

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Film *Sound of Metal* merupakan film fiksi drama yang menceritakan kisah dari seorang tokoh *drummer* musik *heavy metal* bernama Ruben dalam menghadapi perubahan hidupnya yang disebabkan oleh ketuliannya. *Sound design* pada film *Sound of Metal* membantu dalam membentuk unsur dramatik dari naskah film. Bunyi-bunyi yang dipakai dalam membentuk unsur dramatik ini antara lain adalah *speech*, musik, dan *sound effect*.

Penelitian ini memilih 13 adegan sebagai sampel dari total 111 adegan untuk dianalisis bunyi apa saja yang digunakan pada setiap adegan terpilih serta bagaimana bunyi tersebut ditata agar membentuk unsur dramatik pada adegan tersebut. Adegan-adegan yang terpilih sebagai sampel dalam penelitian ini antara lain adalah adegan 1, 11, 12, 13, 21, 23, 76, 82, 88, 98, 99, 107, dan 111.

Adegan terpilih yang menggunakan *speech* dalam *sound design*-nya berjumlah 6 adegan. *Speech* yang digunakan adalah dalam bentuk dialog dan monolog dengan masing-masing terdapat 3 adegan yang menggunakan bentuk *speech* tersebut. Keberadaan dialog dan monolog dalam adegan-adegan ini digunakan untuk menyampaikan pesan agar penonton dapat hadir kepada inti dari film *Sound of Metal*.

Adegan terpilih yang menggunakan musik dalam *sound design*-nya berjumlah 8 adegan di mana alat musik yang paling sering dijumpai adalah alat musik *drum* yang muncul pada 5 adegan. Kebanyakan dari musik *drum* yang dimunculkan pada setiap 5 adegan ini berbentuk musik realistik yang dimainkan langsung pada saat pengambilan gambar adegan. Adapun musik fungsional pada adegan 21 dan 98 yang ditambahkan untuk menambahkan efek dramatis pada adegan tersebut.

Adapun *sound effect* yang digunakan pada seluruh adegan yang terpilih yang terdiri atas bunyi *ambience*, *foley* dan *design sound effect*. Secara keseluruhan, ditemukan 16 bunyi *ambience*, 36 bunyi *foley*, dan 15 *design sound effect* pada 13

adegan yang telah dipilih. Bunyi-bunyi ini berperan untuk membangun latar tempat dan suasana pada adegan agar penonton dapat masuk ke dalam ruang film. Adapun *design sound effect* yang dimunculkan sebagai penambah efek dramatis seperti *design sound effect* berbentuk *bass wobble* yang ditemukan pada adegan 76 dan 82, atau *sine wave* pada adegan 11 dan 21 yang digunakan untuk menambahkan rasa kebingungan atau janggal pada penonton.

Berdasarkan bunyi-bunyi yang telah dijabarkan, bunyi-bunyi dalam *Sound of Metal* juga diproses kembali agar dapat membentuk unsur dramatik yang lebih mendalam pada film. Pada adegan yang terpilih terdapat manipulasi *loudness*, manipulasi *pitch*, *spatialization*, perubahan *timbre*, serta penambahan *silence* yang digunakan dalam membangun unsur dramatik *conflict*, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*.

Manipulasi *loudness* dipakai pada 9 adegan terpilih di mana manipulasi ini banyak digunakan sebagai penguat unsur dramatik yang ada pada adegan. Adegan yang paling menonjol dalam penggunaan *loudness* ini adalah pada adegan 23 di mana *loudness* dari bunyi dimainkan untuk membentuk konflik internal Ruben yang merasa harus segera membuat keputusan kepada Lou dan Hector tentang konser yang sedang berjalan di tengah kondisi pendengarannya yang memburuk.

Manipulasi *pitch* juga dipakai pada 8 adegan terpilih di mana 3 adegan melakukan manipulasi *pitch* melalui musik, 3 adegan melakukan manipulasi *pitch* secara parsial melalui *equalizer*, dan 2 adegan menggunakan manipulasi *pitch* melalui musik dan *equalizer* secara bersamaan. Hal yang menjadi menarik pada manipulasi *pitch* di film *Sound of Metal* ini adalah dilakukannya efek *high cut* pada frekuensi bunyi menggunakan *equalizer* untuk menghasilkan bunyi yang terkesan redup. Hal ini dilakukan dalam upaya memunculkan pengalaman mendengar dari sudut pandang orang tuli.

