

Penerapan *Diegetic Sound* Pada Film Dokudrama “Bondar Hatabosi”

Volume 6 | Nomor 2
Oktober 2023

Dwinta Arswendah, Giovani

Program Studi Film dan Televisi, Universitas Potensi Utama,
Jl. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Tanjung Mulia, Tj. Mulia, Kec. Medan Deli,
Kota Medan, Sumatera Utara, 20241, Indonesia
Email: giovani.sahri@gmail.com¹, ddddw.ars@gmail.com²

Abstract

The artwork "The Role of Sound in the Bondar Hatabosi Docudrama Film" aims to create a docudrama film that provides a reflection on how the importance of natural and environmental sounds in the form of culture in Luat Hatabosi village is especially able to shape the emotions of the audience who hear it. The creation of this film is in the docudrama genre because it tells a story based on a true story from historical re-enactment with elements of dramatization. For this reason, the use of real sound is very appropriate to the genre of this film, namely docudrama. The object of creating this work of art is the sounds of nature and the environment in the form of culture in Luat Hatabosi village so that it can play an important role in the docudrama film "Bondar Hatabosi", such as forming emotions in the audience. The audience's emotions in question, such as positive vibrations, relaxation, calm, and so on, are caused by the nature of natural sounds which are able to stimulate the brain in controlling human emotions. The concept for creating this work focuses on the diegetic sound aspect. Diegetic sound itself is all forms of sound contained in the story world of the film.

Diegetic sound in films combines it into two forms, namely onscreen sound and offscreen sound. The sound on the screen is defined as all the sounds produced by the actors in the story and the objects in the frame. Meanwhile, offscreen sound is defined as all sound produced from outside the frame.

Keywords

Film, Sound, Diegetic, Emotion, Docudrama

Pendahuluan

Film dokudrama “*Bondar Hatabosi*” mengangkat cerita tentang sekelompok masyarakat adat di Tapanuli Selatan, *bondar* sebagai konsentrasi utama sehingga menunjukkan tingginya intensitas hubungan masyarakat *Luat Hatabosi* dengan ekosistemnya. Selain itu, kemampuan adaptasi masyarakat *Luat Hatabosi* dengan lingkungan alam, perjuangan menghadapi pengaruh-pengaruh lingkungan yang baru, mempertahankan harmoni, dan mereorganisir diri menjadi sebuah daya tarik untuk pengkarya mendokumentasikan Desa *Luat Hatabosi* ini dalam bentuk sebuah film dokudrama. Terutama dari aspek *bondar* dan cara masyarakat *Luat Hatabosi* memandang lingkungan (etno ekologi) yang membentuk kebudayaannya (ekologi budaya).

Luat Hatabosi merupakan sebutan untuk empat desa yang ada di Kecamatan Marancar Godang, Tapanuli Selatan, Sumatera Utara yang berada di sekitar sabuk api Pegunungan Bukit Barisan, Sumatera yang terdiri dari Desa Tanjung Rompa, Desa Siranap, Desa Bonan Dolok, dan Desa Hau Natas. Masyarakat *Luat Hatabosi* dikenal sebagai masyarakat Angkola yang merupakan salah satu rumpun etnis Batak yang mendiami hampir di seluruh wilayah Tapanuli Selatan. Masyarakat *Luat Hatabosi* masih relatif mempraktikkan pertanian dan kehidupan sosialnya secara tradisional. Usaha pertanian masyarakat *Luat Hatabosi* ditopang oleh pengairan sawah atau dengan bahasa lokalnya disebut *bondar*. *Bondar* yang dimaksud adalah hasil rekayasa dari masyarakat *Luat Hatabosi* berupa tali air buatan sepanjang 6 km dengan memanfaatkan sungai yang berasal dari ekosistem gunung.

Film merupakan salah satu media yang efektif untuk

menyampaikan suatu pesan kepada khalayak umum. Keefektifan sebuah film dalam menyampaikan pesan dikarenakan sifat film berupa *audio visual* yakni, menampilkan gambar dan memperdengarkan suara yang hidup. Secara umum film terbagi menjadi tiga *genre*, yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental (Pratista, 2008:4). Film dokumenter adalah sebuah rekaman peristiwa yang direkam berdasarkan kejadian nyata. Dengan perkembangan inovasi teknologi di zaman sekarang, film dokumenter juga ikut berkembang dari bentuk yang sederhana menjadi semakin kompleks dengan fungsi dan jenis yang semakin bervariasi. Kunci utama dari penyajian film dokumenter adalah fakta.

