

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

dengan atau tanpa pendengar”. Definisi lain dari suara adalah sesuatu yang bisa di dengar. Di samping itu, film dari berbagai segi aspek peraturan, prinsip, dan elemen fisik yang diperlukan berfungsi untuk menciptakan rekaman suara dan berfungsi untuk melakukan proses penyuntingan dan pencampuran audio sehingga menghasilkan komposisi atas dasar konsep desain suara yang ditetapkan pada suatu film (hlm. 2).

Menurut Scott-James (2018), deskripsi dari suara itu sendiri adalah getaran mekanis atau bisa disebut sebagai gelombang longitudinal yang ditransmisikan oleh medium elastis dan ditentukan oleh sebuah frekuensi dan amplitudo. Frekuensi bisa didefinisikan sebagai *pitch* atau nada suara yang diukur dengan satuan *hertz* (Hz). Sedangkan amplitudo adalah intensitas atau loudness dari suara yang dapat diukur dengan satuan desibel (dB). Suara bisa dihasilkan ketika bergetarnya suatu benda dan menimbulkan gangguan pada medium di sekitarnya, hingga menghasilkan sebuah perubahan posisi molekul udara dan menghasilkan *back and forth motion* dan ditangkap oleh pendengaran (hlm. 77-78).

Film memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam dan mempengaruhi emosi penonton (Audissino, 2021, hlm. 48). Penonton dapat mengetahui berbagai macam informasi seperti ilusi ruang dan waktu hanya dengan mendengarkan suara. Suara dapat juga digunakan sebagai penentu tempo dalam sebuah adegan (Rose, 2015, hlm. 91).

2.1.1 SOUND DESIGN

Menurut Scott-James (2018), desain suara adalah sebuah elemen, dan sering kali menjadi elemen utama dalam desain suara film mencakup seni suara, pahatan suara, dan instalasi suara (hlm. 53). Proses memproduksi, memodifikasi, dan mengatur elemen suara untuk digunakan dalam berbagai produk media visual, termasuk teater, bioskop, televisi, dan *video game* merupakan bagian dari proses desain suara. Proses merekam, memilih, menseleksi dan membentuk suatu audio *track* pada suatu film merupakan bagian dasar dari proses *sound design*. Hal tersebut adalah seluruh proses

pembuatan audio mulai dari proses *recording*, *editing*, *generating*, *processing* dan *mixing* sound dalam suatu film (hlm. 6).

Sound designer atau penata suara didefinisikan sebagai seseorang yang mempraktikkan seni desain suara, yang dapat berkisar dari mendesain suara secara individu atau efek desain suara untuk film atau *game* hingga *soundtrack* yang lengkap. Selain itu, terdapat seorang editor suara supervisi atau perancang suara senior yang berperan sebagai editor supervisi menjadi tugas utama selama praproduksi untuk perencanaan elemen kreatif dan perekrutan talenta (Scott-James, 2018 hlm. 69). Oleh karena itu hal penting seorang *sound designer* wajib mempunyai trek suara apa saja yang akan digunakan saat masih dalam tahap pengembangan skrip dan pembahasan budget. *Sound designer* profesional pada umumnya mengatur pekerjaan dan tanggung jawab beberapa kategori yang diantaranya dialog, efek suara, dan musik. (Rose, 2015, hlm. 84).

Scott-James (2018) menulis bahwa tujuan utama atau sasaran dari *soundtrack* adalah untuk mendukung emosi dan cerita, dan umumnya semakin baik campurannya, semakin sedikit penonton tidak menyadarinya. Salah satu konflik terbesar yang terjadi dalam proses *mixing* adalah persaingan antara dialog, efek suara, dan musik. Dialog seringkali dianggap sebagai the “*King*” atau raja sebagai elemen terpenting dari proses *mixing* pada *soundtrack* dalam sebuah film. Dialog di *mix* terlebih dahulu dan kemudian *layer soundtrack* dan lainnya menyesuaikan dengan konsep cerita pada proses *mixing*. Walaupun demikian, pemikiran awal di balik konsep desain suara adalah dengan tujuan untuk membangun seseorang yang mengambil yang bertanggung jawab untuk “*auralizing*” suara untuk film (hlm. 170).

