuju. Namun, jawaban setuju tersebut diperkuat karena pertimbangan berat jawaban setuju lebih terlihat, karena ada 2 jawaban responden yang menyatakan sangat setuju. Jadi, dapat disimpulkan mereka cukup setuju akan statement pertanyaan tersebut yang artinya mereka cukup setuju bahwa mereka dapat memahami aspek ruang dan waktu secara detail di tiap adegan, setelah film diberikan efek suara.

Setelah dilihat kembali, serta dibandingkan total point jawaban dari kedua kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden lebih dapat memahami aspek ruang dan waktu yang disajikan dalam film, pada saat film tidak diberikan aspek suara. Hal ini ditinjau dari total point yang didapat pada Kuesioner – A sebesar 30 point, dan Kuesioner – B sebesar 28 point.

4. Saya menemukan titik kesendirian dalam film *Kunang-Kunang*.

a. Kuesioner – A

Kuesioner pertama, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* tanpa suara.

Tabel 3.7. Jawaban Pertanyaan 4 Kuesioner A.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	0	0	0 %
3	Cukup Setuju	3	1	3	12,5 %
4	Setuju	4	4	16	50 %
5	Sangat Setuju	5	3	15	37,5 %
	<b>Jumlah</b>		8	<b>34</b>	100 %

Dari Tabel 3.7. diatas, dapat dilihat bahwa sebagian besar menyatakan setuju akan statement pertanyaan tersebut dan sebagian lagi juga yang menyatakan sangat setuju, lainnya menyatakan cukup setuju sebanyak 1 responden. Dari situ dapat diambil kesimpulan bahwa para responden setuju bahwa mereka dapat menemukan titik kesendirian dalam film *Kunang-Kunang* meskipun film tersebut tidak menggunakan aspek suara. Namun, kesimpulan ini masih dapat berubah nantinya setelah dibandingkan dengan jawaban dari kuesioner – B.

b. Kuesioner – B.

Kuesioner kedua, setelah diputar film *Kunang-Kunang* dengan suara.

Tabel 3.8. Jawaban Pertanyaan 4 Kuesioner B.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	12,5 %
2	Tidak Setuju	2	5	10	62,5 %
3	Cukup Setuju	3	2	6	25 %
4	Setuju	4	0	0	0 %
5	Sangat Setuju	5	0	0	0 %
	<b>Jumlah</b>		8	17	100 %

Dari tabel 3.8. diatas, dapat diketahui bahwa mayoritas jawaban responden mengatakan tidak setuju pada statement tersebut. Jadi, dapat disimpulkan mereka tidak setuju akan statement penonton dapat lebih menangkap titik kesendirian dalam film, setelah film diberikan efek suara. Atau dengan kata lain mereka menyatakan bahwa tanpa suara, titik kesendirian dapat lebih terbaca dengan cepat.

Setelah dilihat kembali, serta dibandingkan total point jawaban dari kedua kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden lebih cepat menangkap titik kesendirian dalam film, pada saat film tidak diberikan aspek suara. Hal ini ditinjau dari total point yang didapat pada kuesioner – A sebesar 34 point, dan kuesioner – B sebesar 17 point.

5. Saya merasa tergugah untuk dapat bersikap lebih dewasa setelah menonton film *Kunang-Kunang*.

a. Kuesioner – A

Kuesioner pertama, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* tanpa suara.

Tabel 3.9. Jawaban Pertanyaan 5 Kuesioner A.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	4	8	50 %
3	Cukup Setuju	3	1	3	12,5 %
4	Setuju	4	2	8	25 %
5	Sangat Setuju	5	1	5	12,5 %
	<b>Jumlah</b>		8	<b>24</b>	100 %

Dari Tabel 3.9. diatas, dapat dilihat bahwa sebagian responden menyatakan tidak setuju akan statement pertanyaan tersebut dan sebagian lagi juga yang menyatakan setuju. Dari situ dapat diambil kesimpulan rata-rata bahwa para responden tidak setuju bahwa mereka merasa tergugah untuk dapat bersikap lebih dewasa setelah menonton film tersebut meskipun tidak menggunakan aspek suara. Namun, kesimpulan ini masih dapat berubah nantinya setelah dibandingkan dengan jawaban dari kuesioner – B.

b. Kuesioner – B.

Kuesioner kedua, setelah diputar film *Kunang-Kunang* dengan suara.

Tabel 3.10. Jawaban Pertanyaan 5 Kuesioner B.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	5	10	62,5 %
3	Cukup Setuju	3	3	9	37,5 %
4	Setuju	4	0	0	0 %
5	Sangat Setuju	5	0	0	0 %
	<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>19</b>	<b>100 %</b>

Dari tabel 3.10. diatas, dapat diketahui bahwa mayoritas jawaban responden mengatakan tidak setuju pada statement tersebut. Jadi, dapat disimpulkan mereka tidak setuju akan statement saya merasa terganggu untuk bersikap lebih dewasa setelah menonton film *Kunang-Kunang*, walaupun film tersebut diberikan efek suara.