Namun, meskipun bersifat fakta tidak menutup kemungkinan adanya rekayasa dan penggunaan aktor pada film dokumenter. Adanya rekayasa dan penggunaan aktor biasa digunakan dalam film dokumenter berjenis dokudrama. Film dokudrama adalah jenis cerita yang menggabungkan antara dokumenter dan drama yang mengangkat cerita berdasarkan kisah nyata dari reka ulang peristiwa sejarah dengan unsur dramatisasi untuk mengubah dan atau mengarang peristiwa agar meningkatkan daya tarik cerita. Film dokudrama melakukan pengadeganan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang peristiwa yang sedang terjadi, dikarenakan peristiwa itu telah berlangsung di masa lampau dan juga tidak dapat diulang kembali. Tidak jauh berbeda dengan film dokumenter, sineas film dokudrama dituntut untuk haus informasi tentang objek yang sudah terpilih untuk difilmkan. Temuan dan informasi baru memungkinkan sineas film dokudrama untuk merubah sudut pandang film yang tentunya tidak merubah fakta asli pada film (Setiawan, 2021:3).

Pratista di dalam bukunya mengatakan, bahwa untuk membangun cerita pada sebuah film terdapat dua unsur yang saling berintegrasi yakni suara dan gambar, tidak terkecuali pada film dokudrama. Suara menjadi salah satu unsur terpenting pada sebuah karya *audio visual* seperti film, dikarenakan peranan suara yang dapat mendukung pesan yang ingin disampaikan pada film tersebut. Meskipun

suara dan gambar adalah dua elemen yang berbeda, namun apabila keduanya digabungkan secara tepat maka dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Berdasarkan dari urgensinya suara tersebut maka dari itu, suara menjadi titik fokus utama dalam penciptaan film dokudrama “Bondar Hatabosi” ini.

Penerapan diegetic sound dalam sebuah film adalah membantu *visual* dalam menyampaikan maklumat yang berkesan seperti membangun unsur dramatik, membangun ketegangan, membentuk *jump scare*, dan lainnya, serta mengarahkan perhatian *audience* untuk lebih khusus dan fokus pada objek di dalam gambar. Sependapat dengan Muhammad Hatta (2002) bahwa *visual* dan suara seharusnya saling songkong menyongkong bagi membentuk sebuah film (Muhammad Hatta, 2002). Kemudian, peranan suara juga sebagai memperkuat unsur *visual* sehingga *audience* meyakini bahwa cerita yang ditontonnya adalah sebuah realita dan nyata. Peranan suara dalam sebuah film menghasilkan pesan tersendiri kepada *audiencenya* karena dampak yang diberikan masuk ke ranah psikologi. Seperti memainkan emosi *audience* untuk ikut merasakan apa yang tampak pada *visual* sehingga *audience* mengalami rasa sedih maupun gembira (Yozani, et al, 2017).

Suara dalam film adalah seluruh suara yang keluar dari gambar atau *frame*, seperti dialog, musik, dan *sound effect* pada film itu sendiri. Dialog merupakan komunikasi *verbal* yang digunakan karakter pada film, baik di dalam maupun di luar cerita (narasi). Musik merupakan seluruh iringan bunyi-bunyian yang ada di dalam cerita maupun di luar cerita. Sementara *sound effect* merupakan semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang terdapat di dalam maupun di luar cerita film (Pratista, 2017:197). Suara dalam film memiliki beberapa aspek untuk mengontrol kualitasnya, yang terdiri dari ritme suara, akurasi suara, perspektis suara, aspek temporal suara, serta *diegetic sound* dan *non diegetic sound*. *Diegetic sound* adalah segala bentuk suara yang terdapat di dalam dunia cerita pada film. *Diegetic sound* pada film dikelompokkan menjadi dua bentuk, yakni *onscreen sound* dan *offscreen sound*. *Onscreen sound* diartikan sebagai seluruh suara yang

dihasilkan oleh pelaku cerita dan objek yang terdapat di dalam *frame*. Sedangkan *offscreen sound* diartikan sebagai seluruh suara yang dihasilkan dari luar *frame* (Pratista 2017, 208-209). Oleh karena itu penerapan *diagetic sound* adalah tehnik yang cukup relevan untuk menjadikah film ini menjadi lebih dapat menggambarkan dan memperdengarkan pesa yang ingin di disampaikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan tehnik *diagetic sound* dan pendekatan *neuroscins* dalam memproduksi suara dan pada film *Bondar Hatabosi*, yang di mana hal itu akan membuat pendengar lebih merasakan apa yang terjadi pada film lebih natural. , Turner (1999) dalam bukunya, “*The film’s meaning is not simply a property of its particular arrangement of elements; its meaning is produce in relation to audience, not indenpendently*” (Turner 1999:144). Untuk membangun suasana hati *audience* pada sebuah film, tidak cukup hanya menggunakan data, fakta, dan logika saja. Namun, film harus mampu menyentuh emosi *audience*. Sebab, faktor emosilah yang akan membuat *audience* peduli, bertindak, serta bercerita pada orang lain. Maka dari situlah peranan suara dalam sebuah film memiliki fungsi krusial, agar film memiliki kebermanfaatan dan mampu berkesan bagi *audiencenya*. Sebagaimana peranan suara dengan berbagai bentuknya memiliki kemampuan untuk memainkan emosi *audience* baik berdasarkan ritme, tempo, maupun dimensi suaranya.

