



**VISUALISASI *SOUNDTRACK* UNTUK MEMBANGUN  
SUASANA PADA FILM *SUCKSEED***

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

Oleh

**Putri Wulan Maha Dewi  
200110401048**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
2024**



**VISUALISASI *SOUNDTRACK* UNTUK MEMBANGUN  
SUASANA PADA FILM *SUCKSEED***

*Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar sarjana.*

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

Oleh:

**Putri Wulan Maha Dewi**

**200110401048**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
2024**

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat di masa yang akan datang. Skripsi penelitian ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Lulut Waluya Jati dan Ibu Agustin Ika Rahayu. Terima kasih atas dukungan dan doa yang selalu mengiringi setiap langkah penulis.
2. Kakak penulis, mas Eka Wahyu Primadani atau dikenal dengan Eka Kecap, yang selalu mendukung penulis.
3. Para Dosen yang telah membimbing penulis.
4. Almamater Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

## **MOTTO**

Mungkin kita dilahirkan untuk kalah, tapi tidak dilahirkan untuk menyerah.

(Koong, Film *SuckSeed*)

Berhenti mengira hanya aku yang paling pantas suntuk mengeluh. Semua kepingan baik akan datang namun mereka perlukan waktu. Sabar.

(Semua Orang Pernah Sakit Hati, Lomba Sihir)

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Wulan Maha Dewi

NIM : 200110401048

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: “*Visualisasi Soundtrack Untuk Mendukung Suasana Pada Film SuckSeed*” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Penulis bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 9 Juni 2024

Yang menyatakan,

Putri Wulan Maha Dewi

NIM 200110401048

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “*Visualisasi Soundtrack Untuk Membangun Suasana Pada Film SuckSeed*” telah diuji dan disetujui oleh Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember pada:

Hari :

Tanggal :

Tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

### Pembimbing

### Tanda Tangan

#### 1. Pembimbing Utama

Nama : Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn. (.....)

NIP : 198103022010121004

#### 2. Pembimbing Anggota

Nama : Deddy Suprpto, S.S., M.A. (.....)

NIP : 198005072023211012

### Penguji

#### 1. Penguji Utama

Nama : Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn. (.....)

NIP : 198411122015041001

#### 2. Penguji Anggota 1

Nama : Ghanesya Hari Murti, S.S., M.Hum. (.....)

NIP : 198812182022031005

## RINGKASAN

**Visualisasi *Soundtrack* untuk Membangun Suasana Pada Film *SuckSeed*; Putri Wulan Maha Dewi. 200110401048; 53 Halaman; Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.**

*SuckSeed* merupakan film genre romantis, drama, dan komedi dirilis pada tahun 2011 dan disutradarai oleh Chayanop Boonprakob. Film *SuckSeed* menghadirkan penggunaan audio visual yang berbeda dalam film berupa visualisasi *soundtrack*. Visualisasi *soundtrack* dalam film *SuckSeed* ditampilkan dengan vokalis yang *in frame* dengan menyanyikan lagu dan beradegan di sekitar aktor. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahwa *soundtrack* dapat digunakan sebagai media membangun suasana dalam film *SuckSeed* dengan teknis yang berbeda dari film-film lainnya. *Soundtrack* tersebut didukung dengan penggunaan unsur-unsur sinematografi untuk memvisualisasikan suasana pada saat *soundtrack* divisualisasikan.

Penelitian ini menggunakan teori dalam film seperti *sound*, terutama *soundtrack* didukung dengan teori sinematografi untuk membangun suasana pada film *SuckSeed*. Teori yang digunakan dikemukakan oleh Bordwell dkk., mencakup aspek-aspek berikut: *sound of film*, *angle*, *shots*, dan *camera movement*. Penelitian ini memahami bagaimana unsur audio visual dalam film terutama *soundtrack* dan sinematografi dapat membangun suasana pada film. Penjelasan teori suasana dikemukakan oleh Mayer dan Gaschke. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan membagi *soundtrack* yang divisualisasikan menjadi 2 *soundtrack*. Pembagian *soundtrack* didasarkan pada teori suasana yang terbagi menjadi 2, yaitu suasana hati positif dan suasana hati negatif dengan mempertimbangkan adegan dan lirik pada film *SuckSeed*.

Terdapat 2 bentuk suasana hati dalam film *SuckSeed* yaitu suasana hati positif dan negatif. *Soundtrack* untuk suasana hati positif berjudul *Kon* oleh *Modern Dog*, diputar pada saat adegan Ped merasa mulai menyukai Ern karena membantu Ped pada saat kelas menyanyi. *Soundtrack* untuk suasana hati negatif berjudul *Num Tah* oleh *Big Ass*, diputar pada saat adegan Ped mengetahui tidak bisa

mengungkapkan perasaan kepada Ern karena Koong juga menyukai Ern. *Soundtrack* tersebut divisualisasikan dengan menghadirkan vokalis yang menyanyi dan beradegan sesuai dengan lirik dan suasana hati aktor. Visualisasi *Soundtrack* suasana hati positif dan negatif akan dianalisis menurut *sound of film* dan bentuk visualisasi dalam adegannya. Perbedaan visualisasi tersebut memiliki perbedaan dari segi audio dan visual menurut suasana adegan dalam film *SuckSeed*.

Kata kunci: visualisasi, *soundtrack*, *SuckSeed*

## **SUMMARY**

***Soundtrack Visualization to Create Atmosphere in SuckSeed Films; Princess Wulan Maha Dewi. 200110401048; 53 Page; Television and Film Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Jember University.***

*SuckSeed is a romantic, drama and comedy genre film released in 2011 and directed by Chayanop Boonprakob. The SuckSeed film presents a different use of audio visuals in the film in the form of soundtrack visualization. The soundtrack visualization in the film SuckSeed is displayed with the vocalist in frame singing the song and acting in a scene around the actor. This research aims to describe that the soundtrack can be used as a medium to build atmosphere in the film SuckSeed with different technicalities from other films. The soundtrack is supported by the use of cinematographic elements to visualize the atmosphere when the soundtrack is visualized.*

*This research uses theories in films such as sound, especially soundtracks, supported by cinematography theory to build the atmosphere in the film SuckSeed. The theory used was proposed by Bordwell et al., covering the following aspects: sound of film, angle, shots, and camera movement. This research understands how audio-visual elements in films, especially soundtracks and cinematography, can build the atmosphere of a film. An explanation of atmosphere theory was put forward by Mayer and Gaschke. This research uses a qualitative descriptive research method and divides the visualized soundtrack into 2 soundtracks. The division of soundtracks is based on the theory of atmosphere which is divided into 2, namely positive mood and negative mood by considering the scenes and lyrics in the film SuckSeed.*

*There are 2 forms of mood in the film SuckSeed, namely positive and negative mood. The soundtrack for a positive mood, entitled Kon by Modern Dog, plays during the scene where Ped starts to like Ern because he helps Ped in singing class. The soundtrack for negative mood, entitled Num Tah by Big Ass, plays during the scene where Ped finds out he can't express his feelings for Ern because Koong also likes Ern. The soundtrack is visualized by presenting vocalists who sing and*

*act according to the lyrics and the actor's mood. Visualization Soundtracks for positive and negative moods will be analyzed according to the sound of the film and the form of visualization in the scene. These visualizations have differences in terms of audio and visuals according to the atmosphere of the scene in the film SuckSeed.*

*Keywords: visualization, soundtrack, SuckSeed*

## PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Visualisasi Soundtrack Untuk Mendukung Suasana Pada Film SuckSeed*”. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada jurusan Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng. IPM., selaku Rektor Universitas Jember.
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya.
3. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film dan dosen penguji utama yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam menyempurnakan skripsi ini.
4. Denny Anto Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak memberikan masukan, saran, dan perhatian selama masa penulisan skripsi ini.
5. Deddy Suprpto, S.S., M.A., selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta perhatian dalam penulisan skripsi ini.
6. Ghanesya Hari Murti, S.S., M.Hum., selaku dosen penguji anggota yang telah banyak memberikan saran dalam menyempurnakan skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan staf Program Studi Televisi dan Film yang telah banyak memberikan bantuan serta dukungan selama masa perkuliahan.
8. Kedua orang tua penulis, Bapak Lulut Waluya Jati dan Ibu Agustin Ika Rahayu, serta Kakak Eka Wahyu Primadani dan keluarga, serta Muhammad Haykal Shomadani yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh terhadap penulis.
9. Teman-teman PSTF angkatan 2020 (*Lakaran Project*) yang telah berjuang bersama selama masa perkuliahan.

10. Teman-teman Dewan Kesenian Kampus yang telah memberikan penulis ruang dan waktu untuk berkembang dan berproses di bidang kesenian. Ucapan terima kasih yang besar diucapkan oleh penulis atas segala bantuan dan dukungan selama ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pengembangan ilmu khususnya bidang televisi dan film.

