

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penulis yang dilakukan pada film *Sound of Metal* (2019) karya Darius Marder, dapat disimpulkan bahwa tata suara memiliki peran penting dalam perkembangan dan perubahan karakter pada film. Khususnya penggunaan *audio effect* yang digunakan untuk membantu perkembangan dan perubahan karakter tokoh utama dalam film ini yaitu Ruben, seorang *drummer* grup metal yang mengalami gangguan pendengaran.

Penulis menemukan bahwa *sound designer* mampu merancang *audio effect* mengikuti *character arc* di dalam film ini yang oleh Weiland (2019) disebut sebagai *positive change arc*. Seperti misalnya pada bagian *inciting event* dimana masalah pada karakter diperkenalkan lewat suara *audio effect* berupa suara redam dan berdenging. Selanjutnya *audio effect* terus digunakan mengikuti perkembangan karakter, dimana ketika Ruben sedang berada di dalam sebuah masalah atau memilih keputusan yang salah, *audio effect* kembali dimunculkan sebagai suara yang terdengar tidak normal. Namun sebaliknya jika Ruben berada di pilihan yang benar dan menjalaninya dengan nyaman maka *audio effect* tersebut akan hilang, yang ada hanya suara pada umumnya.

Dengan menggunakan formula *positive change arc* (Weiland, 2019) narasi film ini membawa karakter pada momen *resolution* dimana karakter mampu menerima kebenaran dirinya sebagai penderita tuna rungu. Momen ini digambarkan ketika karakter utama menemukan kenyamanan dan kebahagiaan saat berada dalam keheningan yang dihadirkan dalam *scene* tanpa suara.

Berdasarkan analisis yang penulis lakukan, yang mengaitkan antara konsep tata suara dengan *character arc*, Nicolas Becker sebagai *sound designer* telah berhasil mengimplementasikan *sound narrative* dalam film ini. Tata suara yang diciptakan mampu “memperkuat” karakter di setiap momen perkembangannya.