Terkait dengan pendekatan *neurosains* adalah berkaitan dengan emosi manusia, terdapat teori *amygdala* yang fokus mengkaji dinamika emosi manusia. *Amygdala* merupakan kumpulan saraf pada otak manusia yang berperan dalam melakukan pengolahan dan reaksi pada emosi. *Amygdala* mengendalikan perilaku manusia ketika sedang menghadapi keadaan yang emosional. Proses kerja *amygdala* menerima rangsangan dari *visual* dan *audio* sebagai faktor penggerak potensi emosi. Saraf *amygdala* memiliki hubungan dengan pendengaran (Jasafat 2020: 253-260). Oleh karena itu, suara yang didengar oleh manusia dapat mempengaruhi saraf *amygdala* sehingga membentuk emosi pada

manusia itu sendiri.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berupaya untuk mencari berbagai data yang akan dijadikan acuan pencipta dalam memproduksi suara. Dengan tujuan agar kiranya peranan suara pada film dokudrama ini bukan hanya untuk kepentingan internal film seperti membentuk emosi karakter, membuat cerita lebih dramatis, dan lainnya namun juga mampu berperan penting pada eksternal film seperti membentuk atau membangun suasana hati atau emosi *audiencenya* seperti adanya rasa ketenangan, *relaxing*, serta antusias *audience* terhadap indahnya alam di Desa Luat Hatabosi. Sebagaimana selaras dengan pendapat dari Buxton, et al., berikut, *A synthesis of health benefits of natural sounds and their distribution in national parks*” (Rachel T Buxton, Amber L Pearson, Claudia Allou, Kurt Fristrup, dan George Wittemeyer dalam jurnal ilmiah PNAS Amerika Serikat).

Pembahasan

Peranan suara dalam film dokudrama “Bondar Hatabosi” bukan hanya untuk membangun suasana hati *audience* pada suasana desa yang diceritakan, namun juga membantu *visual* film dalam menyampaikan maklumat yang berkesan serta mengarahkan perhatian *audience* untuk lebih khusus dan fokus pada objek di dalam gambar. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Muhammad Hatta (2002) yang mengatakan bahwa *visual* dan suara seharusnya saling songkong menyongkong bagi membentuk sebuah film (Muhammad Hatta, 2002). Keseluruhan suara di setiap *scene* pada film dokudrama “Bondar Hatabosi” ini sedikit menggunakan *effect* suara selain hanya untuk *voice over* dikarenakan sifat film yang masih ada titisan dari *genre* dokumenter. Penggunaan *effect* suara berupa *reverb* pada *voice over* hanya berperan sebagai pendukung dari *genre* drama pada film. Bentuk peranan suara pada film dokudrama “Bondar Hatabosi” dominan berdimensi *diegetic sound* guna untuk membentuk film sesuai dengan tujuan pengkarya yakni menunjukkan hasil dari kearifan lokal masyarakat adat *Hatabosi* sejak dari leluhur mereka. Dengan menerapkan aspek *diegetic sound* pada film dokudrama ini, secara tersirat pengkarya menjelaskan realita

terhadap keadaan Desa *Luat Hatabosi*.

Untuk menciptakan berbagai peranan suara tersebut, tentu terdapat sebuah proses dalam penciptaannya. Hal ini disebut dengan proses produksi. Berikut proses produksi dari penciptaan suara hingga suara memiliki peran pada film “Bondar Hatabosi” ini.

A. Penerapan *Diegetic Sound*

Penerapan *diegetic sound* pada proses produksi untuk objek suara yang dimaksud, dilakukan secara dua tahap. Pertama, dilakukan secara langsung pada proses *shooting*. Kedua, dilakukan secara tidak langsung yakni di luar proses *shooting* atau terpisah pengambilan suaranya dari pengambilan adegan atau gambar. Hal ini disebabkan beberapa faktor seperti stok bahan suara yang sudah ada sebelum *shooting* serta dikarenakan tujuan agar suara-suara yang didapat berkualitas lebih baik. Pada penerapan *diegetic sound* dalam proses produksi yakni pengambilan suara pada film dokudrama “Bondar Hatabosi” ini tentu memakai alat-alat yang bersinergi, diantara lain *recorder portable zoom H6n*, *windshield*, *clip on Saramonic*, *boom pole microphone* serta *headphone*.