Jember, 10 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>vi</b>
<b><i>SUMMARY</i>.....</b>	<b>viii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	3
1.4.2 Manfaat Praktis .....	3
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Landasan Teori .....	6
2.2.1 <i>Sound of Film</i> .....	6
2.2.2 Soundtrack .....	9
2.2.3 Sinematografi .....	11
2.2.4 Suasana.....	16
2.3 Kerangka Pemikiran .....	18
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	19
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	19
3.3 Sumber Data .....	20

3.3.1	Data Primer .....	20
3.3.2	Data Sekunder .....	20
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	20
3.4.1	Observasi.....	21
3.4.2	Studi Pustaka.....	21
3.4.3	Studi Dokumentasi .....	21
3.5	Teknik Analisis Data.....	21
3.5.1	Reduksi Data .....	22
3.5.2	Penyajian Data .....	22
3.5.3	Kesimpulan dan Verifikasi .....	23
<b>BAB 4. PEMBAHASAN</b>	<b>.....</b>	<b>24</b>
4.1	Pembahasan Umum Film <i>SuckSeed</i> .....	24
4.1.1	Film <i>SuckSeed</i> .....	24
4.1.2	Sinopsis Film <i>SuckSeed</i> .....	25
4.2	Visualisasi <i>Soundtrack</i> Untuk Membangun Suasana Pada Film <i>SuckSeed</i> 25	
4.2.1	Visualisasi <i>Soundtrack</i> Suasana Hati Positif.....	26
4.2.2	Visualisasi <i>Soundtrack</i> Suasana Hati Negatif .....	30
<b>BAB 5. PENUTUP</b>	<b>.....</b>	<b>35</b>
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran .....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>37</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Extreme Long Shot</i> (ELS).....	11
Gambar 2. 2 Contoh <i>Long Shot</i> (LS) .....	12
Gambar 2. 3 Contoh <i>Medium Long Shot</i> (MLS).....	12
Gambar 2. 4 Contoh <i>Medium Shot</i> (MS) .....	12
Gambar 2. 5 Contoh <i>Medium Close Up</i> (MCU) .....	13
Gambar 2. 6 Contoh <i>Close Up</i> (CU).....	13
Gambar 2. 7 Contoh <i>Extreme Close Up</i> (XCU).....	13
Gambar 2. 8 Contoh <i>Eye Level</i> .....	14
Gambar 2. 9 Contoh <i>High Angle</i> .....	14
Gambar 2. 10 Contoh <i>Low Angle</i> .....	14
Gambar 2. 11 Contoh <i>Dutch Angle</i> .....	15
Gambar 2. 12 Kerangka Pemikiran.....	18
Gambar 4. 1 Poster Film <i>SuckSeed</i> .....	24
Gambar 4. 2 Bentuk Visualisasi <i>Soundtrack</i> 1 .....	26
Gambar 4. 3 Bentuk Visualisasi <i>Soundtrack</i> 2.....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Soundtrack yang Divisualisasikan dalam Film <i>SuckSeed</i> .....	10
Tabel 3. 1 <i>Timeline</i> Pengerjaan Skripsi .....	19
Tabel 3. 2 Pembahasan Visualisasi <i>Soundtrack</i> 1 .....	23
Tabel 4. 1 Pembahasan Visualisasi <i>Soundtrack</i> 1 .....	27
Tabel 4. 2 Pembahasan Visualisasi <i>Soundtrack</i> 2 .....	31

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan perkembangan seni yang terdiri dari audio dan visual. Keduanya saling melengkapi unsur naratif dan sinematik pada sebuah film. Audio dalam film berhubungan dengan suara yang terdengar pada suatu adegan, salah satunya musik. Musik dapat berfungsi sebagai penyampaian informasi kepada penonton yang tidak bisa disajikan dalam bentuk visual. Fungsi lain musik yaitu menjadi keseimbangan antar potongan-potongan video (shots) sehingga membentuk kesatuan cerita dengan ide tertentu (Cohen dalam Purnomo, 2015:1). Hal ini merupakan bentuk perkembangan film yang awalnya tanpa suara atau disebut 'film bisu'. Film melibatkan dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran (Barsam dan Monahan, 2019:320). Penglihatan dalam film berkaitan dengan visual yang berhubungan dengan unsur sinematik salah satunya sinematografi. Pendengaran dalam film berkaitan dengan audio atau dalam film disebut sebagai *sound of film* atau suara dalam film.

*Sound of film* dibagi menjadi beberapa bagian, ada *vocal sounds*, *environmental sounds*, *music*, dan *silence* (Barsam dan Monahan, 2019: 329-340). Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas salah satu unsur dalam *sound of film* yang masuk dalam bagian *music* yaitu *soundtrack*. Menurut Latiefa (dalam Widianto, 2021: 361) *soundtrack* adalah iringan musik yang terdapat dalam film atau drama yang memiliki unsur terpenting pada suatu film dan memiliki fungsi sebagai penunjang cerita dalam suatu film atau drama. *Soundtrack* dalam film dapat berupa lagu baru atau lagu lama yang dirilis ulang versi film. Lagu tema bersama liriknya juga sering kali digunakan untuk mendukung *mood* adegannya, seperti sedih, bahagia, mencekam, intim, tergantung motif aksi dan adegannya (Pratista, 2017:204).

Menurut Subroto (dalam Munawaroh, 2019:8) visualisasi merupakan teknik pengambilan gambar yang harus dilandasi dengan motivasi dan harus ditunjukkan sejelas mungkin. Pengambilan gambar dalam film berhubungan dengan unsur sinematik, salah satunya sinematografi. Sinematografi merupakan bidang ilmu

yang membahas teknik pengungkapan gambar dan penggabungan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan (Zoebazary, 2010:53). Suatu audio yang diperdengarkan dalam film memiliki beberapa tujuan, salah satunya untuk membangun *mood* atau suasana di suatu adegan. Dalam film *SuckSeed*, terdapat beberapa lagu atau *soundtrack* yang dimunculkan di beberapa adegan dengan memunculkan penyanyi aslinya yang menyanyikan lagu dengan lirik sesuai dengan suasana dan perasaan tokoh.

Film *SuckSeed* menghadirkan beberapa lagu dari band Thailand, seperti *Bodyslam*, *Paradox*, *Big Ass*, dan lainnya yang divisualisasikan dalam berbagai adegan, tempat, dan suasana. *Soundtrack* yang disajikan dalam suatu adegan di film *SuckSeed* terdiri dari genre dan lirik yang sesuai untuk membangun suasana di suatu adegan. Visualisasi *soundtrack* tersebut berupa penyanyi *in frame* dan menyanyikan lagu yang liriknya sesuai dengan suasana atau perasaan tokoh dalam suatu adegan.

Menurut informasi dalam media IMDb, film *SuckSeed* mendapatkan tiga nominasi *award*, diantaranya nominasi *Best Supporting Actor*, nominasi *Best Editing*, dan *Best Original Song* dalam *National Film Association Award* pada tahun 2012. Film *SuckSeed* merupakan film dengan genre romantis dan komedi yang menceritakan tentang perjuangan, persahabatan, dan percintaan anak SMA yang cerita mereka telah dimulai sejak SD.

Penelitian ini berfokus pada penyajian *soundtrack* di beberapa adegan dalam film *SuckSeed* yang berbeda dengan film pada umumnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh visualisasi *soundtrack* untuk membangun suasana dalam film *SuckSeed*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, film *SuckSeed* menunjukkan adanya kesinambungan antara *soundtrack* dan sinematografi untuk membangun suasana dalam film. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian ini, bagaimana visualisasi *soundtrack* dapat membangun suasana pada film *SuckSeed*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *soundtrack* yang divisualisasikan dapat digunakan sebagai media membangun suasana dalam film *SuckSeed*. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang hubungan antara audio dan visual atau *sound of film* dan sinematografi untuk membangun suasana dalam adegan di sebuah film.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmu pengetahuan dibidang audio visual tentang visualisasi *soundtrack* dalam sebuah film untuk membangun suasana pada suatu adegan.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan peneliti dibidang penelitian maupun penyusunan karya tulis ilmiah, serta mampu mengembangkan ilmu yang telah peneliti dapatkan selama perkuliahan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi sebagai acuan dalam membentuk ide kreatif berupa audio visual yang memanfaatkan perkembangan teknologi.

##### b. Bagi Praktisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan dalam proses mengembangkan ide kreatif dibidang audio visual, khususnya dalam visualisasi *soundtrack* pada sebuah film. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pentingnya hubungan audio dan visual dalam sebuah film.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik perbedaan atau persamaan. Selain itu, penelitian juga dilakukan dengan menggali informasi dari buku, skripsi, maupun jurnal melalui internet untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan teori audio visual terutama suara dan sinematografi dalam sebuah film.