Sound design film *Sound of Metal* memiliki 2 sinyal audio (*stereo channel*). Hal tersebut membuat *spatialization* juga ikut bermain dalam pembentukan unsur drama melalui *sound design* di film ini. *Spatialization* terjadi pada 7 adegan terpilih di mana hal ini lebih banyak dilakukan dengan memainkan bunyi agar lebih dominan di *channel* kiri atau kanan menyesuaikan di mana sumber bunyi itu diletakan saat direkam oleh kamera. *Spatialization* ini ditonjolkan untuk

menghasilkan pengalaman mendengar penonton yang maksimal di mana beberapa kali hal ini akan menjadi pembandingan antara pendengaran normal dengan pendengaran orang tuli seperti yang terjadi pada adegan 76 dan 99 saat penonton beberapa kali dipindahkan antara sudut pandang Ruben sebagai orang kesatu dan sudut pandang penonton sebagai orang ketiga.

Perubahan *timbre* juga timbul pada 3 adegan terpilih dan mulai mencolok setelah film mencapai tahap *falling action*, yaitu saat Ruben telah melakukan operasi implan koklea. Cara *sound design* menunjukkan perubahan pada pendengaran Ruben pasca operasi adalah dengan memunculkan sebuah efek yang menghasilkan sebuah kesan keruh dan terdistorsi pada bunyi-bunyi yang diberikan efek tersebut. Seperti yang dilakukan pada adegan 99 dan 107, efek ini menambahkan unsur dramatik *curiosity* dan *conflict* dari masing-masing adegan karena efek ini digunakan agar penonton dapat masuk ke dalam tokoh Ruben itu sendiri. Penonton lagi-lagi dihadirkan pada sudut pandang Ruben pasca operasi untuk langsung merasakan apa yang tokoh tersebut rasakan pada adegan yang ditayangkan.

Adapun penggunaan *silence* yang muncul pada 5 adegan terpilih di mana hal ini dilakukan untuk menunjukkan ketegangan dalam sebuah konflik pada naskah. Hal yang paling menonjol dalam penggunaan *silence* ini ada pada adegan 111 di mana *silence* ini dilakukan secara total di mana *sound design* tidak terdapat bunyi sama sekali. *Silence* pada adegan tersebut begitu kuat dalam menggambarkan akhir kisah Ruben yang masih harus terus melawan konflik internalnya yang tidak menerima kehidupan barunya sebagai orang tuli. *Silence* pada adegan tersebut membuat penonton merenungkan kisah Ruben, seorang pemusik, yang tidak hanya harus meninggalkan orang terpenting dalam hidupnya, namun juga meninggalkan salah satu kegiatan yang dia gemari.

5.2 Implikasi

Merujuk kepada hasil penelitian dan kesimpulan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran tentang bagaimana *sound design* digunakan pada film untuk membentuk unsur dramatik yang dibangun dalam naskah. Bunyi-bunyi yang dimunculkan dapat bermain dalam pembangunan unsur dramatik, namun cara bunyi-bunyi tersebut diproses kembali melalui proses *mixing* juga patut

diperhatikan. Teknik-teknik *sound design* yang dijabarkan pada analisis ini juga diharapkan bisa menjadi inspirasi oleh para sineas agar diterapkan pada film-film yang akan diciptakan.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini juga hanya meneliti 13 adegan terpilih dari 111 total adegan yang terdapat pada film *Sound of Metal*. Adegan terpilih ini dipilih karena bentuknya yang sangat menonjolkan *sound design* sebagai pembentukan unsur dramatik film. Namun dalam konteks meneliti film, hal yang tidak ditonjolkan juga dapat memiliki dampak yang signifikan. Sebuah adegan mungkin sengaja tidak menonjolkan *sound design* dengan maksud untuk lebih membentuk unsur dramatik pada adegan itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan dilakukannya penelitian lanjutan yang mengkaji adegan-adegan lain pada film *Sound of Metal* untuk mengetahui bagaimana *sound design* dapat membentuk unsur dramatik pada keseluruhan film.