Setelah dilihat kembali, serta dibandingkan total point jawaban dari kedua kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden lebih merasa terganggu untuk bersikap lebih dewasa setelah menyaksikan film *Kunang-Kunang*, pada saat film tidak diberikan aspek suara. Hal ini ditinjau dari total point yang didapat pada Kuesioner – A sebesar 24 point, dan Kuesioner – B sebesar 19 point.

6. Saya melihat realita keadilan sosial yang tercermin dalam film *Kunang-Kunang*.

a. Kuesioner – A

Kuesioner pertama, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* tanpa suara.

Tabel 3.11. Jawaban Pertanyaan 6 Kuesioner A.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	1	2	12,5 %
3	Cukup Setuju	3	1	3	12,5 %
4	Setuju	4	4	16	50 %
5	Sangat Setuju	5	2	10	25 %
	<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>31</b>	<b>100 %</b>

Dari Tabel 3.11. diatas, dapat dilihat bahwa mayoritas responden menyatakan setuju akan statement pertanyaan tersebut, bahwa mereka melihat realita keadilan sosial setelah menonton film tersebut meskipun tidak menggunakan aspek suara. Namun, kesimpulan ini masih dapat berubah nantinya setelah dibandingkan dengan jawaban dari kuesioner – B.

b. Kuesioner – B.

Kuesioner kedua, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* yang telah diberi suara.

Tabel 3.12. Jawaban Pertanyaan 6 Kuesioner B.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0 %
2	Tidak Setuju	2	2	4	25 %
3	Cukup Setuju	3	2	6	25 %
4	Setuju	4	2	8	25 %
5	Sangat Setuju	5	2	10	25 %
	<b>Jumlah</b>		8	<b>28</b>	100 %

Dari tabel 3.12. diatas, dapat diketahui bahwa jawaban responden merata sama besar dari tidak setuju, cukup setuju, setuju dan sangat setuju. Namun, jawaban setuju lebih diperkuat karena ada responden yang menjawab sangat setuju. Jadi, dapat disimpulkan mereka setuju akan statement penonton lebih melihat realita keadilan sosial dalam film, setelah film diberi efek suara.

Setelah dilihat kembali, serta dibandingkan total point jawaban dari kedua kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden lebih melihat realita keadilan sosial, pada saat film tidak diberikan aspek suara. Hal ini ditinjau dari total point yang didapat pada Kuesioner – A sebesar 31 point, dan Kuesioner – B sebesar 28 point.

7. Penilaian Saya terhadap aspek suara dalam film *Kunang-Kunang*.

a. Kuesioner – A

Kuesioner pertama, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* tanpa suara.

Tabel 3.13. Jawaban Pertanyaan 7 Kuesioner A.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Tidak Dibutuhkan	1	4	4	50 %
2	Dibutuhkan	2	4	8	50 %
	<b>Jumlah</b>		8	<b>12</b>	100 %

Dari Tabel 3.13. diatas, dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan bahwa aspek suara dalam film tersebut dibutuhkan dan tidak dibutuhkan memiliki jumlah yang sama besar. Namun, kesimpulan ini masih dapat berubah nantinya setelah dibandingkan dengan jawaban dari kuesioner – B.

b. Kuesioner – B.

Kuesioner kedua, setelah diputarkan film *Kunang-Kunang* yang telah diberi suara.

Tabel 3.11. Jawaban Pertanyaan 7 Kuesioner B.

No.	Jawaban	Point	Frekuensi	Total Point	Prosentase
1	Tidak Diperlukan	1	3	3	37,5 %
2	Diperlukan	2	5	10	62,5 %
	<b>Jumlah</b>		8	<b>13</b>	100 %

Dari tabel 3.14. diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menyatakan bahwa aspek suara dalam film tersebut dibutuhkan memiliki

jumlah yang lebih besar daripada responden yang menjawab tidak dibutuhkan. Jadi, dapat disimpulkan mereka membutuhkan aspek suara dalam film *Kunang-Kunang*.

Setelah dilihat kembali, serta dibandingkan total point jawaban dari kedua kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden tidak memerlukan kehadiran suara dalam film *Kunang-Kunang*. Hal ini ditinjau dari selisih total point yang didapat pada Kuesioner – A dan Kuesioner – B, yakni hanya berselisih sebesar 1 point. Dengan itu dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya penonton tidak merasakan perbedaan yang signifikan terhadap film *Kunang-Kunang* saat tanpa suara dan saat diberi suara. Hal ini diperkuat dengan jawaban pada wawancara nanti.