Penelitian oleh Sigit Purnomo (2015) dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Yogyakarta yang berjudul *Karakteristik dan Fungsi Musik Film "Overtaken" dalam Film Serial Animasi One Piece*, membahas tentang karakteristik dan fungsi sebuah musik film atau *soundtrack* berjudul *Overtaken* dalam serial *One Piece* terutama dari episode 1 sampai 650. Musik film *Overtaken* dianalisis menggunakan teori kepahlawanan sesuai fungsinya dalam serial *One Piece*. Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah membahas mengenai bagaimana hubungan *soundtrack* dalam sebuah karya audio visual yang tentunya memiliki fungsi penting pada sebuah adegan. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah objek material yang digunakan, jika pada penelitian terdahulu menggunakan series *One Piece* episode 1 sampai 650, penelitian sekarang menggunakan satu film *SuckSeed*. Selain itu, pada penelitian terdahulu hanya meneliti satu lagu yang dimunculkan dalam beberapa episode antara 1 sampai 650 dengan beberapa fungsinya pada saat lagu tersebut dimunculkan. Pada film *SuckSeed* terdiri dari beberapa *soundtrack* yang muncul di beberapa adegan dan fungsinya.

Penelitian terdahulu selanjutnya oleh Fitri Munawaroh (2019) dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember yang berjudul *Visualisasi Berita Dalam Program Magazine Weekend List Di NET TV Episode Shinta dan Marsya Jalan-Jalan Ke Gunung Kidul Yogyakarta*, membahas tentang visualisasi berita dalam program televisi dengan teori berita. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu membahas tentang visualisasi dalam audio visual dengan unsur sinematografi untuk mendukung penggambaran informasi. Perbedaan penelitian

terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu objek yang digunakan, dalam penelitian terdahulu menggunakan objek berupa program *magazine* berjudul *Weekend List*, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan objek berupa film *SuckSeed*. Selain itu, pada penelitian terdahulu berfokus pada visualisasi berita, dan penelitian sekarang berfokus pada visualisasi *soundtrack*.

Selain menggunakan penelitian terdahulu, peneliti juga menggunakan beberapa buku, *e-book*, artikel, dan jurnal yang mendukung mengenai pembahasan karya audio visual terutama *soundtrack* dan sinematografi.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 *Sound of Film*

Suara pada film merupakan sebuah perkembangan dari film bisu yang pada awalnya tercipta tanpa suara. Hingga pada akhirnya, pada sejarah film, transisi film bisu ke film suara terjadi pada tahun 1927 (Barsam dan Monahan, 2019:321). Seiring berkembangnya seni film, trek suara menjadi semakin menarik dan kompleks (Bobker, 1979:92).

Beberapa fungsi suara film menurut Barsam dan Monahan (2019:343-350), yaitu:

a. *Audience Awareness* atau Kesadaran Penonton

*“Sound can define sections of the screen, guide our attention to or between them, and influence our interpretation.”*

Suara dapat menentukan bagian layar, memandu perhatian kita ke atau di antara mereka dan mempengaruhi interpretasi kita.

b. *Audience Expectations* atau Harapan Penonton

*“When a particular sound signals an action and that sound is used repeatedly, it plays on our expectations.”*

Ketika suara tertentu menandakan suatu tindakan dan suara itu digunakan berulang kali, itu sesuai dengan harapan kita.

c. *Expressions of Point of View* atau Ekspresi Sudut Pandang

*“By juxtaposing visual and aural images, a director can express a point of view.”*

Dengan menyandingkan gambar visual dan aural, seorang sutradara dapat mengekspresikan sudut pandang.

d. *Rhythm* atau Irama

*“Sound can add rhythm to a scene, whether it’s accompanying or juxtaposed against movement on the screen.”*

Suara dapat menambah irama pada adegan, baik yang menyertai atau disandingkan dengan gerakan di layar.

e. *Characterization* atau Karakterisasi

*“All types sound-dialogue, sound effects, music can function as part of characterization”*

Semua jenis suara-dialog, efek suara, musik dapat berfungsi sebagai bagian dari karakterisasi.

f. *Continuity* atau Kesenambungan

*“Sound can link one shot to the next, indicating that scene has not changed in their time or space.”*

Suara dapat menghubungkan satu *shot* ke *shot* berikutnya, menunjukkan bahwa adegan tidak berubah baik dalam waktu maupun ruang.

g. *Emphasis* atau Penekanan

*“A sound can create emphasis in any scene: it can function as a punctuation mark when it accentuates and strengthens the visual image.”*

Suara dapat menciptakan penekanan dalam adegan apapun, dapat berfungsi sebagai tanda baca ketika menonjolkan dan memperkuat citra visual.

Jenis suara yang dapat dimasukkan oleh *filmmakers* dalam trek suara terbagi menjadi empat kategori umum, suara vokal (dialog dan narasi), suara lingkungan (suara sekitar, efek suara, foley sound), musik, dan keheningan (Barsam dan Monahan, 2019:329-337).

a. Suara vokal

- Dialog

Dialog merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dalam suatu pertunjukan. Dalam film, dialog menjadi sumber suara paling penting untuk

membedakan film bisu dan film masa kini. Dialog adalah fungsi plot karena berkembang ke luar situasi, konflik, dan pengembangan karakter.

- Narasi

Narasi merupakan suatu adegan dimana terdapat suara orang menjelaskan keadaan atau alur cerita. Bentuk narasi dibagi menjadi dua yaitu *onscreen* dan *offscreen*. Jika orang yang membacakan narasi ditampilkan pada layar, maka disebut *onscreen*, namun jika tidak ditampilkann pada layar maka disebut *offscreen*.

- b. *Enviromental Sounds*

- *Ambient Sound*

*Ambient Sound* merupakan suara yang berasal dari lingkungan atau *setting* film itu dibuat. *Ambient sound* dapat direkam selama atau sesudah proses produksi film. Adanya *ambient sound* dapat membantu membangun *mood* dan suasana dalam adegan.

- *Sound Effect*

*Sound effect* merupakan suara yang digunakan untuk memberikan efek tambahan pada suatu adegan. *Sound effect* dibuat dengan peralatan elektronik untuk menghasilkan suara atau nada yang sesuai dengan suasana sebuah adegan.

- *Foley Sounds*

*Foley Sounds* merupakan suara buatan untuk memberikan suatu efek. Terdapat perbedaan *sound effect* dan *foley sounds*, jika pada *sound effect* suara dibuat dan direkam lalu diedit ke dalam film, namun pada *foley sounds* dibuat dan direkam selaras dengan gambar.

- c. Musik

Musik dapat bersifat intrinstik, membantu menceritakan kisah, apakah berkaitan dengan plot, aksi, karakter, atau suasana hati, musik memainkan peran yang sangat diperlukan dalam banyak film.

Menurut Pratista (2018:202), musik dibagi menjadi dua bentuk:

- Ilustrasi Musik

Ilustrasi musik (*film score*) adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan (Pratista, 2017:202).

- Lagu

Lagu dapat membentuk karakter serta *mood* film (Pratista, 2017:203). Beberapa film yang kemudian lagu temanya terkenal adalah film-film Disney, film musikal India, dan musikal Barat. Pada film *SuckSeed* memunculkan beberapa lagu-lagu yang sebelumnya telah dirilis oleh band-band terkenal dari Thailand, yang kemudian dirilis ulang dalam versi film.

d. Keheningan

Keheningan memiliki fungsi ketika *filmmaker* sengaja menekan suara vokal, lingkungan, atau musik yang kita harapkan dalam sebuah film.

*Shots, scenes, dan sequences* diedit, dan banyak trek suara yang sama-sama mengandung elemen suara (dialog, narasi, *voice over, sound effect*, dan musik) diedit untuk mencocokkan dan mendukung elemen visual (Bobker, 1979:101).

