

SPOT EFFECT LONCENG BAMBU

**SEBAGAI REPRESENTASI
KARAKTER ATMAJA PADA
FILM GUMEULIS RATNA**

DANU MURTI
HADRIANUS EKO SUNU
MISBAHOL AMIN

Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta

Danu Murti, Saat ini menjabat Kepala Program Studi S.1 FFTV-IKJ dan Ketua Asosiasi Program Studi Film dan Televisi di Indonesia (PROSFISI). Aktif sebagai pengajar dengan mata kuliah pengantar editing, konsep dan desain editing, teori dan praktek editing.

Hadrianus Eko Sunu, Saat ini aktif sebagai pengajar di FFTV-IKJ dan bekerja sebagai penata suara, Film-film yang telah ia buat salah satunya adalah *Rumah Masa Depan* (2023) dan *Dunia Tanpa Suara* (2023) sebagai *Sound Designer*.

Misbahol Amin, merupakan mahasiswa Program Studi S.1 FFTV-IKJ

Koresponden Penulis

Danu Murti | danumurti@ikj.ac.id

Hadrianus Eko Sunu | hadrianuseko@ikj.ac.id

Misbahol Amin | 1170150101@ikj.ac.id

Fakultas Film dan Televisi

Institut Kesenian Jakarta

Jl. Cikini Raya No.73, RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng,
Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
10330

Paper submitted: 5 November 2023

Accept for publication: 8 December 2023

Published Online: 18 December 2023

Spot Effect Lonceng Bambu sebagai Representasi Karakter Atmaja pada Film *Gumeulis Ratna*

ABSTRACT

*Filmmakers can manipulate the audience's emotions by using sound. Sound is able to create reality from the film medium because it can be felt and heard. Spot effect is one part of the sound. This paper aims to determine the role of the spot effect of bamboo bells in the film *Geumelis Ratna* which is used to represent the presence of the character Atmaja who has died. The results of this research show that the level of loudness of the sound, the direction of the sound, the size of the image, and other objects around the bamboo bell, have an emotional impact on the scene that presents the bamboo bell spot effect.*

Keywords: *film, size of the image, sound, spot effect.*

ABSTRAK

Pembuat film dapat memanipulasi emosi penonton dengan menggunakan suara. Suara mampu menciptakan realitas dari medium film karena dapat dirasakan dan didengar. *Spot effect* merupakan salah satu bagian dalam suara. Tulisan ini bertujuan mengetahui peran *spot effect* dari lonceng bambu pada film *Geumelis Ratna* yang digunakan sebagai representasi kehadiran karakter Atmaja yang telah meninggal dunia. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan tingkat kekerasan suara, arah datangnya suara, ukuran gambar, dan benda lain yang berada di sekitar lonceng bambu, memberikan dampak emosi pada adegan yang menghadirkan *spot effect* lonceng bambu.

Kata Kunci: *film, ukuran gambar, suara, spot effect*

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam industri film berjalan lurus dengan perkembangan teknologi gambar dan suara. Perekaman gambar yang sebelumnya menggunakan analog, dapat tergantikan dengan digital. Di sisi lain, elemen suara mengalami peningkatan yang sangat signifikan, dari era film bisu yang mengandalkan musik secara langsung untuk mengiringi sebuah film, hingga lahirnya teknologi mono, stereo, *surround 5.1*, dan *surround 7.1*. Hal ini digunakan untuk menciptakan realitas film melalui suara, dan menghadirkan pengalaman yang tidak terlupakan oleh penontonnya.

Suara merupakan objek publik dari persepsi pendengaran (O'callaghan, 14). Maksud dari 'objek' tersebut adalah berkenaan dengan yang dirasakan pada saat itu, seperti pemikiran, perhatian, dan referensi demonstratif, sehingga terdapat perbedaan antara mendengar dan merasakan suara. Suara dapat terdengar karena adanya getaran yang disebabkan oleh pergerakan suatu benda dan membentuk gelombang suara di dalam setiap detiknya, kemudian merambat melalui media udara, hingga akhirnya ditangkap oleh indera pendengaran manusia (Rumsey, 1).