Desain suara pada tahap proses *mixing* adalah dengan menaikkan dan menurunkan *volume* atau menyamakan efek suara, serta mempengaruhi faktor terhadap fokus penonton. Bagian dari tahap proses *mixing*, *compositing* merupakan penggabungan elemen visual dari sumber yang terpisah ke dalam satu gambar dan mendesain suara secara efektif dengan

menggabungkan sejumlah suara yang terpisah ke dalam sebuah adegan seperti efek suara individual. Alhasil, proses *mixing* berfungsi untuk menyatukan banyak elemen ke dalam sebuah *layer soundtrack*. Suara dipilih dan di *mix* untuk membuat setiap momen menjadi realistis dan memiliki target emosional. (Scott-James, 2018 hlm. 170).

Pada tahap proses *mastering*, *sound designer* sudah harus menyelesaikan proses *mixing* dari segi pengoptimalan level volume rata-rata dan *peak volume levels*, pemrosesan sinyal, *compression* dan *equalizer* (EQ), menghilangkan *noise* yang tidak diinginkan seperti bunyi *clicks*, *pops*, dan *hisses*, mengatur *track* secara berurutan dan menyisipkan kode untuk replikasi. Sebagian besar dari pekerjaan ini yang dapat diterapkan pada film selama proses *editing*, *premixing*, dan *final mix* untuk *soundtrack* pada sebuah film sebelum tahap proses *mastering* dimulai. (Scott-James, 2018 hlm. 173).

Alten (2013) menyatakan bahwa ketika setelah rekaman sudah melalui proses *mixing* dan dilanjutkan ke tahap akhir *mastering*, sehingga pentingnya hasil *mixing* dengan jangka waktu yang sebentar sudah menjadi produk final. Tujuan dari *mastering* adalah untuk mengoptimalkan rekaman untuk distribusi dengan meningkatkan suaranya melalui “*Signal Processing*” atau (pemrosesan sinyal) (hlm. 510). Tujuan utama dalam *mixing* dan *mastering* produk final merupakan bagian dari bentuk mengikuti fungsi dari proses terlepas dari pencampuran proses trek suara *surround sound 5.1* untuk film sinematik atau proses *mixing* musik untuk rilis online (hlm. 537).

2.2 SOUND EFFECT

Suara dalam film terdiri dari tiga jenis: *speech*, *music*, dan *noise* (biasanya disebut efek suara) (Bordwell, 2017, hlm. 217). Efek suara (spot, sinkronisasi, atau efek keras) cenderung menjadi suara utama yang disinkronkan dengan peristiwa penting, menyoroti drama, dan membantu menceritakan kisah. Elemen utama pada aspek desain suara berasal dari dalam dunia cerita. Efek suara dapat digunakan untuk

narasi misalnya dari aplikasi suara *off-screen* pada sebuah adegan dapat memotivasi tindakan aktor dan secara harfiah menceritakan kisahnya (Holman, 2010 hlm. 147).

Efek suara, bersama dengan musik dan dialog, memiliki dampak mendalam pada presentasi emosional dari sebuah narasi. Efek suara dapat memanipulasi respons emosional penonton melalui teknik seperti fitur timbral dan prosodi, yang digunakan untuk menyampaikan gairah emosional serta potensi afektif efek suara sangat signifikan, karena dapat meningkatkan kedalaman emosional suatu adegan di luar apa yang disajikan secara visual (Williams, 2018 hlm. 17). Alten (2013) menjelaskan pada proses perancangan efek suara terdapat salah satu teknik EQ yang paling umum dalam film dalam tahap *sound mixing* yaitu “*notching*” atau bentuknya yang pada dasarnya adalah menurunkan volume frekuensi tertentu atau pita frekuensi tertentu, terutama terhadap pengolahan aspek *masking*. Teknik umum lainnya dalam pencampuran efek adalah “*rolling off the bottom end*”, yang melibatkan EQ (*equalizer*) atau menggunakan HPF (*high pass filter*) untuk mengurangi frekuensi yang lebih rendah. (hlm. 171).

Menurut Scott-James (2018), memanipulasi volume dari waktu ke waktu dapat mengubah suara secara dramatis dan menjadikan suara musik bisa menjadi efek suara, atau efek desain suara dan tekstur, dan sebaliknya. Otomatisasi volume dan pemudaran juga digunakan untuk memanipulasi elemen suara, dan dalam sintesis suara, berbagai elemen suara digunakan untuk mengontrol dan membentuk parameter suara yang disebut dengan elemen *attack, decay, sustain, release (ADSR)*. (hlm. 81). Amplitudo suara memiliki empat tahap: *attack, decay, sustain, release (ADSR)*. *Attack* adalah bagaimana suara dimulai setelah sumber suara digetarkan. *Decay* adalah titik di mana serangan mulai kehilangan amplitudo. *Sustain* adalah periode di mana dinamika relatif suara dipertahankan setelah *decay*. *Release* mengacu pada waktu dan cara di mana suara berkurang hingga tidak terdengar (Alten, 2013 hlm. 17).