### 2.2.2 *Soundtrack*

*Soundtrack* merupakan salah satu bentuk suara dalam film yang berbentuk lagu. Sebuah *soundtrack* yang baik dapat membuat penonton sadar akan dimensi ruang dan waktu dalam layar, meningkatkan ekspektasi, menciptakan irama, dan mengembangkan karakter (Barsam dan Monahan, 2019: 343). Karena konten film menyediakan objek emosi yang dihasilkan oleh musik, film dapat membantu mengontrol definisi objek emosi yang dialami selama kehadiran musik (Cohen, 2001:880). *Soundtrack* biasanya hadir di awal, tengah, atau akhir film. Jenis lagu juga sering kali identik dengan film bergenre tertentu (Pratista, 2017:204). Musik memengaruhi suasana hati, ketepatan antara musik dan arti bahasa mengindikasikan peningkatan kinerja emosi. Jadi, apa yang diingat sangat tergantung pada musik yang didengar (Djohan, 2016:81). *Soundtrack* dapat berupa lagu baru yang dibuat khusus untuk suatu film atau dapat berupa lagu lama yang dirilis versi film. Setelah film dirilis, *soundtrack* juga akan dirilis dalam bentuk *single*, EP, atau bahkan *music video* agar dapat dinikmati oleh penonton walaupun film selesai. Dalam pemilihan musik pada sebuah film haruslah membutuhkan ketepatan memilih lagu, melodi, serta lirik pada lagu disetiap adegan yang terdapat

film tanpa disadari bisa membuat makna yang dalam setiap adegan yang terdapat dalam film menjadi semakin kuat (Widianto, 2021:361).

Dalam film *SuckSeed*, terdapat beberapa lagu dari band Thailand. Lagu tersebut juga dirilis dalam bentuk album dan *music video* di *spotify* dan *youtube*. Film *SuckSeed* tidak termasuk dalam film musikal namun dapat menyajikan beberapa *soundtrack* dengan cara berbeda dari film-film lainnya. Pada adegan dan *mood* tertentu, *SuckSeed* akan memunculkan sebuah lagu yang disajikan dengan penyanyi asli masuk dalam frame dan kemudian bernyanyi dan beradegan sesuai dengan *mood* lagu. *Soundtrack* yang dimunculkan menyesuaikan lirik dan *mood* adegan film.

Beberapa *soundtrack* yang divisualisasikan dalam film *SuckSeed*:

Tabel 2. 1 Daftar *Soundtrack* yang Divisualisasikan dalam Film *SuckSeed*  
(Sumber: IMDb)

1	<i>Timecode</i>	08:15 – 09:16
	Judul Lagu	<i>Kon</i> (2005)
	<i>Performed by</i>	<i>Modern Dog</i>
2	<i>Timecode</i>	20:25 – 21:26
	Judul Lagu	<i>Ying Toh Ying Suay</i> (1999)
	<i>Performed by</i>	<i>Blackhead</i>
3	<i>Timecode</i>	36:48 – 38:12
	Judul Lagu	<i>Mee Tae Tur</i> (2000)
	<i>Performed by</i>	<i>Ittipong Kridakorn</i>
4	<i>Timecode</i>	54:08 – 55:52
	Judul Lagu	<i>Num Tah</i> (2004)
	<i>Performed by</i>	<i>Big Ass</i>
5	<i>Timecode</i>	1:01:48 – 1:02:53
	Judul Lagu	<i>Lien Song</i> (2005)
	<i>Performed by</i>	<i>So Cool</i>
6	<i>Timecode</i>	1:07:29 – 1:08:18
	Judul Lagu	<i>Kwarm Chue</i> (2005)
	<i>Performed by</i>	<i>Bodyslam</i>

### 2.2.3 Sinematografi

Sinematografi merupakan bagian dari unsur sinematik dalam sebuah film. Sinematografi adalah proses menangkap gambar bergerak pada film atau perangkat penyimpanan digital (Barsam dan Monahan, 2019:188). Proses perekaman membuka era baru dari pilihan dan kontrol: sinematografi (Bordwell dkk, 2003:159). Untuk membuat analisis film yang terinformasi, perlu evaluasi yang tepat bagaimana (dan seberapa baik) sinematografer bekerja sama dengan kontributor kreatif dan teknis lainnya untuk produksi, dan telah memanfaatkan banyak aspek keahlian untuk mengekspresikan cerita, *mood*, dan makna (Barsam dan Monahan, 2019:188).

Pada penelitian ini, teori sinematografi digunakan untuk menjelaskan hubungan *soundtrack* yang divisualisasikan dalam film *SuckSeed*, yang berfokus pada *shots*, *angle*, dan *camera movement* menurut Barsam dan Monahan (2019:205-207).

#### a. *Shots*

##### - *Extreme Long Shot* (ELS)



Gambar 2. 1 Contoh *Extreme Long Shot* (ELS)  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

ELS merupakan *shot* yang menyajikan informasi berupa *background* daripada subjek dengan keunggulan tertentu.

- *Long Shot (LS)*



Gambar 2. 2 Contoh *Long Shot (LS)*  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

LS menyajikan informasi *background* dan subjek dalam ukuran yang sama dan sebanyak *setting* dan keadaan seperti karakter tertentu.

- *Medium Long Shot (MLS)*



Gambar 2. 3 Contoh *Medium Long Shot (MLS)*  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

MLS digunakan untuk mengambil gambar satu atau dua karakter, biasanya dari lutut ke atas.

- *Medium Shot (MS)*



Gambar 2. 4 Contoh *Medium Shot (MS)*  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

MS akan membingkai objek dari suatu tempat di sekitar pinggang ke atas yang sering digunakan dalam film untuk meniru interaksi antara beberapa objek yang disebut dengan *two shots*, *three shots*, dan *group shots*.

- *Medium Close Up* (MCU)



Gambar 2. 5 Contoh *Medium Close Up* (MCU)  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

MCU menunjukkan karakter dari badan bagian tengah dada hingga atas yang menunjukkan karakter wajah, *gesture*, dan postur badan.

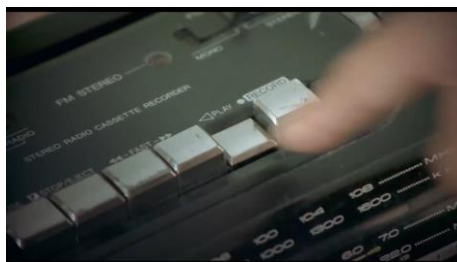
- *Close Up* (CU)



Gambar 2. 6 Contoh *Close Up* (CU)  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

Dalam shot ini, wajah subjek akan mengisi *frame*, jadi kamera (dan dari ekstensi, penonton) akan dekat dan intim dengan subjek.

- *Extreme Close Up* (XCU atau ECU)



Gambar 2. 7 Contoh *Extreme Close Up* (XCU)  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

XCU akan mengisi *frame* dengan sebuah bagian dari wajah subjek, atau seringkali dengan objek yang terungkap dengan detail fisik yang luar biasa.

b. *Angle*

*Angle* kamera adalah level atau ketinggian sebuah kamera dengan objek yang difoto (Barsam dan Monahan, 2019:209-211). *Angle* kamera terdiri dari *eye level*, *high angle*, *low angle*, *dutch angle*, dan *birds eye view*.

- *Eye Level*



Gambar 2. 8 Contoh *Eye Level*  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

*Angle* ini sering digunakan untuk beberapa *shot* dalam film, *filmmaker* mengatur *angle* kamera sama seperti level mata dari karakter dalam adegan.

- *High Angle*



Gambar 2. 9 Contoh *High Angle*  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

*High angle* memosisikan kamera di atas level mata, sehingga kamera mengarah ke bawah.

- *Low Angle*



Gambar 2. 10 Contoh *Low Angle*  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

*Low angle* memosisikan kamera di bawah level mata, sehingga mengarah ke subjek. Subjek dalam *shot* dengan *low angle* akan terlihat kuat, mulia, atau mengancam, namun dalam hal konteks yang berbeda akan memiliki arti berbeda.

- *Dutch Angle*



Gambar 2. 11 Contoh *Dutch Angle*  
(Sumber: *Screen Capture* oleh Putri Wulan M.D)

*Dutch angle shot* atau disebut juga dengan *Dutch tilt* atau *oblique angle shot*, memosisikan kamera secara miring sehingga garis horizontal dan vertikal pada *set* muncul dengan miring dalam *frame*. Hal itu menyebabkan dunia dalam layar terlihat tidak seimbang atau tidak sejajar yang digunakan dalam adegan yang menggambarkan peristiwa yang tidak wajar atau kacau.

c. *Camera Movement*

Pergerakan kamera dapat memotret subjek yang diam dan bergerak, membuka ruang ruang sinematik, dan dengan demikian *filmmaker* menggunakannya untuk mencapai banyak efek (Barsam dan Monahan, 2019:211).

Beberapa macam *camera movement* menurut Barsam dan Monahan (2019-213-217) yaitu:

- *Pan*

Pergerakan kamera secara horizontal horizontal dengan tetap pada sumbu atau porosnya, dengan kata lain kamera terlihat dari sisi ke sisi.

- *Tilt*

Pergerakan kamera secara vertikal atau dengan kata lain terlihat seperti dari atas ke bawah.

- *Dolly*

Pergerakan kamera dengan kamera yang dipasang pada tempat beroda yang disebut *dolly* dilengkapi dengan roda karet besar untuk rantai agar berjalan dengan

halus atau roda yang berlekuk yang berjalan pada trek di atas permukaan yang tidak rata.