1) Penerapan *diegetic Sound* Berupa Suara-Suara Alam

Proses rekam suara-suara alam di luar proses *shooting* atau terpisah dari pengambilan adegan tokoh atau gambar yakni dengan memakai alat; *recorder portable zoom H6n* beserta *windshield* guna untuk pengambilan suara *establish* dan *headphone* untuk memonitoring suaranya. Seperti *establish* gambar satwa di hutan, air terjun, sungai, serta pemukiman masyarakat *Hatabosi* pada *scene 3*, *scene 12*, dan *scene 9*. Maka, dengan konsep *diegetic sound* pengkarya menyesuaikan *establish* suara yang di rekam dengan *establish* pada gambar yang divisualkan. Artinya pengkarya mengambil atau merekam suara sesuai dengan apa yang ada di dalam dunia cerita tersebut.

Untuk pengambilan suara dialog dan *ambience* proses perekaman suaranya bersamaan dengan proses *shooting* atau bersamaan dengan pengambilan adegan tokoh atau gambar. Pengkarya

menggunakan alat; *recorder portable zoom H6n* beserta *windshield*, *mic clip on Saramonic / boompole Microphone* untuk dialog tokoh, dan *headphone* untuk memonitoring suara. Seperti pada *scene 6*, dimana tokoh Uli sedang berjalan menuju rumah opungnya ia bertemu dengan anak-anak desa. Anak-anak desa tersebut menggoda Uli karena mereka melihat perawakan Uli yang seperti orang kota masuk ke desa. Pada adegan tersebut, pengkarya menggunakan *boompole microphone* dikarenakan tokoh yang berdialog lebih dari dua orang dan mereka sedang beradegan bermain kelereng. Jadi, untuk menerapkan *diegetic sound* dengan kualitas suara yang maksimal pada adegan tersebut *boompole microphone* adalah alatnya. Pada saat proses *shooting* berlangsung suara disekitar *microphone* juga ikut terdengar, suara hentakan kelereng misalnya.

Table 1.

Table *Recording* Suara-Suara Alam

Table Recording		
Objek Suara	Alat	Metode Perekaman
Satwa di hutan	Recorder Portable Zoom H6n, Windshiled, Headphone	Pada metode perekamannya, pengkarya menggunakan <i>channel L R</i> dan memakai <i>XY Mic</i> pada <i>recorder portable zoom h6n</i> dengan setting jarak tangkap lebar 120 derajat dan posisi rekamnya berjarak medium dari burung di atas pohon. <i>Windshield</i> dipakai dengan menutupi <i>XY Mic</i> guna memfilter suara yang direkam. <i>Headphone</i> dicolok ke lubang <i>jack</i> monitor pada <i>recorder portable zoom H6n</i> .
Air di sungai	Recorder Portable Zoom H6n, Windshiled, Headphone	Pengkarya merekam selama 30 menit di dalam hutan untuk menunggu suara dari burung yang tidak banyak spesiesnya di hutan Indonesia (langka) yaitu Burung Rangkong. Pengkarya menggunakan <i>channel L R</i> dan <i>XY Mic</i> pada <i>recorder portable zoom H6n</i> dengan <i>setting</i> jarak tangkap lebar 90 derajat berjarak lebih dekat dari objek air sungai. <i>Windshield</i> menutupi <i>XY Mic</i> guna memfilter suara yang direkam. <i>Headphone</i> dicolok ke lubang <i>jack</i> monitor pada <i>recorder portable zoom H6n</i> .
Dialog dan <i>ambience</i> (<i>Scene 6</i>)	Recorder Portable Zoom H6n, Windshiled, <i>Boompole Microphone</i> , Headphone	Dalam metode perekamannya, pengkarya menggunakan <i>microphone</i> yang dipasangkan pada <i>boompole</i> , lalu kabel <i>microphone</i> tersebut dicolok ke lubang/ <i>jack</i> yang ada pada <i>channel</i> satu atau <i>channel XLR/TRS</i> pada <i>recorder zoom H6n</i> . Proses rekam berada diatas para tokoh dengan berjarak atau berada diluar <i>frame</i> pada kamera.



Gambar 1. *Recording* Suara Satwa di Hutan
(Sumber: Dwinta Arswendah)



Gambar 2. *Recording* Suara Adegan Uli dan Anak-Anak di Desa
(Sumber: Dwinta Arswendah)

2) Penerapan *Diegetic Sound* Berupa Musik Adat (Kebudayaan)

Suara musik atau lagu yang masuk ke dalam dunia cerita juga disebut sebagai *diegetic sound*. Pengambilan suara musik Onang-Onang diambil secara langsung pada saat proses *shooting* atau pengambilan adegan. Musik Onang-Onang tersebut dimainkan oleh masyarakat sekitar sebagai tokoh figuran. Adegannya berupa ketika Uli sedang mencari Dolok, Uli bertemu dengan sekelompok masyarakat yang sedang berlatih tarian musik Onang-Onang (*Scene 23*). Maka suara musik Onang-Onang tersebut dikatakan sebagai *diegetic sound*.