Selanjutnya, pada proses perancangan mengurangi dinamika rentang suara antara bagian yang paling keras dan paling pelan dari sebagian atau seluruh *track* suara yaitu *Compression*. Kompresor meningkatkan sinyal yang lebih pelan dan melemahkan sinyal yang lebih keras. Pada proses tersebut berkaitan dengan

perancangan *Theatrical mixes* yang memiliki dinamika yang besar karena diputar ulang dalam lingkungan yang tenang sehingga memiliki lingkungan atmosfer pendengaran yang terkendali. Selanjutnya, perancangan *Limiters* yang seringkali digunakan dalam proses mixing pada sebuah *broadcast* untuk memastikan bahwa proses *mixing* tidak melampaui *threshold* yang ditetapkan. Kompresor mengurangi *gain* di atas *threshold* dengan lancar, sedangkan *limiters* mencegah *gain* tambahan di atas *threshold*. (Alten, 2013 hlm. 172). Terlebih lagi, konteks *Reverberation* dalam pembahasan "*Time Processors*" diciptakan dari repetisi suara atau sinyal secara *random*, berganda, dan campuran. Efek suara *reverb* meningkatkan level sinyal rata-rata atau "*peak*" dan menambah kedalaman dimensi spasial, dan *mood* tambahan. Sehingga, efek suara yang dibuat secara elektronik dapat memberikan simulasi atmosfer atau suasana lingkungan akustik. (Alten, 2013 hlm.178).

Dalam proses perancangan pada tahap *mixing*, *plug-in* atau perangkat lunak berfungsi sebagai alat atau fitur program pada sebuah *DAW (Digital Audio Workstation)* yaitu *equalizer*, *reverb*, *compressors*, *limiters*, *gates* dan efek lainnya (Scott, 2018 hlm. 136). *Plug-in* juga merupakan perangkat lunak tambahan yang memberikan alternatif pemrosesan sinyal *DAW* di luar apa yang disediakan oleh sistem aslinya sehingga *plug-in* tidak hanya mencakup alat pemrosesan yang sudah dikenal seperti *equalization*, *compression and expansion*, *reverb*, *delay*, *pitch shifting*, dan sebagainya tetapi juga mempunyai serangkaian kemampuan yang menempatkan di ujung jari perekam dengan potensi yang tidak terbatas bagi seorang *designer* untuk merancang suara (Alten, 2011 hlm. 161).

Di samping itu. *Virtual Studio Technology (VST)* menyediakan kerangka kerja untuk mengintegrasikan suara gamelan ke sebuah *DAW (Digital Audio Workstation)*. Teknologi *Virtual Studio Technology (VST)* adalah perangkat antarmuka untuk mengintegrasikan sintesis audio dan plugin efek melalui *DAW*. Secara sederhana, hal ini adalah cara untuk memasukkan semua efek instrumen perangkat keras ke dalam perangkat lunak musik seperti *software Cubase*, *FL Studio* atau *Logic Pro* dan lainnya (Getahun et al., 2018, hlm. 41).

Alten (2013) menjelaskan bahwa efek suara dapat memberikan efek realisme dan menambahkan lapisan baru yang dibutuhkan oleh film. Untuk

menciptakan keseimbangan yang dinamis antara dunia nyata dan dunia hiburan, efek suara harus dapat menciptakan suara-suara ilusi, sehingga untuk bagian dari segi sisi hiburan dapat dinikmati juga oleh penonton. (hlm. 293).

2.3 LEITMOTIF

Bribitzer-Stull (2015) menyatakan *leitmotif* adalah frasa atau tema musik yang pendek dan tidak rumit, biasanya satu hingga tiga birama yang digunakan dan digunakan kembali, oleh komposer jika ia menganggapnya penting untuk komposisi. Dalam konsep Wagner, *leitmotif* menjadi tema musik yang mewakili sosok, peristiwa, emosi, pemikiran, ide atau konsep dalam drama yang temanya diulang sering kali dengan cara yang halus namun berbeda, bervariasi dan sering kali dengan berbagai nada dan intensitas yang disesuaikan dengan tuntutan interpretasi dari argumen dramatisnya (hlm. 8).

