

f. Mastering

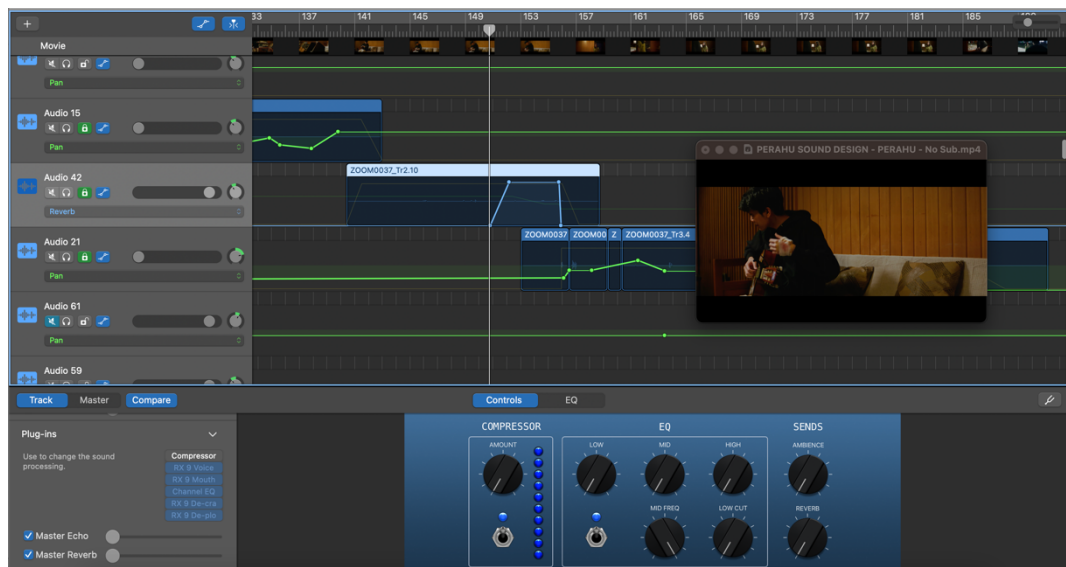
Setelah proses mixing selesai, tahap terakhir adalah mastering, di mana penulis memastikan bahwa hasil akhir audio dapat diputar dengan baik di berbagai sistem audio dan format distribusi. Mastering mencakup finalisasi volume, equalization akhir, dan pembuatan file audio dengan standar kualitas yang tinggi. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa film memiliki kualitas audio yang konsisten dan optimal di semua platform, baik itu di bioskop, televisi, atau media digital.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Setelah proses perekaman audio untuk film *Perahu*, penggambaran ambivalensi Kavi dilakukan pada tahap pascaproduksi. Penggambaran ini dicapai melalui penggunaan *reverb non-diegetic* yang mencerminkan perasaan Kavi yang berada di antara duka atas kehilangan, kebahagiaan saat mengenang masa lalu, dan melankolia karena kini ia hidup sendiri tanpa adik. Intensitas perasaan tersebut meredup atau terganggu setiap kali terjadi disrupsi yang menghalangi Kavi untuk sepenuhnya tenggelam dalam emosinya, seperti saat tangannya terasa sakit atau ketika Tulip muncul secara tiba-tiba di studio. Disrupsi ini digambarkan melalui efek suara yang dimatikan secara gradual maupun tiba-tiba.

Selain itu, *spatial audio* diarahkan untuk mengikuti pergerakan suara dalam adegan ini, menyatu dengan elemen scoring dan soundscape untuk mempertegas intensitas ambivalensi Kavi. Melalui pendekatan ini, aspek audio dalam scene 4 film *Perahu* mampu menggambarkan ambivalensi Kavi dengan memadukan penggunaan *spatial audio* dan *reverb* secara efektif.



Gambar 4.2. Modulasi Parameter *Reverb Wet & Dry* (Kavi Sofa)