Dasar dari suara film adalah dialog, musik, dan efek suara, ketiganya dapat didengar dan dirasakan oleh penonton melalui tinggi dan rendah suara yang keluar, nada, dan warna nada. Suara mampu membentuk irama dan menciptakan emosi dengan ketukan, tempo, pola aksen, dan penentuan ketukan yang lebih kuat atau lebih lemah. Sinergi suara dengan gambar dalam narasi sinematik memudahkan penonton memaknai sudut pandang sebuah adegan yang diperkuat oleh suara. Film yang terdiri dari berbagai karakter memanfaatkan suara untuk memberikan informasi karakterisasi, serta kehadirannya.

Suara menjadi bagian penting untuk memperkuat karakter tokoh, budaya, serta suasana pada film *Gumeulis Ratna* yang berlatar belakang Sumedang tahun 2021, dengan lokasi di area Waduk Jatigede. Film ini menggunakan bahasa Sunda dari daerah Sumedang, dengan karakteristik bahasa *lemes* dan *loma* (halus dan akrab). Alasan dari penggunaan karakteristik bahasa *lemes* dan *loma* adalah berdasarkan pertimbangan dari karakteristik bahasa tersebut dapat membentuk suasana lebih menyakitkan, sehingga hal tersebut mampu menciptakan emosi yang lebih menyentuh di dalam setiap konfliknya. Menurut pengertian bahasa Sunda, *Gumeulis* artinya 'centil', dan *Ratna* merupakan nama tokoh protagonis di dalam film ini.

Judul dalam film ini berdasarkan dari ciri khas karakter dalam film ini, di mana *Gumeulis* merupakan sebuah karakter yang centil, dan lazimnya tidak dimiliki oleh seseorang yang sudah berumur tua seperti Ratna dalam film ini. Oleh karena itu, hal tersebut dapat memunculkan daya tarik yang unik dari film ini. Melalui dialog dalam adegan, penonton dapat mengidentifikasi karakter yang hadir. Selain itu, penambahan musik semakin memperkuat emosi dalam adegan. Untuk menghadirkan karakter yang tidak ada pada layar, penggunaan efek suara membantu pembuat film mengarahkan penonton menyadari akan kehadiran karakter tersebut.

PEMBAHASAN

Kesepian merupakan hal yang menakutkan bagi manusia, termasuk ketakutan akan ditinggalkan oleh orang yang disayangi pada usia senja. Film *Gumeulis Ratna* bercerita tentang Ibu bernama Ratna (65) yang takut menghadapi perasaan kesepian dalam menjalani hari-harinya karena ditinggalkan oleh

anaknyanya Diah yang akan bekerja di Bandung. Ratna mencoba mencari pasangan yang dapat menggantikan anaknya dan menghindari kesepiannya. Ratna menemukan pasangan yang diyakini dapat mendampinginya. Namun, apa yang diharapkan tidak sesuai dengan kenyataannya. Pasangan yang diyakini dapat mendampinginya dalam sisa hidupnya, hanyalah seorang penipu yang memanfaatkan kerapuhan Ratna. Lelaki itu tidak pernah datang ketika proses lamaran telah disiapkan. Ratna akhirnya dapat merelakan Diah anaknya untuk pergi dan hidup bahagia sesuai dengan jalan hidup yang diambilnya, dan bersiap untuk mengisi hari-harinya dengan kesendirian.

Selain karakter Ratna, Diah dan Rudy yang hadir secara nyata dalam adegan film, terdapat karakter Atmaja sebagai tokoh fiktif yang terdapat di dalam film *Gumeulis Ratna*. Atmaja merupakan mendiang suami Ratna yang tidak tampil dalam adegan, namun berkontribusi di dalam pembentuk ruang cerita.

Film merupakan gabungan antara suara dan gambar. Melalui suara, penonton dapat mengetahui letak geografis latar cerita, ataupun perasaan yang sedang dihadapi oleh karakter. Salah satu elemen yang cukup penting di dalam suara adalah penggunaan *sound effect*. Awal mula adanya *sound effect* adalah untuk menambah realitas dalam film, seperti pada film *Don Juan*, ataupun *The First Auto* yang muncul pada awal masa kehadiran film bersuara. Namun, *sound effect* bukan hanya sebagai penunjang realitas dalam film, terdapat satu tujuan lagi tentang penggunaan *sound effect*, yaitu sebagai penanda kehadiran seorang tokoh, sebut saja film di masa sekarang berupa film *Pengabdian Setan* yang menggunakan *sound effect* lonceng sebagai penanda dari adanya kehadiran Ibu.