Teknik *leitmotif* berakar pada periode Romantis, khususnya dalam karya-karya Richard Wagner, di mana teknik ini digunakan untuk menciptakan asosiasi tematik dan resonansi emosional dalam opera (Kregor, 2017) (Bribitzer-Stull, 2015). Contoh penerapan konsep *leitmotif* terdapat di berbagai film salah satunya dalam “*Thor: Love and Thunder*”, *leitmotif* digunakan untuk menandai perubahan suasana dan memanipulasi emosi penonton, meningkatkan pengalaman mendongeng secara keseluruhan (Ramdhan et al., 2024). Tambahan lainnya, dalam film “*The Godfather*” menggunakan motif utama untuk menghubungkan adegan dan mengembangkan karakter, berkontribusi signifikan terhadap dampak dramatis film dan kedalaman emosional (Yuliani, 2023). Oleh karena itu, *Leitmotif* bukan hanya tema musik tetapi dijiwai dengan sifat asosiatif yang menghubungkan memori, emosi, dan makna, seperti yang dieksplorasi dalam analisis Matthew Bribitzer-Stull tentang musik film *Wagnerian* dan *Hollywood* (Kregor, 2017).

Bribitzer-Stull (2015) menambahkan pentingnya penerapan konsep *leitmotif* untuk fungsi naratif dalam sebuah film terdiri dari figur atau bagian pendek dari melodi dengan karakter yang ditandai yang mengilustrasikan, atau seperti label, tokoh, situasi, atau ide abstrak tertentu yang muncul secara mencolok dalam

perjalanan cerita atau drama yang diiringi oleh musik. Sehubungan dengan itu, situasi ini berulang dan para tokoh tersebut muncul dalam perjalanan aksi, atau bahkan ketika tokoh atau ide tersebut disiratkan atau disebut, figur yang menjadi motif utama akan terdengar (hlm 7).

2.4 GAMELAN MUSIC INSTRUMENT

2.4.1 Alat Musik Gamelan

Gamelan adalah orkestra tradisional yang telah menjadi bagian dari kehidupan Jawa sejak era Hindu-Buddha (Rudiansyah et al., 2015). Gamelan merupakan ansambel yang terdiri dari gong, metalofon, gendang, kecapi, gambang, sitar, suling bambu, dan penyanyi. Salah satunya ansambel alat musik gong yang memiliki hingga lima puluh instrumen. Fungsi utamanya dari gamelan adalah untuk mengiringi tarian, teater dan acara-acara seremonial seperti pernikahan, baik yang bersifat ritual maupun komersial (Walton, 2007).

Pertunjukan gamelan membutuhkan pemahaman tentang apa yang dipikirkan oleh para penonton tentang lingkungan, bagaimana mereka mencerminkan komunitas dan dengan cara apa mereka melestarikan alam. Hal ini dikarenakan para musisi tidak menampilkan ide-ide yang berasal dari ketiadaan, melainkan menyesuaikan diri dengan latar belakang sosial dan ritual atau upacara. Musisi membutuhkan pengetahuan tentang lingkungan yang dapat menjadi panduan untuk merumuskan ide untuk pertunjukan (Santosa, 2017).

Lebih dari pada itu, adaptasi gamelan untuk memasukkan instrumen barat seperti yang terlihat dalam Gamelan Soepa yang menggambarkan sifatnya yang berkembang dan pengaruh globalisasi terhadap praktik tradisional (Nugroho & Dukut, 2022). Hal ini terbukti dalam penggabungan unsur-unsur Barat ke dalam pertunjukan gamelan tradisional dan penyebaran musik gamelan secara global (Sumarsam, 2013) (Nugroho & Dukut, 2022). Kehadiran Gamelan di akademisi Barat dan acara budaya, seperti Pameran Dunia, menyoroti perannya sebagai duta budaya, mendorong pemahaman dan apresiasi lintas budaya (Sumarsam, 2013).

2.4.2 Gamelan Jawa sebagai Representasi Karakter

Harrison (2021) menjelaskan suara memiliki alat yang ampuh untuk menyampaikan berbagai aspek dari segi informasi mengenai karakter, plot, latar dan menetapkan perspektif naratif berdasarkan tokoh, bagaimana alur cerita mereka serta lintasan emosional setiap karakter. Oleh karena itu, bagaimana *sound designer* dapat mengkomunikasikan perkembangan karakter, akan sangat membantu untuk memvisualisasikan perkembangan tersebut, dan memetakan busur karakter. Di samping emosi, *sound designer* dapat menggambarkan aspek lain dari pengalaman mimpi, pikiran, kondisi pikiran dan secara umum menciptakan ilusi mimpi, pikiran, kondisi pikiran secara umum menciptakan ilusi berada di dalam alam batiniah.