Table 2. Table *Recording* Dialog dan *ambiene Scene* Dua Puluh Tiga

Table Recording		
Objek Suara	Alat	Metode Perekaman
Dialog dan <i>ambience</i> (<i>Scene 23</i>)	Recorder Portable Zoom H6n, Windshiled, <i>Mic clip on</i> Saramonic,	Pengkarya menggunakan metode perekaman musik Onang-Onang dengan menghabiskan waktu 60 menit untuk merekam secara <i>full</i> musik tersebut. Satu <i>mic clip on transmitter</i> Saramonic dipakai oleh tokoh figuran yang akan bernyanyi, satu <i>mic clip on</i> lagi untuk

<i>Headphone</i>	<p>pemain suling. Bagian <i>receivernya</i> dicolok ke lubang <i>jack</i> yang ada pada <i>channel</i> satu atau <i>channel XLR/TRS</i> pada <i>recorder portable zoom H6n</i> yang pengkarya pegang dan <i>handle</i>.</p> <p><i>Setting</i> pada <i>recorder portable zoom H6n</i> menggunakan volume ideal yakni <i>-6dB</i> dan dipasangkan <i>limiter</i> pada <i>channel</i> satu atau <i>channel XLR/TR</i>.</p> <p>Proses rekam berjarak atau berada diluar <i>frame</i> pada kamera.</p>
------------------	---

Peranan suara di setiap *scene* terbagi menjadi dua, yaitu internal dan eksternal. Seperti pada *scene* musik Onang-Onang ini, peranan suara internalnya adalah sebagai *diegetic sound* untuk kebutuhan film yakni menggiring tokoh Uli menuju sekelompok masyarakat yang sedang latihan tarian musik Onang-Onang. Peranan suara eksternalnya adalah untuk menunjukkan identitas adat atau kebudayaan dari masyarakat *Hatabosi* kepada *audience*.



Gambar 3. *Recording* Suara Musik Onang-Onang
(Sumber: Dwinta Arswendah)

B. *Scoring* dan *Mixing*

Proses *scoring* dan *mixing* suara pada film dokudrama “Bondar Hatabosi” ini dilakukan pada proses pascaproduksi. Bersama editor, pengkarya melakukan proses *scoring* dan *mixing* suara-suara yang telah di rekam baik yang bersamaan dengan proses *shooting* maupun di luar proses *shooting*. Pada proses ini pengkarya menggunakan *software* bernama *Adobe Audition*. Berikut deskripsi proses *scoring* dan *mixing* suara pada film dokudrama “Bondar Hatabosi” berdasarkan beberapa *scene* yang dominan memakai *diegetic sound*.

1) *Mixing* Suara Gambar Pembuka dan *Scene* Satu

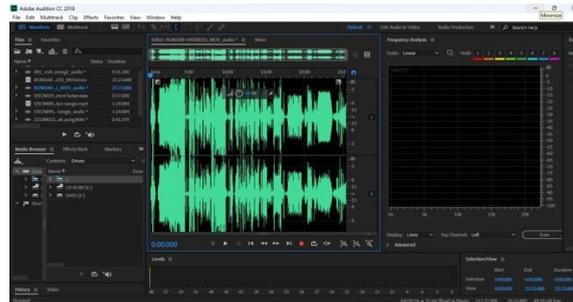
Pada film dokudrama “bondar Hatabosi” ini, pembukaan film diawali dengan menampilkan *footage* untuk menjelaskan alur *flashback* pada tahun 1887, Tapanuli Selatan yang dilakukan oleh masyarakatnya pada waktu itu. Selanjutnya, beberapa penampakan atau *footage* lainnya tentang Desa *Luat Hatabosi* sampai akhirnya memasuki *scene* 1 yakni ilustrasi gambar pada zaman dahulu (1887) dimana sekelompok laki-laki sedang bekerja sama untuk menjebol dinding batu agar menjadi alur untuk air dari pegunungan berjalan hingga mengalir persawahan, sungai, dan kebutuhan pokok lainnya untuk masyarakat mereka.

Berbagai suara yang mengisi *scene* tersebut terdiri dari *multitracks*, yaitu ilustrasi musik, suara satwa di hutan, aliran air mengalir deras, dialog para tokoh dengan menggunakan Bahasa Angkola, serta ketukan palu yang menjadi metode para sekelompok laki-laki tersebut untuk menjebol bebatuan. Yang termasuk dari *diegetic sound* pada *multitracks* tersebut terdiri dari; suara satwa di hutan, aliran air, serta dialog tokoh dan *ambiencenya*.

