

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan sebuah seni dalam bentuk media visual gambar bergerak yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah cerita, *mood* atau emosi karakter, alur serta pesan yang disampaikan oleh pembuat film kepada penonton. Film terbagi menjadi dua atas pembagian unsur naratif dan sinematik. Film dari segi unsur naratif menjelaskan mengenai cerita yang disampaikan oleh pembuat film, sedangkan film dari segi sinematik menjelaskan teknis atau aspek-aspek penting yang lebih terjerumus terhadap elemen *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara dalam sebuah film (Pratista 2008: 1).

Film “Dua Kata Lucu” merupakan film fiksi bergenre komedi yang mengangkat tema pencarian jati diri. Penulis membuat film ini sebagai seorang penata suara yang menjadi salah satu peran penting untuk memberikan gambaran suasana suara pada tema yang diterapkan. Sebagai penata suara, penulis bertanggung jawab atas keseluruhan kebutuhan produksi yang berkaitan dengan audio, konsep serta kualitas audio yang dihasilkan (Umbara & Pintoko, 2010: 152).

Tugas penata suara atau *sound designer* adalah untuk mendesain konsep suara dan segala elemen di dalamnya pada suatu film. Empat elemen utama dari *sound design* adalah dialog, *ambience*, musik dan efek suara. Seorang *sound designer* harus mampu memahami dan menguasai keempat jenis elemen sound tersebut, agar mampu menuntun emosi penonton dalam memahami karakter, narasi dan suasana yang digambarkan dalam sebuah adegan film. Selain itu, seorang *sound designer* juga memiliki kemampuan untuk merancang sebuah pemahaman narasi yang disampaikan kepada penonton melalui aspek latar tempat dan waktu, *mood* serta suasana atau atmosfer seiring dengan konsep narasi dalam sebuah cerita yang diterapkan.

Dalam proses desain suara atau *sound design* pada film *Dua Kata Lucu* terdapat salah satu elemen penting dalam penggambaran sosok tokoh bapak Piok sebagai representasi unsur naratif film berdasarkan keunikan konsep cerita yang diterapkan dalam film tersebut. Penggunaan elemen suara gamelan dalam film *Dua*

Kata Lucu memberikan makna representasi tokoh bapak Piok sebagai pementas tari daerah Jawa atas dasar penerapan *character breakdown* pada film.

Penggunaan elemen alat musik instrumen gamelan berakar kuat pada tradisi daerah Jawa menyampaikan perasaan hormat, kedalaman spiritual, atau hubungan dengan alam dan masyarakat. Penggunaan alat musik gamelan Jawa dalam film berfungsi untuk menggambarkan karakter bapak Piok yang melambangkan beberapa lapisan makna sebagai representasi budaya daerah Jawa sebagai simbol dari hubungan sang ayah dengan warisan budaya Indonesia yang menggarisbawahi nilai-nilai tradisional atau kepercayaan spiritualnya serta kedalaman karakter berdasarkan nada dan irama gamelan yang spesifik dalam film. Hal tersebut dapat mencerminkan konsep penerapan *leitmotif* pada suatu keadaan emosional sang ayah atau otoritasnya dalam keluarga sebagai penggambaran simbolisme karakter dalam fungsi naratif sebuah cerita.

Leitmotif adalah istilah yang menggambarkan musik sebagai penanda kehadiran suatu ide, konsep, karakter, atau motif dalam suatu cerita (Pradana, 2023, hal. 11). *Leitmotif* adalah teknik menyatukan makna, memori, dan emosi dalam musik dapat menghasilkan pengalaman mendengarkan yang lebih kaya dan pemahaman yang lebih baik tentang daya tarik abadi musik dramatis (Stull, 2015:2). Film *Thor Love and Thunder* (2022) memiliki *score* beberapa *cue* di dalam film *score*, termasuk salah satu *cue* yang menggunakan teknik *leitmotif* scoring yang berperan sebagai penanda perubahan suasana dalam film.

Beberapa pembuat film dan cendekiawan mengkritik penggunaan tradisionalnya dengan menganjurkan pendekatan yang lebih inovatif. Terlepas dari kritik, *leitmotif* terus menjadi komponen berharga dari musik film yang menawarkan sarana untuk meningkatkan penceritaan melalui kemampuan fungsi naratif yang unik untuk membangkitkan ingatan dan emosi. Pemilihan instrumen gamelan dan pengintegrasian instrumen tersebut ke dalam adegan dunia mimpi dapat memperdalam penggambaran ayah Piok sebagai makna pada karakter dalam narasi film *Dua Kata Lucu*.

Dengan demikian, pada penelitian ini penulis akan membahas lebih lanjut mengenai perancangan elemen *sound effect* gamelan atas perancangan representasi tokoh bapak Piok pada scene dunia mimpi dalam film *Dua Kata Lucu*.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penggunaan suara gamelan sebagai penggambaran bapak Piok pada film *Dua Kata Lucu*?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Perancangan elemen sound design pada alat musik gamelan sebagai penggambaran bapak piok dalam scene dunia mimpi.
2. Perancangan elemen sound design dalam scene dunia mimpi yang diterapkan pada scene 1, 7, 9 dan 13.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan suara gamelan sebagai penggambaran bapak Piok dalam film *Dua Kata Lucu*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. SOUND IN FILM

Menurut Bordwell (2017) pembuat film harus mempertimbangkan pilihan-pilihan, baik secara intelektual maupun intuitif, karena setiap alternatif mempengaruhi penonton secara berbeda. Setiap teknik suara menawarkan banyak sekali kemungkinan, tetapi pembuat film menilai mana yang akan dikejar berdasarkan bagaimana mereka sesuai dengan bentuk film secara keseluruhan dan bagaimana mereka membentuk pengalaman penonton (hlm. 263).

Winter (2017) menyatakan bahwa terdapat teori lama bahwa “pohon yang jatuh di sebuah hutan akan tetap ada suara pohon tersebut tumbang secara nyata