Sound effect dalam film ini, terdiri dari berbagai elemen seperti *background effect*

dan *spot effect*. *Background effect* dan *spot effect* digunakan dengan tujuan memberikan efek *real* (nyata) kepada film. Salah satu contohnya adalah dengan *sound effect* angin yang dielaborasi dengan *sound effect* gemericik air danau, sehingga dapat menciptakan kesan nyata bahwa adegan tersebut berada di daerah perairan seperti waduk.



Gambar 1. Long Shot Rudy dan Ratna berziarah di Waduk (Sumber: Film Geumelis Ratna – FFTV IKJ)

Dalam mengungkapkan emosi naratif, penggunaan *sound effect* digunakan dalam penggunaan *background effect* ataupun *sound effect* yang terdapat dalam suatu adegan, salah satu contoh penggunaan *background effect* dengan tujuan tersebut adalah ketika terdapat perbedaan di awal film dan di akhir film. Pada bagian awal film, penonton dapat dengan mudah mengetahui bahwa *background effect* yang digunakan cenderung memvisualkan suasana kepadatan dan ramai. *Background effect* tersebut muncul saat adegan Ratna sedang berziarah bersama Rudy sebagai bagian dari persiapan pernikahan mereka, sehingga penonton dapat mengetahui bahwa emosi cerita di awal sedang bahagia.



Gambar 2. Long Shot Ratna dan Diah menunggu Rudy (Sumber: Film Geumelis Ratna – FFTV IKJ)

Adegan dialog di scene 4 antara Ratna dan Diah, yang sedang membicarakan alasan kepindahan Diah, hingga membuat Diah marah. Di dalam adegan tersebut terdapat penggunaan *sound effect* membuka selimut dengan *loudness* yang cukup kencang, ataupun cicak yang tiba-tiba berbunyi di akhir cerita. Hal tersebut sebagai salah satu informasi kepada penonton bahwa hubungan Ratna dan Diah sedang berjarak dengan emosi cerita yang sedang sensitif atau tegang. Salah satu contoh penggunaan *spot effect* berupa bantingan kipas tangan ke tanah dengan *loudness* kekerasan yang cukup kencang, adalah ketika Ratna dan Diah sedang berkonflik di teras rumah. Hal tersebut sebagai bagian dari informasi bahwa emosi cerita yang sedang tegang.

Kelima karakter, baik Ratna, Diah, Rudy, Dona, maupun Ningsih hadir dalam scene yang menjadi bagian peran mereka. Satu karakter yang tidak hadir secara visual adalah Atmaja. Karakter Atmaja merupakan karakter fiktif yang tidak pernah ditampilkan di dalam cerita, tapi berkontribusi di dalam hubungan sebab akibat cerita. Penggunaan *spot effect* berupa lonceng bambu sebagai penanda emosi karakter Atmaja dalam melihat dan merespon konflik antara Ratna dan Diah. Intensitas getaran dapat mempengaruhi kekerasan dan

kepadatan lonceng dalam berbunyi sebagai penanda dari emosi.

Di dalam semiotika tanda Saussure, Saussure mendefinisikan kesatuan penanda-*Signifier* dan ide yang menjadi penanda-*Signified*. Kemudian Saussure mendefinisikan jika *Signifier* merupakan tanda yang masuk akal, material, akustik, atau visual yang memicu konsep mental yang ditandai-*Signified*. Saussure juga menjelaskan juga bahwa yang ditandai bukanlah sebatas visual atau suara, melainkan konsep mental yang dirasakan oleh manusia, sehingga pemahaman tentang yang ditandai (Rosidi, 6).



Gambar 3. Close Up Diah dan Ratna bertengkar (Sumber: Film Geumelis Ratna – FFTV IKJ)

Lonceng bambu yang digunakan sebagai penanda dari karakter Atmaja ditempatkan berdasarkan dengan dialog yang sedang terjadi antara Ratna dan Diah. Salah satu contohnya adalah ketika Diah sebagai seorang anak berkata kalau Ratna sudah bau tanah, padahal Ratna adalah ibunya sendiri.