Multitracks tersebut pengkarya *balancing* agar *track* suara yang terlalu besar atau terlalu kecil menjadi seimbang dengan *track* suara yang lain. Seperti yang terlihat pada tabel dan gambar merupakan bentuk *scoring* dan hasil proses *mixing multitracks* suara tersebut.

Table 3. Table Scoring Scene Satu

<i>Table Scoring</i>		
<i>Scene</i>	Objek Suara	<i>Volume</i>
<i>Scene 1</i>	Ilustrasi musik	
	Dialog	-20 dB sampai dengan -15 dB 5 dB
	Suara satwa di hutan	-10 dB sampai dengan -5 dB
	Suara air	-25 dB sampai dengan -20 dB



Gambar 4. Hasil *Mixing* Suara Scene Awal
(Sumber: Dwinta Arswendah)



Gambar 5. Cuplikan Scene Satu
(Sumber: Dwinta Arswendah)

Titik *spotting* pada ilustrasi musik pengkarya atur dimulai dari detik pertama pada film dan berakhir saat dialog oleh sekelompok laki-laki akan dimulai. Dengan titik *spotting* di awal film dengan komposisi volume berkisar -20 dB sampai dengan -15 dB. Ilustrasi musik pada *scene* ini dikatakan sebagai musik fungsional karena digunakan untuk membangun karakteristik pada adegan yang divisualkan yakni sebagai pembuka film agar film terdengar lebih menarik dan dramatis. Bersamaan dengan ilustrasi musik, muncul suara satwa hutan dengan komposisi lebih besar yakni berkisar -10 dB sampai dengan -5 dB agar maksud dari film mulai tersampaikan yakni teraturnya pelestarian hutan hingga satwa-satwa di dalamnya dapat hidup berdampingan dengan sangat harmonis. Kemudian juga mampu membangun suasana hati pada *audience* terhadap merdunya suara alam tersebut. Suara alam tersebut merupakan bentuk suara atau musik realistik pada film. Artinya, suara atau musik yang digunakan sebagai penunjang dalam menciptakan suasana yang *real*. Dikarenakan komponen air lebih banyak dan jarak rekamnya lebih dekat, maka pengkarya hanya memberi volume berkisar -25 dB sampai dengan -20 dB agar *multitracks* yang lain mampu

terdengar seimbang dan menjadi lebih halus sehingga *multitracks* enak untuk didengar. Setelah dialog dimulai, ilustrasi musik mulai menghilang agar dialog mampu terdengar jelas.

2) *Mixing* Suara *Scene* Empat Sampai *Scene* Lima

Scene ini memperdengarkan alunan alat musik khas Batak dengan nada dan melodi yang lebih ceria untuk tujuan sebagai pendukung adegan karena Uli telah tiba di kampungnya dan ia tersenyum gembira. Alunan musik tersebut juga berdampingan dengan kicauan burung-burung karena gambar masih menampilkan suasana desa beserta suara mobil yang dipakai Uli pulang. Alunan musik menjadi bagian dari ilustrasi musik yang sifatnya *nondiegetic*. Masing-masing suara berperan sesuai dengan gambar yang divisualkan. Suara-suara pada *scene* ini memberikan urgensi yang sangat kuat pada film karena sebagai penjelas secara tersirat akan karakteristik daripada Desa Hatabosi ini. Suara-suara alam yang gembira dan menenangkan serta kebudayaan yang masih sangat terjaga adalah bentuk dari isitmewahnya Desa *Luat Hatabosi*. Berikut bentuk *Scoring* dan hasil *mixing* dari berbagai *multitracks* yang ada di *scene* empat sampai *scene* lima.

Table 4. Table Scoring Scene Empat dan Lima

<i>Table Scoring</i>		
<i>Scene</i>	Objek Suara	<i>Volume</i>
	Ilustrasi musik	
<i>Scene</i> 4 dan <i>scene</i> 5	Suara knalpot dan pintu mobil	-25 dB sampai dengan -20 dB
		8 dB
	Suara satwa di hutan	-17 dB sampai dengan -12 dB
		-15 dB sampai dengan -10 dB
	Suara air di sungai	-12
	Suara bebek	



Gambar 6. Hasil *Mixing* Suara Scene Empat Sampai Scene Lima
(Sumber: Dwinta Arswendah)



Gambar 7. Cuplikan Scene Empat dan Lima
(Sumber: Dwinta Arswendah)