Setelah dilihat kembali tabulasi prosentase jawaban dari responden, dari 7 poin tadi ada sebanyak 4 poin dengan jawaban yang lebih condong memilih tanpa kehadiran suara, ada sebanyak 2 poin dengan jawaban yang lebih condong memilih diberikan suara, dan 1 poin dengan jawaban yang seimbang. Dari jumlah tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, responden tidak membutuhkan kehadiran aspek suara dalam film *Kunang-Kunang*. Namun, kesimpulan ini masih harus disandingkan dengan kesimpulan yang diperoleh dari hasil wawancara.

## **B. Hasil Wawancara**

### **1. Setelah Menyaksikan Film *Kunang-Kunang* Tanpa Suara**

Setelah menyaksikan film *Kunang-Kunang* tanpa suara, mayoritas mengatakan bahwa film tersebut ingin berbicara tentang kesendirian, dimana sepi, hening dan

malam hari menjadi poin utama yang mendukung. Ada juga yang mengatakan bahwa film tersebut berisikan tentang tema tanggung jawab meraih suatu mimpi yang dicita-citakan.

Selain itu, mayoritas dari responden menyatakan bahwa pesan yang paling menonjol di film itu ialah tentang perbedaan sosial yang ada di masyarakat. Tentang kegelapan yang menyelimuti kampung tempat pembuangan sampah, dan gemerlap lampu di perkotaan. Berbicara tentang karakteristik tokoh, konflik yang terjadi dan suasana yang tergambarkan dalam film, mereka mayoritas menjawab menangkap beberapa aspek tersebut melalui adegan tokoh dan latar visual yang tampak di layar. Mereka melihat bahwa si tokoh dengan kesunyiannya tanpa bicara menunjukkan karakter sikap yang pendiam tapi memiliki tujuan hidup yang tergambar dari mimik wajahnya, dan juga berpegang teguh pada satu tujuannya itu, dilihat dari kesetiaannya mengejar cahaya hingga ke penjuru tempat. Selain itu, ada juga yang menjawab bahwa menangkap sikap polos dan penyayang dari tokoh kakak, dilihat dari sikapnya yang setia mengejar cahaya bagi adiknya. Di lain pihak, ada juga yang mengatakan bahwa si tokoh menunjukkan karakter berpendidikan rendah dilihat dari mengapa ia tidak menggunakan cara lain untuk menghasilkan cahaya dalam gubuknya.

## 2. Setelah Menyaksikan Film *Kunang-Kunang* dengan Suara

Setelah menyaksikan film *Kunang-Kunang* yang sudah diberi suara, mayoritas mengatakan bahwa film tersebut lebih menonjol dibandingkan yang sama sekali tidak menggunakan suara. Karakteristik tokoh, emosi dan konflik yang terjadi disana juga terlihat lebih jelas.

Banyak respon positif didapat dari para responden tentang film *Kunang-Kunang* setelah diberi suara. Mayoritas lebih setuju film tersebut diberikan aspek suara, karena dimensi ruang dan waktu lebih terlihat jelas. Misalnya, saat ada suara jangkrik, kodok dan berbagai ambience malam hari, lebih menggambarkan suasana di malam hari sehingga tampak jelas.

Namun, tidak dapat dipungkiri juga, bahwa ada juga responden yang menyatakan bahwa lebih baik film tersebut tidak diberikan suara sama sekali, dengan alasannya agar lebih mengajak penonton berfikir dan mendalami film itu, dan juga menampilkan kesan yang beda daripada film lainnya.

### 3. Kesimpulan Akhir Mengenai Aspek Suara dalam Film *Kunang-Kunang*

Dari 8 orang responden yang diberikan pertanyaan, sebanyak 4 orang menyatakan bahwa film *Kunang-Kunang* lebih baik tidak diberikan aspek suara. Dengan pertimbangan memberikan kesan beda dari film lain, mengajak penonton berfikir dan lebih mendapatkan kesan kesendirian saat tidak ada aspek suara didalamnya. Sedangkan 4 sisanya menyatakan bahwa film *Kunang-Kunang* membutuhkan aspek suara. Dengan pertimbangan bahwa tidak semua orang dapat menangkap film tanpa suara dan juga dengan adanya suara, pesan yang terkandung di dalam film lebih tergambar jelas.