- *Zoom*

*Zoom* adalah lensa dengan *focal length* bermacam-macam yang memungkinkan operator kamera selama pengambilan gambar berganti dari lensa fokus pendek ke lensa fokus panjang atau sebaliknya tanpa mengubah pengaturan fokus atau *aperture*.

- *Handheld Camera*

*Handheld* dilakukan dengan operator menggenggam kamera, biasanya menggunakan bantuan alat dudukan yang memungkinkan kamera bersandar di bahunya.

- *Steadicam*

*Steadicam* adalah perangkat *harness* yang dipatenkan dan dikenakan oleh operator menggunakan sistem penyeimbang dan hidrolika yang canggih untuk menggabungkan mobilitas *handheld* dengan kehalusan *tracking*.

#### 2.2.4 Suasana

Suasana dalam karya sastra merupakan salah satu bagian dari unsur *setting* atau latar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, suasana memiliki arti keadaan suatu peristiwa. Suasana berhubungan dengan perasaan yang disebut juga dengan suasana hati. Menurut Thayer (dalam Halgin dan Whitbourne, 2011) suasana hati adalah perasaan-perasaan yang cenderung kurang intens dan terjadi karena situasi dan kondisi yang sedang dialami. Suasana dalam film digambarkan melalui penggunaan musik, pencahayaan, pergerakan kamera, akting, dan elemen pendukung lainnya. Mayer dan Gaschke (dalam Malentika dkk, 2017:99) menyatakan terdapat dua jenis ciri-ciri suasana hati yaitu suasana hati positif dan suasana hati negatif. Adegan atau gambar dalam film yang menggambarkan suasana hati positif akan berbeda dengan suasana hati negatif. Hal ini terjadi karena *filmmaker* akan mempertimbangkan bagaimana sebuah gambar dapat menjelaskan suasana yang akan, telah, dan sedang terjadi. Dalam penelitian ini, berfokus pada penggunaan *soundtrack* dan sinematografi dalam film.

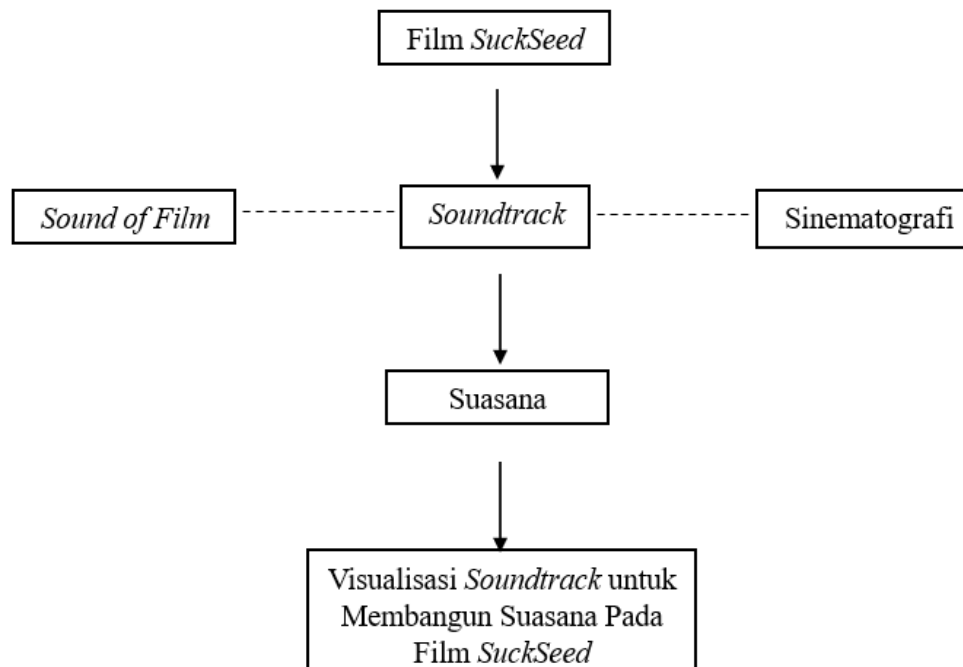
a) Suasana Hati Positif

Suasana hati positif merupakan suasana hati dalam keadaan senang (bahagia, bersemangat), suasana hati dalam keadaan penuh cinta (penuh kasih, perhatian), suasana hati dalam keadaan tenang (teduh, puas), dan suasana hati dalam keadaan semangat (aktif, segar). Dalam film *SuckSeed* terdapat tiga visualisasi *soundtrack* yang masuk dalam kategori suasana hati positif berdasarkan lagu dan sinematografi yang sesuai dengan adegan dalam mendukung suasana. Tiga visualisasi *soundtrack* tersebut berjudul *Kon*, *Ying Toh Ying Suay*, dan *Mee Tae Tur*.

b) Suasana Hati Negatif

Suasana hati negatif merupakan suasana hati dalam keadaan cemas (gelisah, gugup), suasana hati dalam keadaan marah (menggerutu, kesal), dan suasana hati dalam keadaan sedih (suram, sendu). Dalam film *SuckSeed* terdapat tiga visualisasi *soundtrack* yang masuk dalam kategori suasana hati negatif. Tiga visualisasi *soundtrack* ini dikategorikan menurut lagu dan sinematografi yang sesuai dengan adegan dalam mendukung suasana. Tiga visualisasi *soundtrack* tersebut berjudul *Num Tah*, *Lien Song*, dan *Kwarm Chue*.

### 2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 12 Kerangka Pemikiran

Keterangan:

Penelitian ini menggunakan objek film *SuckSeed*, untuk lebih mengetahui bagaimana pengaruh visualisasi penyajian *soundtrack* pada sebuah film yang berbeda dari kebanyakan film lainnya menggunakan pemahaman audio visual dan unsur-unsur di dalamnya seperti *soundtrack* dan sinematografi sehingga dapat mendeskripsikan pengaruh visualisasi *soundtrack* dalam film *SuckSeed*.

### BAB 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian berjudul *Visualisasi Soundtrack untuk Membangun Suasana dalam Film SuckSeed* adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan mengkaji visualisasi soundtrack dalam sebuah film dengan menjelaskan hubungan antara audio dan visual dalam film *SuckSeed*. Menurut Moleong (dalam Nasution, 2023:34), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Menurut Kim, Sefcik dan Bradway (dalam Fauzy, dkk, 2022:24-25), metode penelitian deskriptif penting dan sangat cocok untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berfokus pada pertanyaan siapa, apa, dan dimana peristiwa atau pengalaman terjadi dan mendapatkan data langsung dari informan yang kurang dipahami. Pengumpulan data penelitian deskriptif kualitatif berfokus pada penemuan sifat peristiwa tertentu yang diteliti (Fauzy, dkk, 2022:26).

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini tidak terikat pada satu tempat dalam mencari data yang diperlukan selama penelitian. Penelitian dimulai dengan observasi yang dimulai pada bulan Januari 2024. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 1 *Timeline* Pengerjaan Skripsi

No	Kegiatan Penelitian	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Pengajuan Judul						
2	Penyusunan Proposal						

3	Observasi						
4	Analisis dan Pengolahan Data						
5	Penyusunan Laporan						

### 3.3 Sumber Data

#### 3.3.1 Data Primer

Data penelitian primer adalah data-data utama yang didapatkan dari subjek-subjek penelitian secara langsung atau dari tangan pertama (Nasution, 2023:6). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data primer berupa film *SuckSeed* beserta lirik lagu yang dapat diakses di platform vidio.com. Sumber penyajian data lirik lagu Thailand berasal dari internet yang disesuaikan kembali dengan lirik berbahasa Indonesia dari platform vidio.com. Film *SuckSeed* dirilis oleh perusahaan film Thailand yaitu GMM Tai Hub atau GTH pada tahun 2011 dengan durasi 2 jam 10 menit 15 detik.

#### 3.3.2 Data Sekunder

Data penelitian sekunder adalah data-data yang bukan didapatkan atau diperoleh dari subjek penelitian atau sumber pertama yang digunakan untuk penelitian (Nasution, 2023:6). Sumber data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari sumber literatur atau dokumentasi seperti, artikel, buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan visualisasi atau sinematografi dan *soundtrack* atau audio dalam film.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2013:224).

#### 3.4.1 Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2013:145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis yang dua terpenting diantaranya adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan menonton dan mengamati secara berulang dengan fokus penyajian visualisasi *soundtrack* dalam film *SuckSeed*. Pengamatan film *SuckSeed* dilakukan dengan melihat pengaruh kemunculan penyanyi membawakan lagu di beberapa scene yang sesuai dengan *mood* adegan.