Scene empat dan *scene* lima ini menampilkan beberapa gambar yakni tempat menarik dari daerah Desa *Luat Hatabosi* sebagai jalur yang dilalui oleh Uli menuju rumah opungnya. Masing-masing gambar memiliki suara sebagai *ambience* dengan titik *spotting* menyesuaikan tempat yang divisualkan. Suara masing-masing *ambience* disebut sebagai suara realis seperti suara mobil, suara satwa di hutan, suara air, maupun suara bebek. Selama perjalanan Uli tersebut, dihiasi oleh *track* ilustrasi musik sebagai musik fungsional. Jadi, titik *spotting* pada alunan musik khas Batak pengkarya mulai pada saat mobil Uli mulai tampak memasuki *frame* dan berakhir saat Uli berjumpa dengan amangboru di sawah. Suara air dengan komposisi berkisar -15 dB sampai dengan -10 dB lebih besar daripada komposisi ilustrasi musik yang hanya -25 dB sampai dengan -20 dB agar derasnya aliran air di sungai tersebut terdengar lebih menonjol daripada alunan musik. Hal ini berpotensi untuk membentuk suasana hati *audience* akan damainya jalur yang Uli lalui tersebut.

3) *Mixing* Suara Scene Dua Puluh Tiga

Scene dua puluh tiga merupakan *scene continue* dengan *scene* dua

puluh dua. *Scene* ini beradegan Uli yang masih mencari Dolok lalu bertemu dengan sekelompok masyarakat adat *Hatabosi* yang sedang latihan dengan menggunakan musik Onang-Onang. Kemudian Uli diajak untuk ikut latihan dan menarikan tarian musik Onang-Onang tersebut. Musik Onang-Onang pengkarya hadirkan tidak Selama 60 menit seperti halnya pada saat proses merekam. Namun, hanya sekitar 10 detik saja. Di samping itu, terdapat juga *Voice over* Dolok yakni sebagai musik fungsional yang pengkarya beri *effect reverb* agar sedikit dramatis. Jadi, suara yang ada pada *scene* dua puluh tiga terdapat dua jenis suara, yakni *diegetic sound* dan *non diegetic sound*. Suara musik Onang-Onang sebagai musik realis pada film agar terdengar lebih jelas (*diegetic sound*) dan nyata serta *voice over* Dolok yang terdengar menggema karena di beri *effect reverb*.

Table 5. Table Scoring Scene Dua Puluh tiga

<i>Table Scoring</i>		
<i>Scene</i>	Objek Suara	Volume
<i>Scene 23</i>	<i>Live music</i> Onang-Onang	-30 dB sampai dengan -15 dB
	Vo Dolok	5 dB



Gambar 8. Hasil *Mixing* Suara *Scene* Dua puluh Tiga (Sumber: Dwinta Arswendah)



Gambar 9. Cuplikan masyarakat Latihan Musik *Onang-onang* (Sumber: Dwinta Arswendah)

Komposisi *track* suara musik Onang-Onang lebih kecil daripada *voice over* agar monolog *voice over* dapat terdengar lebih jelas ke *audience*. Titik *spotting voice over* berakhir disaat Uli akan bergabung dengan sekelompok masyarakat yang sedang Latihan musik Onang-Onang tersebut. Lalu selebihnya adegan didominasi oleh suara musik Onang-onang sebagai tujuan untuk memperkenalkan identitas dari Desa *Luat Hatabosi*, Tapanuli Selatan.

Kesimpulan

Kesimpulan Peranan suara dalam sebuah film memiliki fungsi krusial salah satunya agar film memiliki kebermanfaatan dan mampu berkesan bagi *audiencenya*. Peranan suara dalam sebuah film menghasilkan pesan tersendiri kepada *audiencenya* karena dampak yang diberikan masuk ke ranah psikologi, seperti memainkan emosi *audience* untuk ikut merasakan apa yang tampak pada *visual* sehingga *audience* mengalami rasa sedih maupun gembira. Kemudian, peranan suara juga dapat membantu *visual* film dalam menyampaikan maklumat yang berkesan serta mengarahkan perhatian *audience* untuk lebih khusus dan fokus pada objek di dalam gambar pada film.

Dikemas dalam bentuk film bergenre dokudrama, sangat sesuai rasanya jika aspek *diegetic sound* mampu berpotensi untuk berperan penting dalam membentuk emosi *audience* dengan objek suara yaitu suara-suara alam (*nature sound*) dan lingkungan (kebudayaan) pada Desa *Luat Hatabosi* sebagai suara dengan bentuk realistik. Hal ini berdasarkan pada banyak literatur baik dengan metode kualitatif maupun kuantitatif yang telah membahas bahwa suara alam mampu menstimulus otak dalam mengontrol emosional manusia. Dikarenakan penyajian film dokudrama sifatnya adalah menunjukkan peristiwa nyata seperti menggabungkan unsur-unsur dokumenter dan drama dengan batas tertentu. Maka, peranan *diegetic sound* disandingkan dengan film bergenre dokudrama sangat sesuai untuk saling bersinergi dalam mencapai definisinya masing-masing.