Alat musik gamelan Jawa merupakan suara *diegetic* elemen suara dalam film sebagai penggambaran simbol identitas alat musik budaya Jawa. Musik sering mengiringi narasi yang mengeksplorasi sejarah dan identitas Jawa, seperti yang terlihat dalam film dokumenter yang muncul selama periode reformasi Indonesia pasca-1998. Film-film ini sering menggambarkan kehidupan sosial budaya Jawa yang mencerminkan perubahan sosio-politik di Indonesia (Adhyanggono, 2019). Penggunaan Gamelan dalam film tidak terbatas pada sinema Indonesia. Film-film Barat juga menggabungkan musik Gamelan, seringkali untuk membangkitkan suasana eksotis atau mistis. Representasi lintas budaya ini menyoreroti jangkauan global dan kemampuan beradaptasi musik Gamelan (Sumarsam, 2013).

Tamagawa (2019) berpendapat bahwa kenangan dan evokasi motif, tekstur, dan nada dari musik gamelan Jawa telah memainkan peran penting dalam hal ilustrasi musik. Namun, dengan cara mengubah musik untuk teater menuntut keahlian yang berbeda. Komposer harus menghasilkan musik yang mengikuti dan mendukung aksi dramatis yang terkandung dalam teks dan menghidupkan para karakternya. (hlm. 101). Dalam hal ini, alat musik gamelan berkaitan dengan peran berdasarkan perangkat naratif pada proses semiosis memungkinkan penonton untuk menafsirkan suara gamelan sebagai representasi dari tokoh-tokoh magis atau mistis, meningkatkan kedalaman narasi (Pratama & Soewarlan, 2019).

2.4.3 Gamelan sebagai Hubungan Asosiasi dengan Pementas Tari

Secara Budaya, pada pementasan wayang atau tari seringkali gamelan di pakai sebagai musik pengiring. Gamelan sendiri merupakan seni karawitan, karawitan sendiri adalah seni memainkan musik menggunakan alat musik tradisional. (Rudiansyah et al., 2015). Sehubungan dengan itu, Sumarsam (2013) berpendapat bahwa pementasan wayang atau tari gamelan digunakan sebagai musik pengiring.

Gamelan sendiri merupakan seni karawitan yang merupakan seni memainkan musik menggunakan alat musik tradisional. Gamelan adalah alat musik yang sering digunakan untuk mengiringi tarian, dengan ritme yang disesuaikan mengikuti gerakan para penari. Istilah "gamelan" berasal dari bahasa Jawa, yaitu kata "gamel," yang berarti "menangani" atau "mengelola sesuatu" (Sumarsam, 2013, pp. 319–320) (Nugroho & Dukut, 2022). Sebagai contoh, Sumarsam (2013) menyatakan bagi masyarakat Jawa bahwa tarian klasik Jawa Tengah dihargai sebagai tarian yang sangat bergaya dan kaya akan simbolisme. Tarian dan gamelan Jawa mewakili pertunjukan budaya kontemporer dari seni tinggi budaya istana Jawa. Kemudian terjadi pergeseran fokus dalam representasi budaya dari istana ke desa, dari seni tinggi ke seni rakyat.

Musik gamelan ditandai dengan jangkauan musiknya yang memiliki pola melodi khusus (cengkok), yang direalisasikan oleh instrumen-instrumen yang menguraikan dan suasana hati tertentu yang terkait dengannya. Hal ini sebagian dapat dijelaskan dengan penggunaannya dalam teater wayang kulit Jawa, salah satu acara utama di mana musik gamelan dimainkan. Untuk itu, tuning gamelan yang berbeda berkontribusi pada pengalaman pendengaran, mempengaruhi bagaimana penari menafsirkan dan mengekspresikan gerakan dalam kaitannya dengan musik (Wendt & Bader, 2019, hlm. 130).