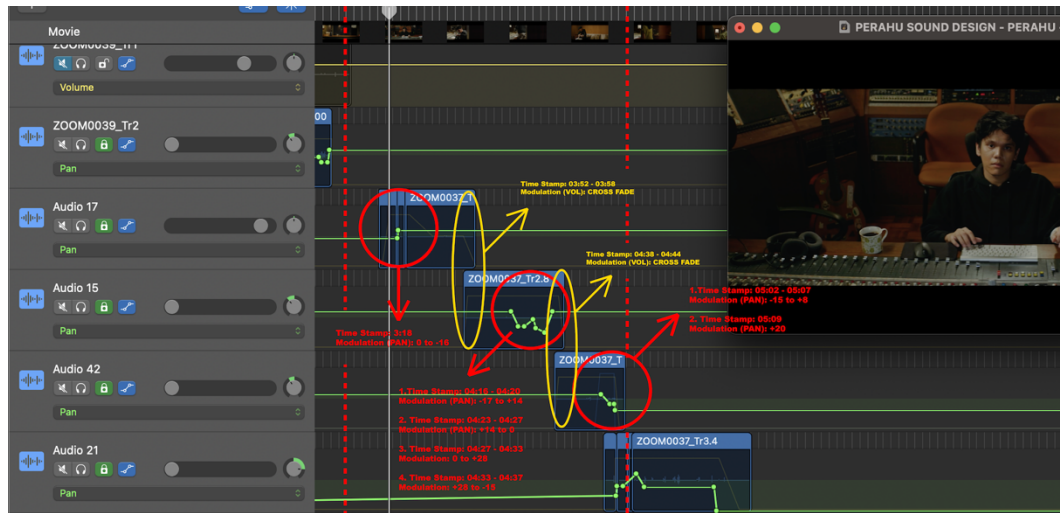
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penggunaan *reverb* tidak hanya berfungsi sebagai elemen tambahan pada suara, tetapi juga memainkan peran penting dalam menciptakan soundscape dan scoring yang bergaung serta terdengar jauh. Pendekatan ini memberikan kesan ruang yang meluas, sekaligus menggambarkan bagaimana Kavi terhanyut dalam perjalanan emosionalnya. Efek ini memperkuat narasi emosional dengan menciptakan suasana yang memancing Kavi untuk berandai-andai, larut dalam memori, dan menyatu dengan kenangan yang penuh ambivalensi.

4.2.2. *Spatial Audio*

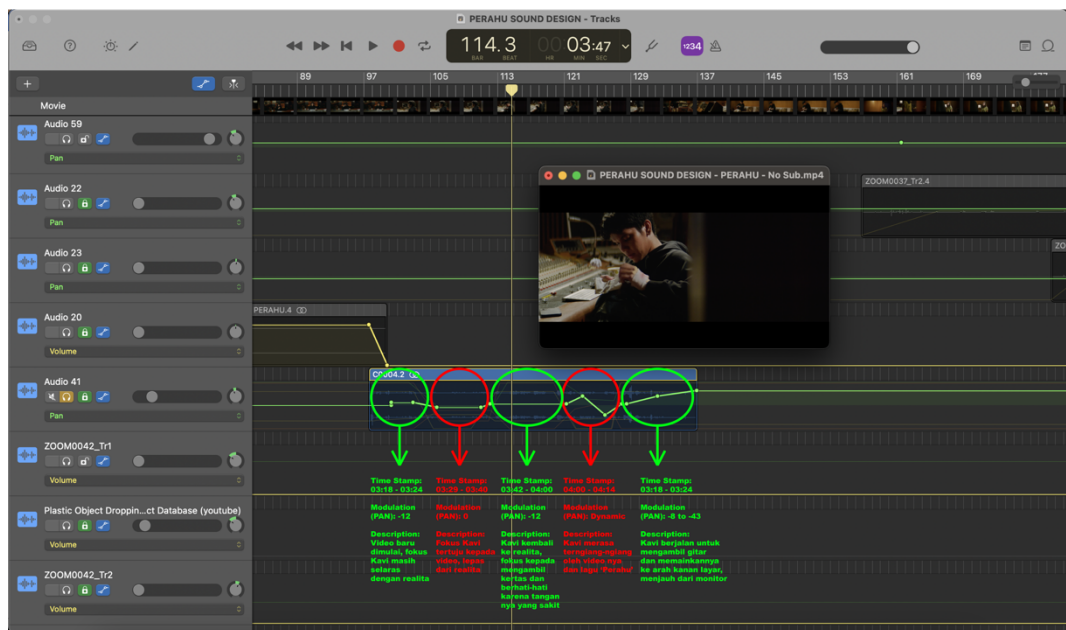
Spatial audio sebagai pengarah dari subjek atau objek yang menimbulkan suara dalam karya ini digunakan dalam dua situasi, yaitu menggambarkan realitas eksternal dan menggambarkan ambivalensi emosi Kavi. Penggunaan *spatial audio* untuk realitas eksternal cenderung memiliki pendekatan realistis dalam menggambarkan tata letak sumber suara, baik yang berada di dalam maupun di luar frame. Contoh suara-suara yang

termasuk dalam kategori ini adalah suara komputer, langkah kaki Kavi, benturan gitar, serta suara Kavi ketika duduk di sofa kayu studio.