Konsep ini sangat tepat diterapkan untuk menggambarkan Desa *Luat Hatabosi* yang memiliki masyarakat adat yang begitu disiplin

dalam menerapkan aturan adat untuk melindungi sumber air dan hutan di wilayah mereka sejak tahun 1990. Kemudian, juga semangat masyarakatnya dalam konservasi alam melalui tradisi adat, kerukunan lintas agama, dan kebudayaan Suku Angkola yang sangat terjaga.

Penciptaan film dokudrama “Bondar hatabosi” ini memfokuskan pada bagaimana peranan suara sebagai salah satu unsur terpenting dalam sebuah film mampu memperkuat unsur visualnya dalam menyampaikan maklumat yang berkesan, terutama dapat membentuk emosi pada *audience*. Film dokudrama ini mengangkat cerita tentang bagaimana *bondar* menjadi konsentrasi utama menunjukkan tingginya intensitas hubungan masyarakat *Luat Hatabosi* dengan ekosistemnya. Membicarakan ekosistem, tentu didalamnya terdapat elemen-elemen pada alam yang menghasilkan suara-suara tersendiri yang menurut banyak literatur hubungan erat manusia dengan kontak alam dapat memberikan banyak manfaat bagi kesehatan manusia tersebut. Seperti, bahwa suara-suara alam dapat membantu individu lebih tenang dan lebih rileks.

Daftar Pustaka

- Abhinawa, Dipa Kurnia. 2020. “Penerapan Internal Diegetic Sound Film Humas Amas Sebagai Pembangun Unsur Naratif” *Jurnal Tugas Akhir*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta: Fakultas Seni Media Rekam.
- Andaryani, Eka Titi. 2019. “Pengaruh Musik Dalam meningkatkan Mood booster mahasiswa” *Jurnal Pertunjukkan dan Pendidikan Musik*, Vol. 1 Nomor 2, Universitas Negeri Semarang: Jurusan PGSD.
- Buxton., Amber., dkk. 2021. “A Synthesis Of Health Benefits Of Natural Sounds and Their Distribution In national Parks” *Jurnal Ilmiah PNAS*, Amerika Serikat.
- Cutshall, S, M., dkk. 2011. “*Effect Of Combination Of Music And Nature Sounds On Pain And Anxiety In Cardiac Surgical Patients*”: A Randomized Study, 17(4), 16-24.
- Friedel, F, J, 1943. “*The formal Object Of The Social Sciences*” *The American Catholic Sociological Review*: Oxford University Press, Vol 4 NO. 1, University Of Oxford.
- Herimanto dan Winarno. 2012. *Ilmu Sosial&Budaya Dasar*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

- Holman, Tomlinson. 1997. *Sound For Film And Television*, United States: American Library Association.
- Jasafat., Iskandar., Kusmawati. 2020. “Zikrullah As An Emotional Counseling On Amygdala From Science Approach” *Jurnal Al-Bayan*, Vol. 26 No. 2 (hlm. 250-269), Indonesia: Aceh.
- Permana, Gede Bayu., dkk. 2021. “Penerapan Accousmatic Untuk Membangun Dimensi Ruang Pada Tata Suara Film Sepenggal Kisah Bunga” *Jurnal Calaccitra*, Vol. 01 No.2, Institut Seni Indonesia Denpasar: Fakultas Seni Rupa dan Desain.
- Respati, Rio. 2021. “Ulasan: Pengenalan Emosi Melalui Suara” *Jurnal Automata*, Vol 2 No. 1, Universitas Islam Indonesia: Program Studi Informatika.
- Mahdayeni, Muhammad., Ahmad. 2019 “Manusia Dan Kebudayaan (Manusia Dan Sejarah Kebudayaan, Manusia Dalaam Keanekaragaman Budaya Dan Peradaban, Manusia Dan Sumber Pernghidupan)” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol 7, No. 2, Agustus 2019
- Milasari., Badarussyamsi., Ahmad. 2021. “Filsafat ilmu Dan Pengembangan Metode Ilmiah” *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol 4 No.3, UIN Jambi: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- _____, 2017. *Memahami Film*, Edisi 2, Yogyakarta: Montase Press.
- Turner, Bryan. 1999. *Classical Sociology*, London: SAGE Publications.
- Weekly, T., dkk, 2018. “A Review Of Apps For Calming, Relaxation, And Mindfulness Interventions For Pediatric Palliative Care Patiens” *Journal Of Children*, University Of Nebraska Medical Center: Department of Cardiology.