#### 3.4.2 Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah bagian dalam penelitian yang memberikan informasi yang bersumber dari kertas kerja, buku, jurnal, atau penelitian-penelitian lainnya (Afrizal, 2015:122). Dalam penelitian ini, studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan membaca berbagai bentuk literatur seperti, artikel, buku baik fisik maupun elektronik, jurnal, dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan kajian sinematografi dan *soundtrack* dalam film.

#### 3.4.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah pelengkap dari metode observasi dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2017:309). Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan *screen capture* atau mengambil tangkapan layar adegan sesuai dengan topik penelitian dari film *SuckSeed*.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2013:244) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013:246) mengemukakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai tuntas. Analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013:246) terdiri dari 3 aktivitas, yaitu *data reduction*, *display*, dan *conclusion drawing/verification*.

### 3.5.1 Reduksi Data

Menurut Nasution (2023: 132) reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya, serta membuang yang tidak diperlukan. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pengaruh visualisasi *soundtrack* dalam film *SuckSeed* untuk membangun suasana. Peneliti mengambil dokumentasi berupa gambar tangkapan layar (*screen capture*) pada saat visualisasi *soundtrack* yang kemudian diberi penjelasan.

Setelah melalui proses reduksi data, data temuan awalnya berjumlah 6 data disusun kembali hingga mendapatkan 2 data yang layak untuk dibahas dan dianalisis. Pertimbangan dalam reduksi data ini memperhatikan beberapa hal yang dipilih berdasarkan dampak yang mewakili teori suasana dalam penggunaan visualisasi *soundtrack* dalam film *SuckSeed*.

### 3.5.2 Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya (Sugiyono, 2013, 249). Peneliti melakukan analisis pada beberapa scene yang terdapat visualisasi *soundtrack* yang dapat membangun suasana dalam film *SuckSeed* sebagai objek penelitian dan disajikan dalam bentuk tangkapan layar atau *screen capture*. Visualisasi akan dijelaskan dengan unsur sinematografi dalam film yang terdiri dari beberapa aspek dan *soundtrack* akan dijelaskan dengan scene yang terdapat penyanyi muncul dalam adegan. Contoh penyajian data adalah sebagai berikut.

1		2	
---	---	---	--



Gambar 3. 1 Bentuk Visualisasi *Soundtrack* 1  
(Sumber: Film *SuckSeed*, *timecode* 06:50 – 09:16, Putri Wulan Maha Dewi, *screen capture*, 18 April 2024)

Tabel 3. 2 Pembahasan Visualisasi *Soundtrack* 1

<i>Timecode</i>		
<i>Soundtrack</i>	Judul	
	<i>Performed by</i>	
	Lirik Lagu	
Sinematografi	<i>Angle</i>	
	<i>Type of Shot</i>	
	<i>Camera Movement</i>	

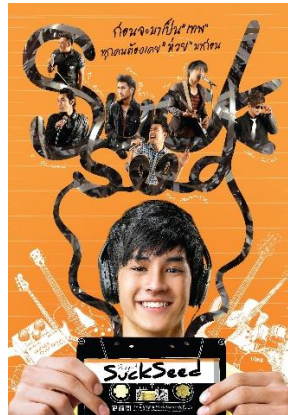
### 3.5.3 Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti akan menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori (Sugiyono, 2013:196). Peneliti menarik kesimpulan dan verifikasi dengan pengamatan kembali terhadap film *SuckSeed* dan melakukan *re-check* data dan teori yang telah diperoleh untuk dikembangkan kembali.

## BAB 4. PEMBAHASAN

### 4.1 Pembahasan Umum Film *SuckSeed*

#### 4.1.1 Film *SuckSeed*



Gambar 4. 1 Poster Film *SuckSeed*  
(Sumber: themoviedb, 2024)

Film *SuckSeed* merupakan film asal Thailand yang dirilis pada tahun 2011 dengan perpaduan genre *romance*, *comedy*, dan drama. Film *SuckSeed* disutradarai oleh Chayanop Boonprakob yang telah menyutradari beberapa film terkenal lainnya, seperti *May Who* (2015), *A Gift* (2016), dan *Friendzone* (2019). Film *SuckSeed* diperankan oleh Jirayu La-ongmanee (Ped), Pachara Chirativat (Koong dan Kay), Nattasha Nauljam (Ern), Tonhon Tantivejakul (Ped kecil), dan lainnya. Film *SuckSeed* menghadirkan vokalis bahkan band Thailand seperti *Bodyslam*, *Paradox*, *So Cool*, dan *Big Ass* untuk *in frame* di beberapa adegan pada saat *soundtrack* divisualisasikan. Vokalis band tersebut menyanyikan lagu sambil beradegan menyesuaikan *mood* adegan. Penonton dibuat masuk dalam imajinasi aktor pada saat *soundtrack* diputar. Lirik lagu yang dinyanyikan mewakili suasana adegan. Bentuk visualisasi *soundtrack* dalam film *SuckSeed* menjadi salah satu bentuk pembeda dengan film lainnya. Film *SuckSeed* masuk dalam nominasi *Best Supporting Actor* (Pachara Chirathivat), *Best Editing* (Panayu Kunvalee), dan *Best Original Song* (*Tum Yoo Nai Jai*) dalam *National Film Association Award* tahun 2012.

#### 4.1.2 Sinopsis Film *SuckSeed*

Film *SuckSeed* bercerita tentang Ped yang mulai mengenal musik setelah Ia melihat Ern menyanyikan lagu pada saat jam pelajaran di Sekolah Dasar. Ped kemudian bertanya kepada Koong, teman sebangkunya yang lebih dulu bermain musik. Ped menunjukkan bahwa Ia serius belajar musik untuk ditunjukkan kepada Ern. Baru saja memulai perjuangannya Ped berpisah dengan Ern yang akan pindah ke Bangkok. Beberapa tahun kemudian, Ped dan Koong tumbuh menjadi anak Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebagai remaja yang mencari jati dirinya, Ped dan Koong telah mencoba berbagai hal untuk menarik perhatian teman-temannya. Koong kemudian menawarkan Ped untuk membentuk sebuah band. Merasa kekurangan personel, Ped dan Koong bertemu dengan Ex yang kemudian bergabung menjadi *drummer*. Mereka bertiga berlatih untuk menjadi band terkenal. Ditengah proses mereka, Ern hadir menjadi siswi baru di sekolah. Kisah mereka dimulai sejak Ern bergabung menjadi anggota band.

#### 4.2 Visualisasi *Soundtrack* Untuk Membangun Suasana Pada Film *SuckSeed*

Dalam film, setiap penggunaan elemen audio dan visual merupakan hal yang telah dipertimbangkan menurut unsur naratif dan sinematik. Visualisasi *soundtrack* dalam film *SuckSeed* merupakan salah satu teknis film yang menjadi pembeda dari film *SuckSeed* dengan film lainnya. Visualisasi atau memvisualisasikan memiliki arti menampilkan dan menggambarkan hal yang ingin diceritakan dalam naskah. Visualisasi *soundtrack* dalam film *SuckSeed* menampilkan adegan dengan menghadirkan penyanyi aslinya untuk membawakan lagu yang diputar. Tidak semua lagu dalam film *SuckSeed* divisualisasikan. Terdapat 6 *soundtrack* yang divisualisasikan dalam film *SuckSeed* untuk mendukung suasana. Pada penelitian ini, menggunakan dua visualisasi *soundtrack* yang mewakili suasana hati positif dan negatif.

Pada suasana hati positif, penggunaan audio salah satunya *soundtrack* dipilih berdasarkan lirik dan tempo yang sesuai dengan adegan. Visual pada adegan suasana hati positif akan berbeda dengan suasana hati negatif, dilihat dari

penggunaan *camera movement* dengan bantuan editing serta gambar yang akan menggambarkan *set* dengan suasana cerah dan terang. Pada suasana hati negatif akan terlihat pada pencahayaan yang berbeda yaitu cenderung gelap dan redup. Pemilihan audio seperti *soundtrack* juga akan dipertimbangkan dengan lirik, namun perbedaan dengan suasana hati positif dilihat dari tempo. Suasana hati negatif menggunakan lagu dengan tempo lambat atau sedang. Dari segi visual, penggunaan *camera movement* berupa *still* dan *handheld* untuk lebih menunjukkan ketidak stabilan emosi tokoh atau karakter.

#### 4.2.1 Visualisasi *Soundtrack* Suasana Hati Positif

Suasana hati positif merupakan suasana hati dalam keadaan senang (bahagia, bersemangat), suasana hati dalam keadaan penuh cinta (penuh kasih, perhatian), suasana hati dalam keadaan tenang (teduh, puas), dan suasana hati dalam keadaan semangat (aktif, segar). Pada adegan visualisasi *soundtrack* pertama dalam film *SuckSeed* dengan lagu berjudul *Kon* menggambarkan suasana hati aktor dengan keadaan penuh cinta. Dalam adegan ini, aktor beradegan dan berekspresi sesuai dengan cerita memperlihatkan bahwa ia menyukai lawan mainnya bernama Ern.