Gambar 4.3. Modulasi Parameter *Panning Spatial Audio* (KAVI)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Sebaliknya, *spatial audio* yang berfungsi untuk menggambarkan ambivalensi Kavi bersifat non-diegetik dan berintegrasi dengan elemen scoring, soundscape, serta *reverb*. Integrasi ini bertujuan untuk memperkuat intensitas ambivalensi yang dirasakan oleh Kavi. Sebagai contoh, suara komputer mengalami perubahan posisi menjadi berada di tengah ketika Kavi memusatkan perhatian pada perangkat tersebut. Pendekatan ini mencerminkan usaha penulis menghadirkan empati terhadap kondisi emosional Kavi. Selain itu, suara nyanyian Kavi dibuat berpantulan dari kanan ke kiri, mengekspresikan bagaimana memori dalam video yang ia tonton terus terngiang-ngiang selama ia berada di depan komputer.



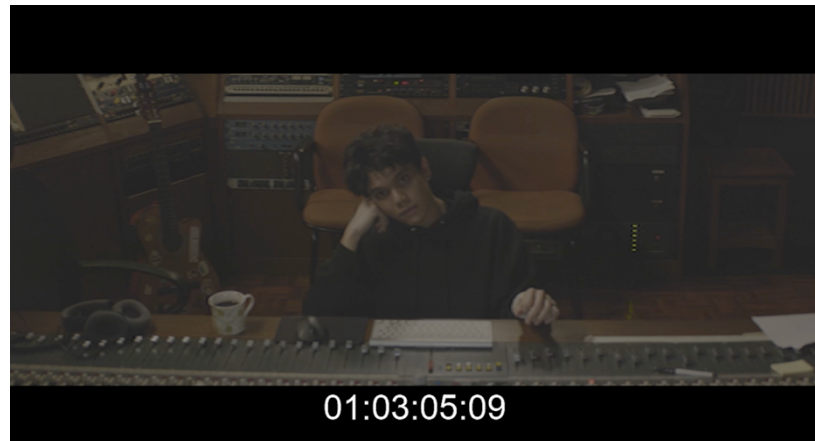
Gambar 4.4. Modulasi Parameter *Panning Spatial Audio* (MONITOR)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Spatial audio juga diterapkan pada elemen scoring dan soundscape dengan tata letak suara yang terpecah dan beragam. Pendekatan ini menggambarkan pikiran Kavi yang terfragmentasi, menunjukkan bagaimana realitas yang ia alami bercampur dengan ambivalensi emosionalnya. Dengan demikian, penggunaan *spatial audio* dalam karya ini tidak hanya mendukung aspek teknis, tetapi juga berperan signifikan dalam membangun narasi emosional yang kompleks dan imersif.

4.2.3. Ambivalensi

Perubahan-perubahan emosi yang dialami oleh Kavi dalam scene ini mencerminkan ambivalensi yang menjadi fokus utama penggambaran dalam karya ini. Ambivalensi tersebut melibatkan perasaan duka, kebahagiaan melankolis, hingga semangat yang terputus-putus akibat disrupsi, yang secara keseluruhan menggambarkan kompleksitas kondisi emosional Kavi.

Pada menit 2:50, meskipun sedang mengalami rasa sakit pada tangannya, Kavi berusaha memfokuskan kembali perhatiannya pada lagu yang akan diproduksi untuk Runa. Namun, usahanya terhambat oleh kondisi mental yang kacau, penuh kebingungan, dan frustrasi.



Gambar 4.5 Kavi Sedang Kebingungan
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Pada menit 3:06, ia mendadak teringat pada sebuah video kenangan bersama adiknya, yang kemudian ia putar pada menit 3:13. Pemutaran video tersebut memicu perasaan melankolis. Pada menit 3:25, Kavi tampak kembali tenggelam dalam kenangan masa lalu, merasakan kebahagiaan yang bercampur dengan melankolia.

Namun, pada menit 3:40, fokus Kavi mulai teralihkan ketika ia mengambil secarik kertas, menciptakan jeda sementara dalam intensitas



emosinya. Ketika video tersebut kembali menjadi pusat perhatiannya pada menit 4:00, emosi yang sempat terputus kembali mengalir. Pada menit 4:15, Kavi menunjukkan semangat baru dengan mengambil gitar dan mencoba memainkan lagu yang ia ciptakan bersama adiknya. Akan tetapi, rasa sakit pada tangannya menjadi faktor disruptif yang kembali memengaruhi perjalanan emosinya.

Gambar 4.6 Kavi Sedang Kesakitan Bermain Gitar
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Pada menit 5:10, sekuens emosional ini mencapai puncaknya dengan munculnya Tulip yang secara tiba-tiba memanggil nama Kavi dengan lantang. Kehadiran Tulip menciptakan disrupsi yang memotong rangkaian emosional ini, menegaskan konflik antara perjalanan emosional Kavi dengan realitas eksternal yang hadir secara tiba-tiba.



Gambar 4.7 Tulip Masuk Ke Ruangan Studio
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan keberhasilan penerapan kombinasi teknik *reverb* dan *spatial audio* dalam menggambarkan ambivalensi emosional karakter Kavi pada