Maka, lonceng bambu angin mulai terdengar pada saat dialog tersebut diucapkan dengan tujuan sebagai penanda dari karakter Atmaja yang tidak suka perkataan Diah kepada Ratna, dilihat dari posisi Atmaja sebagai suami dan ayah.

Dalam penggunaan *spot effect* lonceng bambu sebagai penanda emosi karakter Atmaja dalam merespons konflik antara Ratna dan Diah, penggunaan beberapa tambahan *ambience* sebagai salah satu cara membuat suara yang dihasilkan lebih terkesan nyata dengan menempatkannya sesuai dengan *type of shot*. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa media lonceng bambu angin tersebut dapat terlihat ketika *shot-shot* yang lebar.



Gambar 4. *Close Up* lonceng bambu sebagai penanda kehadiran Atmaja (Sumber: Film *Geumelis Ratna* – FFTV IKJ)

Untuk mendapatkan film yang bagus secara keseluruhan di dalam tahap pascaproduksi, khususnya penggunaan *spot effect* sebagai penanda emosi karakter Atmaja, dilakukan dengan penempatan posisi keluarnya lonceng bambu angin, yang bisa digunakan sebagai penanda karakter Atmaja. Penempatan lonceng bambu angin tersebut disesuaikan dengan dialog yang sedang diucapkan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan sebagai bagian dari penggambaran seorang ayah yang sedang melihat pertengkaran Anak dan

Istrinya, dengan merespons berdasarkan dialog-dialog yang dianggap keluar batas untuk diucapkan dalam perspektif budaya timur yang sangat memperhatikan sopan santun.

Penggabungan antara *background effect* berupa gesekan daun pohon, yang disebabkan hembusan angin dan *spot effect* berupa lonceng bambu angin, mampu menciptakan perasaan tegang atau gaduh dengan menaikkan sedikit *loudness* yang berbeda dari adegan sebelumnya. Suara dapat menghasilkan perasaan tersendiri berdasarkan dengan penempatannya yang disesuaikan dengan irama adegan. Penempatan *speaker* ditempatkan di sisi *left speaker*, hal ini berdasarkan pertimbangan letak sumber suara yang cenderung berada di kiri *frame*.



Gambar 5. *Long Shot* rumah yang kosong sepeninggal Diah yang bekerja di Bandung (Sumber: Film *Geumelis Ratna* – FFTV IKJ)

Di bagian akhir cerita, Ratna tetap harus melepaskan Diah untuk pergi ke kota. Pada adegan tersebut, penggunaan *sound effect* cenderung lebih sedikit, lambat, dan lirih lewat penggambaran *establish* ruangan dan teras rumah kosong. Suara yang hadir dimaksudkan agar penonton dapat merasakan kesedihan di dalam film.

SIMPULAN

Penggunaan *spot effect* lonceng bambu sebagai representasi karakter Atmaja yang merupakan mendiang suami dari Ratna, serta ayah dari Diah, dihadirkan ketika konflik terjadi antara Ratna dan Diah, saat rumah dalam keadaan kosong. Pembentukan irama untuk menciptakan emosi dengan ketukan, tempo, pola aksen, dan penentuan ketukan yang lebih kuat atau lebih lemah tingkat volume dari suara yang terdengar berdasarkan ukuran gambar, serta dari arah mana suara keluar menjadi bagian yang tidak terpisahkan peran dan fungsi suara lonceng bambu sebagai penanda kehadiran tokoh Atmaja.

DAFTAR PUSTAKA

O'Callaghan, Casey. *Sound: A Philosophical Theory*. United States of America: Oxford University Press, 2007.

Phillips, William H. *Film an Introduction: 4th Edition*. Boston/New York: Bedford/St. Martin's, 2009.

Rumsey, Francis. *Sound and Recording 6th Edition*. Oxford: Focal press, 2009.

Rosidi, Ajip. Edi Suhardi Ekajati, Adeng Chaedar Alwasilah. *Konferensi Kebudayaan Budaya Sunda*. Bandung: Dunia Pustaka Jaya, 2006.