2.4.4 Gamelan dalam Masyarakat Daerah Jawa

Penggambaran Musik Gamelan sangat terjalin dengan identitas budaya Jawa dan narasi sejarah. Pertunjukan sering berfungsi sebagai media untuk mendongeng, mencerminkan peristiwa dan tokoh-tokoh sejarah, seperti pada adegan *marching*

band yang mengiringi Gubernur Jenderal van Imhoff menuju istana Surakarta. Dalam kisah kisah naik takhta Pangeran Mangkubumi yang diselenggarakan pada tanggal 17 Agustus 2015, kota Sragen di Jawa Tengah merayakan Hari Kemerdekaan Indonesia dengan sebuah pertunjukan drama kolosal Pangeran Mangkubumi (Widodo 2015). Sehubungan dengan itu, musik gamelan membangkitkan suasana hati dalam setiap adegan dan urutan serta menonjolkan emosi yang kuat dari para tokoh (Bogaerts, 2017, hlm. 494).

Meskipun demikian, adanya pengembangan dataset notasi gamelan Jawa bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan melestarikan musik tradisional, sehingga dapat diakses oleh generasi masa depan (Kurniawati et al., 2024). Upaya ini sangat penting untuk menjaga integritas gamelan di tengah pergeseran budaya. Sebaliknya, beberapa berpendapat bahwa meningkatnya pengaruh budaya pop global dapat menutupi bentuk-bentuk tradisional seperti gamelan, berpotensi menyebabkan penurunan praktiknya di kalangan generasi muda (Nugroho & Dukut, 2022).

2.5 KARAKTER

Menurut Fan Shuxiang (2024) menyatakan bahwa dalam sastra, karakter dikembangkan melalui perspektif subjektif penulis, memungkinkan monolog internal yang dalam dan lanskap psikologis yang kompleks. Sebaliknya, film menggambarkan karakter melalui cara visual dan pendengaran. Hal tersebut memberikan penggambaran objektif yang bergantung pada penampilan aktor dan teknik sinematik untuk menyampaikan emosi dan motivasi. Dalam film fiksi, karakter atau tokoh merupakan makhluk khayalan yang dibuat berdasarkan aspek fisik, psikologis, dan juga lingkungan (Freeman, 2017, hal. 72).

Pendekatan psikologi terhadap karakter dalam film seperti yang terlihat dalam film “*Joker*” yang di mana karakter *Arthur* dianalisis melalui perjuangan kesehatan mental dan interaksi masyarakat, menyoroti dampak faktor eksternal pada perkembangan kepribadiannya (Liu, 2023). Bentuk dari keterlibatan fungsi naratif, seorang karakter sangat penting untuk melibatkan penonton dan mendorong

plot. Mereka berfungsi sebagai titik fokus di mana cerita berputar, seperti yang terlihat dalam analisis berbagai film di mana karakter seperti Carl dalam film “*Up*” mewujudkan nilai-nilai filosofis seperti kesetiaan dan persahabatan (Harfenia et al., 2022).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Dalam proses skripsi untuk menjalankan tugas akhir kedudukan penulis sebagai *Sound Designer* pada film pendek yang berjudul *Dua Kata Lucu*. Karya film kelompok kami menyajikan tema perbedaan sudut pandang pada tokoh antar karakter dengan *genre* drama dan *sub-genre* komedi yang memiliki durasi 15 menit. Penjelasan singkat tentang tokoh utama dalam film *Dua Kata Lucu* yang bernama Piok. Piok merupakan seorang *content creator* yang sedang viral dikarenakan konten yang dibuat merupakan konten hiburan dan unik sehingga membuat para audiens menyukai konten yang dibuat oleh Piok. Akan tetapi, ibunya piok tidak setuju dengan pekerjaan yang tidak tetap dikarenakan pekerjaan seorang *content creator* bukan merupakan pekerjaan layaknya jabatan yang ditetapkan atau secara resmi. Piok merupakan seorang pria berdarah seni yang sama dengan ayahnya yang dahulu merupakan seniman pementas tari dengan menetapkan unsur komedi dalam pekerjaan ayah Piok di bidang tersebut. Oleh sebab itu, Piok sebagai anaknya mempunyai bakat dalam melakukan perannya sebagai *content creator* dengan menerapkan unsur komedi yang berupa *jokes* “Dua Kata Lucu”. Dua kata lucu yang diungkapkan oleh Piok berasal dari mimpinya yang selalu muncul pada saat dia tidur dengan adanya tanda bunyi suara gamelan sebagai simbol kehadiran seseorang yang memberikan *jokes* dua kata lucu tersebut.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang mengungkapkan perbedaan sudut pandang antar karakter pada tokoh dalam cerita.

Konsep Bentuk: *Live action*