Gambar 4. 2 Bentuk Visualisasi *Soundtrack* 1  
(Sumber: Film *SuckSeed*, *timecode* 06:50 – 09:16, Putri Wulan Maha Dewi, *screen capture*, 18 April 2024)

Tabel 4. 1 Pembahasan Visualisasi *Soundtrack* 1

<i>Timecode</i>		08:15 – 09:16
<i>Soundtrack</i>	Judul Lagu	<i>Kon (2005)</i>
	<i>Performed by</i>	<i>Modern Dog</i>
	Lirik Lagu	<p>ก่อนท้องฟ้าจะสดใส <i>Sebelum langit cerah</i></p> <p>ก่อนความอบอุ่นของไอแดด <i>Sebelum hangatnya mentari</i></p> <p>ก่อนดอกไม้จะผลิบาน <i>Sebelum bunga mekar</i></p> <p>ก่อนความฝันอันแสนหวาน <i>Sebelum mimpi menjadi indah</i></p> <p>ทั้งวิญญาณและหัวใจ ให้เธอครอบครอง <i>Seluruh hati dan jiwaku adalah milikmu</i></p> <p>ทั้งชีวิตให้สัญญา จะอยู่ จะสู้เพื่อเธอ <i>Aku berjanji dengan seluruh hidupku. Aku akan berada di sini berjuang untukmu</i></p> <p>หัวใจไม่เคยมีผู้ใด จนความรักเธอเข้ามา <i>Hatiku bukan milik siapa-siapa. Hingga cintamu datang ke dalam kehidupanku</i></p> <p>ทำให้ดวงตาฉันเห็นความสดใส <i>Sekarang aku melihat semuanya cerah dan jernih</i></p> <p>ข้างกายไม่เคยมีผู้ใด จนความรักเธอเมตตา <i>Aku tidak pernah memiliki siapapun</i></p> <p>เป็นพลังให้ฉันสู้ต่อไป <i>Hingga cintamu memberikan padaku kekuatan untuk hidup</i></p> <p>หัวใจไม่เคยมีผู้ใด จนความรักเธอเข้ามา</p>

		<p><i>Hatiku bukan milik siapa-siapa. Hingga cintamu datang ke dalam kehidupanku</i></p> <p>ทำให้ดวงตาฉันเห็นความสดใส <i>Kini aku melihat segalanya begitu terang benderang</i></p> <p>ข้างกายไม่เคยมีผู้ใด จนความรักเธอเมตตา <i>Aku tidak pernah memiliki siapapun (hingga kau)</i></p> <p>เป็นพลังให้ฉันสู้ต่อไป <i>Hingga cintamu memberiku kekuatan untuk hidup.</i></p>
Sinematografi	<i>Angle</i>	<i>High angle, eye level, low angle</i>
	<i>Type of Shot</i>	LS, MLS, MS, MCU, CU, ECU
	<i>Camera Movement</i>	<i>Zoom out, track in, panning, tilt</i>

Lagu berjudul *Kon* merupakan *soundtrack* pertama yang divisualisasikan dalam film *SuckSeed*. Lirik lagu *Kon* pada adegan ini seperti menggambarkan perasaan Ped pada saat itu, dimana ia mulai memikirkan Ern. Lirik lagu *Kon* bercerita tentang perasaan seseorang saat sedang jatuh cinta dan berusaha meyakinkan orang yang disukai. Lagu *Kon* bertempo cepat seperti lagu cinta pada umumnya. Lagu *Kon* mengiringi adegan Ped pada saat ia memikirkan Ern dan mulai menyadari bahwa ia menyukai Ern.

Pada adegan 1, *soundtrack* telah diputar lebih awal tanpa adanya vokalis. Ped diminta oleh gurunya untuk memberi tahu Ern bahwa neneknya sudah sampai di gerbang sekolah. Ped kemudian bertemu dengan Ern dan memberitahunya. Setelah Ern membereskan barangnya, mereka berjalan bersama menuju gerbang. Ped bertanya kepada Ern mengapa Ia menyukai musik. Ern tidak tahu bagaimana menjelaskan, ia memberikan *earphonenya* untuk mendengarkan lagu bersama Ped berharap Ped dapat memahami apa yang Ern maksud. Saat intro lagu diputar, pengambilan gambar dilakukan dengan *shot medium close up* memperlihatkan Ped

dan Ern yang sedang berjalan bersama sambil mendengarkan lagu. *Shot* kemudian dilanjutkan dengan *medium long shot* untuk memperjelas gerak Ped dan Ern yang sedang berjalan dan dilanjutkan dengan *extreme long shot* untuk menunjukkan setting tempat yaitu di sebuah lapangan sekolah. Saat lagu masuk pada bagian verse, *shot* kemudian berganti menjadi *close up* tiap aktor untuk memperjelas ekspresi aktor yang saling memandang satu sama lain. *Soundtrack* berhenti diputar saat Ern tiba-tiba melepas *earphone* Ped. Ern memberikan kasetnya untuk Ped mendengarkan. Sepanjang adegan ini, vokalis atau peristiwa visualisasi *soundtrack* belum muncul, namun lagu *Kon* dilanjutkan di adegan selanjutnya.

Setelah Ern meninggalkan Ped sendiri, *soundtrack* dilanjutkan dengan bagian *reff*. Pengambilan gambar dilakukan dengan pergerakan kamera *track in* mendekati ke aktor memperjelas bahwa Ped memandang Ern sambil memegang kasetnya. *Shot* selanjutnya yaitu *extreme close up*, Ped menekan tombol *play* di radio. Sesuai dengan tempo lagu, dilanjutkan dengan *high angle* Ped sedang merebahkan diri di kasur sambil memegang kotak kaset. Pandangan Ped terlihat kosong, kamera bergerak ke bagian kiri aktor dengan *panning* dan *tilt* menunjukkan vokalis yang menyanyikan lagu yang diputar. Vokalis tersebut bernyanyi sambil memandang Ped yang masih terlihat melamun memandang langit-langit ditunjukkan dengan *long shot* untuk memperlihatkan *set* dan aktor yang *in frame*. *Extreme close up* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi Ped yang melamun, pergerakan kamera yang *still* semakin menambah kesan bahwa Ped seperti tidak bisa bergerak dan hanya bisa menatap langit-langit. Pergerakan kamera *still* juga digunakan pada vokalis yang sedang bernyanyi. Saat lagu akan berakhir, dimunculkan *long shot* untuk menunjukkan situasi Ped dan vokalis. Terlihat ada dua orang bernyanyi, namun sebenarnya itu adalah satu orang dengan pakaian berbeda. Adegan diakhiri dengan adanya ibu Ped masuk untuk mematikan radio. Ped kemudian bangun dan sadar dari lamunannya. Visualisasi *soundtrack* pada adegan ini menunjukkan aktor seakan-akan tidak menyadari adanya vokalis yang menyanyikan lagu yang sedang diputar. Penonton dibuat seperti masuk dalam pikiran Ped saat membayangkan Ern ditunjukkan dengan lirik yang menggambarkan perasaan Ped.

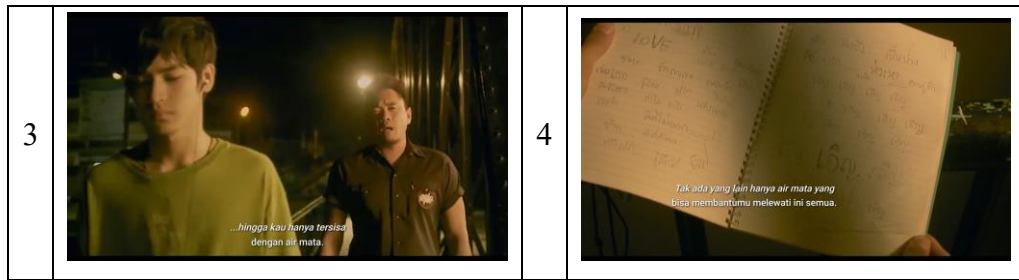
Suasana dalam adegan ini digambarkan dengan suasana yang cerah. Ditunjukkan dengan pencahayaan yang cenderung terang dari matahari sebagai cahaya utama. Suasana cerah dalam adegan identik dengan *mood* yang tenang dan positif. Pada adegan visualisasi ini, aktor tidak terlalu banyak gerak, bahkan hanya merebahkan diri dengan keadaan tidak sadar. Hal tersebut diimbangi oleh gerakan dan ekspresi vokalis di sekitar aktor. Penggambaran suasana hati Ped juga didukung oleh teknik sinematografi yang cenderung *still* dan hanya bergerak *tilt* di awal adegan visualisasi. Lagu *Kon* hadir untuk menggambarkan perasaan Ped saat ia sadar mulai menyukai Ern.

