

mimpi dan latar belakang karakter sebagai penggambaran seorang karakter bapak piok sebagai pementas tari yang lekat dengan budaya Jawa. Hal tersebut menjadi faktor pengaruh atas proses perancangan efek suara reverb yang menggunakan elemen (*ADSR*) *attack*, *decay*, *sustain* dan *release* yang berhubungan dengan teori Alten (2013) dan Scott James (2018). Penulis merancang proses pengaturan elemen (*ADSR*) pada *plugin Monster Ethnica v2* untuk proses penggambaran instrumen gamelan pada ansambel “gong” terdiri dari setting level *volume* 75%, *attack* 0%, *decay* 0%, *sustain* 100 %, *release* 50% dan komposisi *reverb* 25%.

Di samping itu, penulis merancang proses *mix* EQ (*equalizer*) melalui *plugin Fab-Filter Pro Q* untuk pengurangan resonansi frekuensi yang tidak diinginkan serta meningkatkan frekuensi atau setting “*boost*” 2db di *low* dan *low-mid* dengan proses perancangan setting EQ *Slope* pada *sub bass* 48Hz dan *bass* 198 Hz. Hal tersebut merupakan proses perancangan penulis berdasarkan grafik spektrum *analyzer* untuk menciptakan nuansa gelap atau mistis berdasarkan fungsi naratif pada konsep cerita yang diterapkan dengan teori dasar Walton (2007). Oleh karena itu, proses perancangan gamelan dari aspek fungsi naratif berdasarkan penjelasan dari pembahasan Fan Shuxiang (2024) yang menggambarkan sosok karakter bapak Piok dengan latar tempat dan *background* yang sesuai dengan karakter bapak Piok sebagai pementas tari yang berasal dari tarian daerah Jawa.

## 5. KESIMPULAN

Dengan demikian, adapun *statement theme* dari gagasan yang sudah diterapkan oleh kelompok kami pada film *Dua Kata Lucu* yaitu dengan gagasan “terkadang hal yang kita pikir itu yang terbaik, belum tentu baik di mata orang lain”. Berdasarkan gagasan tersebut, konsep yang diterapkan dalam film ini menyajikan tema kekeluargaan. Oleh karena itu, seluruh elemen *mood* yang diterapkan pada film ini berhubungan dengan proses perancangan desain suara yang dimulai dari proses penyusunan tata suara dialog antar karakter, musik, *ambience* dan suara ciri khas yang selalu hadir sebagai simbol representasi karakter bapak Piok pada *scene* dunia mimpi yang menjadi inti dari alur cerita dalam fungsi naratif pada cerita serta keunikan dalam fungsi sinematik yang disajikan pada sebuah mahakarya.