Dengan demikian, hasil yang didapat memiliki jumlah yang sama besar. Hasil tersebut menyatakan bahwa sebenarnya film *Kunang-Kunang* tanpa suara maupun diberi suara, memiliki dampak yang sama terhadap penonton. Namun, bila dipertimbangkan dengan memperhitungkan hasil yang diperoleh dari jawaban Kuesioner yang dominan setuju film *Kunang-Kunang* lebih mudah ditangkap

pesannya saat tidak menggunakan suara, maka dapat ditarik kesimpulan serupa, bahwa film *Kunang-Kunang* akan lebih mudah ditangkap pesan naratifnya jika tanpa kehadiran suara.

### 3.2.2 Perumusan Pertanyaan

Seperti yang sudah penulis terangkan di bab 1, bahwa pertanyaan besar dari penulisan ini ialah bagaimana film *Kunang-Kunang* menyampaikan narasi film dengan tanpa kehadiran aspek suara, yang seharusnya menjadi salah satu aspek penting yang membentuk sebuah film, selain warna dan bentuk. Sebelumnya patut diketahui lebih dahulu, narasi film yang dibahas disini hanya mengerucut pada kesan kesendirian dalam film *Kunang-Kunang*.

Seperti diterangkan pada poin sebelumnya, bahwa sebelum melakukan analisa ini, penulis mendapat satu kesempatan untuk melakukan survey dengan sampel penonton film *Kunang-Kunang* sebanyak 8 orang. Kepada 8 orang responden tersebut, penulis mengajukan beberapa pertanyaan berupa kuesioner dan wawancara yang mengacu kepada pesan naratif yang terkandung dalam film *Kunang-Kunang*. Kemudian, penulis memperoleh hasil akhir berupa selisih data antara responden yang dapat menangkap pesan narasi film *Kunang-Kunang* saat film diberi suara dan juga saat film tanpa suara. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian pertama tersebut ialah bahwa penonton dapat menangkap narasi film *Kunang-Kunang* meskipun tanpa suara. Kesimpulan ini diperoleh dari jumlah responden yang lebih dapat menangkap narasi film *Kunang-Kunang* saat film tersebut tanpa aspek suara lebih besar dibandingkan jumlah responden yang mendukung kehadiran suara.

Kesimpulan *survey* tersebut, memperkuat hipotesis penulis sebelumnya, yakni film *Kunang-Kunang* dapat menyampaikan narasi film meskipun tanpa kehadiran aspek suara.

### **3.2.3 Sampling Sumber Data**

Dalam tahapan ini, penulis mengambil beberapa contoh sumber data yang akan digunakan sebagai data pembanding dalam analisa nantinya. Data tidak perlu dicantumkan secara keseluruhan, tapi cukup ambil sampelnya dan data lainnya dapat dicantumkan dalam proses analisis. Dalam hal ini, penulis menempatkan sampel data pada Bab 2, Tinjauan Pustaka.

### **3.2.4 Pembuatan Kategori Analisis**

Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam menganalisa suatu hal, kita membutuhkan kategori yang jelas, tentang apa saja yang akan dianalisa. Dalam hal ini, penulis membagi katogori berdasarkan *mise en scene* yang dibahas dan dianalisa. Maka terdapat kategori *Setting* lokasi dan properti, kategori pencahayaan, kategori komposisi gambar, dan juga kategori posisi dan pergerakan aktor itu sendiri. Sedangkan indikator dalam proses analisis ini ialah kesendirian. Jadi, tiap kategori yang akan dibahas hanyalah yang menampilkan kesan kesendirian.

### **3.2.5 Interpretasi Penafsiran Data**

Ini adalah proses akhir dan juga merupakan proses inti dari metode analisis isi. Yakni penulis harus menganalisis semua data yang ada dan setiap analisa yang dilakukan harus diperkuat dengan data yang valid.

### 3.3 Acuan

Secara garis besar, hasil penelitian ini nantinya akan berupa penjelasan mengenai bagaimana narasi film *Kunang-Kunang* dapat tersampaikan pada penonton meskipun tanpa kehadiran aspek suara.

Dalam hal ini penulis menggunakan *mise en scene* sebagai acuan dasar dalam menganalisa narasi film *Kunang-Kunang*. Karena dalam studi pustaka, penulis menemukan fakta bahwa *mise en scene* adalah aspek yang paling berpengaruh dalam penyampaian narasi film. Hal tersebut diperkuat dengan *statement* dari para ahli dan kritikus film, seperti Andre Bazin dalam bukunya *What is Cinema 2* yang mengatakan bahwa setiap elemen dari *mise en scene* memberikan kontribusi tersendiri dalam penyampaian pesan dalam film (hlm. 65) dan juga John Gibbs dalam buku *Mise-en-Scene; Film Style and Interpretation* yang mengatakan bahwa jika kita berbicara tentang pesan dalam film, maka tak lain yang kita bahas adalah *mise en scene* dari film itu. (hlm. 5).

UMMN