Pemilihan *soundtrack* dari segi lirik, tempo, dan kesesuaian cerita seperti lagu *Kon* dapat membangun suasana hati positif dalam adegan. *Soundtrack* tersebut kemudian divisualisasikan dengan pengambilan gambar aktor dan vokalis selama adegan visualisasi *soundtrack Kon* diputar. Elemen audio visual dalam film seperti *soundtrack Kon* dengan lirik lagu yang menggambarkan perasaan senang, segi visual dari pengadeganan aktor membayangkan perempuan yang ia sukai dan vokalis yang terlihat bersemangat membawakan lagu *Kon* disekitar aktor, serta pencahayaan yang cerah dapat mendukung suasana hati positif dalam adegan.

#### 4.2.2 Visualisasi *Soundtrack* Suasana Hati Negatif

Suasana hati negatif merupakan suasana hati dalam keadaan cemas (gelisah, gugup), suasana hati dalam keadaan marah (menggerutu, kesal), dan suasana hati dalam keadaan sedih (suram, sendu). Pada adegan visualisasi *soundtrack* ini lagu *Num Tah* hadir mengiringi adegan Ped yang sedang patah hati karena merelakan seseorang yang ia sukai demi temannya.





Gambar 4. 3 Bentuk Visualisasi *Soundtrack 2*  
(Sumber: Film *SuckSeed*, *timecode* 54:08 – 55:52, Putri Wulan Maha Dewi, *screen capture*, 17 April 2024)

Tabel 4. 2 Pembahasan Visualisasi *Soundtrack 2*

Timecode		54:08 – 55:52
	Judul Lagu	<i>Num Tah (2004)</i>
	<i>Performed by</i>	<i>Big Ass</i>
<i>Soundtrack</i>	Lirik Lagu	<p>ความผิดหวัง วันนีมันเดินทางมาหาเธอ แล้วใช้ไหม <i>Hari ini kekecewaan telah menemukan jalannya</i></p> <p>ความพ่ายแพ้ วันนี้คงรังแกเธอเสียจน ทนไม่ไหว <i>Setiap hari kesedihan ini hampir tidak tertahankan</i></p> <p>เมื่อเจ็บใจก็ร้องไห้ ออกมา <i>Ketika kau terluka, menangislah</i></p> <p>เมื่อเธอต้องเหลือเพียง แคน้ำตา <i>Hingga kau hanya tersisa dengan air mata</i></p> <p>ให้น้ำตาเป็นที่พึ่งสุดท้าย <i>Biarkan air matamu menetes dengan bebas</i></p> <p>ปล่อยให้มันไหลลงมาอย่าเก็บไว้ <i>Jangan ditahan</i></p> <p>จงร้องไป <i>Biarkan keluar</i></p> <p>ให้มันจำว่าเคยเข้าใจเท่าไร ให้น้ำตาเตือนหัวใจ</p>

		<p><i>Biarkan air mata membantu hatimu untuk mengingat betapa terlukanya dirimu</i></p> <p>ไม่มีใคร แต่อย่างน้อยมีน้ำตาคอยปลอบใจ <i>Tak ada yang lain hanya air mata yang bisa membantumu melewati ini semua</i></p> <p>จำเอาไว้ <i>Ingatlah,</i></p> <p>เจ็บแค่ไหนให้น้ำตามันปลอบใจ <i>Seberapa besar lukamu, biarkan air mata menjadi temanmu.</i></p>
Sinematografi	<i>Angle</i>	<i>Eye level, low angle</i>
	<i>Type of Shot</i>	ELS, LS, MS, MCU, CU
	<i>Camera Movement</i>	<i>Handheld, tilt up, still</i>

Suatu malam, Ped mencoba menulis lirik lagu dengan membayangkan perasaannya kepada Ern. Tidak lama setelah itu, Ped mengetahui bahwa ia dan Koong sama-sama menyukai Ern. Ped tidak memberi tahu Koong bahwa Ia menyukai Ern. Keesokan harinya, Ped terlihat menonton acara musik bersama Ern. Sebuah band membawakan lagu dengan lirik yang menggambarkan perasaan Ped pada saat itu. Koong kemudian datang dan berkata kepada Ped bahwa ia akan menyatakan perasaannya kepada Ern. Mengetahui hal itu, Ped memutuskan untuk pergi dengan alasan menyelesaikan lagu. *Long shot* merupakan *shot* pertama setelah set berpindah ke kamar Ped. Terlihat Ped sedang duduk menatap buku catatannya dengan pengambilan gambar *extreme close up*. Ped memutuskan untuk keluar rumah sambil berjalan mendengarkan lagu dan membawa buku catatan. Adegan Ped berjalan di jembatan disisipkan dengan adegan lain Koong dan Ern yang masih berada di acara konser. Saat Ped berjalan sambil mendengarkan lagu dari *earphone*, sebuah lagu kemudian muncul sehingga penonton dapat mendengarkan apa yang Ped dengarkan.

*Soundtrack* berjudul *Num Tah* diawali dengan *intro* melodi gitar dengan tempo pelan. Lirik yang dibawakan seperti memberikan kesempatan Ped untuk menangis. Lagu *Num Tah* terdengar lebih pelan dan lambat jika dibandingkan dengan lagu *Kon* pada suasana hati positif. Lagu *Num Tah* bercerita tentang menangis adalah cara yang baik untuk meluapkan luka. Pada adegan ini, Ped memilih untuk tidak menyatakan perasaannya kepada orang yang ia sukai demi persahabatannya dengan Koong. Lagu *Num Tah* menemani Ped sepanjang adegan ini bersama vokalis yang menyanyikan lagu didekatnya.

Dari sisi sinematografi, diawali dengan menampilkan *long shot* untuk menunjukkan *setting* tempat Ped yang sedang berjalan sendirian di jembatan pada malam hari. Dilanjutkan dengan *medium shot* untuk memperjelas gerakan dan ekspresi Ped yang terlihat sedih sambil mendengarkan lagu di *earphonenya*. Pergerakan kamera dengan *handheld* ke arah kanan akhirnya memperlihatkan vokalis yang berjalan di belakang Ped dengan menatap kamera. *Shot* berubah menjadi *two shots* dengan *medium shot* yang menampilkan dua orang dalam satu *frame*. *Extreme close up* dihadirkan untuk menunjukkan detail-detail seperti Ped yang sedang memegang *notes* dan tulisan di buku *notes* yang bertuliskan nama Ern. *Long shot* dengan *tilt up* ditunjukkan untuk memperjelas suasana kesepian dan kesendirian Ped. *Shot* dilanjutkan *two shots* dengan *eye level* dan *low angle* menunjukkan vokalis yang menyanyi sambil menatap Ped. Di akhir lagu setelah vokalis melompat ke sungai, muncul lirik “seberapa besar lukamu, biarkan air mata menjadi temanmu”, membuat Ped mengeluarkan air matanya kemudian melepas buku catatan dari tangannya hingga jatuh ke sungai. Adegan ini memberikan kesan bahwa Ped akan melepaskan Ern demi temannya.

Visualisasi *soundtrack Num Tah* menggambarkan perasaan aktor yang sedang sedih dan putus asa. Suasana tersebut digambarkan dengan lirik yang dinyanyikan oleh vokalis seakan-akan berkata kepada aktor untuk menanggapi kesedihannya. Lagu *Num Tah* seperti lagu sedih pada umumnya, dimana temponya cenderung lambat. Pendukung aspek sinematografi, salah satunya pencahayaan, cenderung gelap dan tidak cerah seperti adegan visualisasi *soundtrack* sebelumnya memberikan kesan bahwa suasana adegan pada saat itu tidak bahagia atau negatif.

Aktor yang *in frame* tidak terlalu banyak, dalam *setting* tempat jembatan hanya terlihat Ped dan vokalis. Suasananya yang sepi dan perasaan Ped yang patah hati digambarkan dengan baik dalam visualisasi *soundtrack Num Tah*.

Pemilihan lagu *Num Tah* dan pengambilan gambar dalam adegan ini menunjukkan suasana hati negatif. Suasana hati negatif merupakan hal yang berkebalikan dari suasana hati positif. Dari segi audio visual dalam film, mulai dari segi naratif Ped merelakan Ern demi temannya, audio dengan menghadirkan lagu *Num Tah* yang seperti memberikan kesempatan Ped untuk menanggapi kesedihannya, dan visual dengan menghadirkan vokalis yang menyanyikan lagu *Num Tah* sambil beradegan dengan menatap Ped seperti berbicara kepada Ped dari lirik lagu yang dinyanyikan didukung dengan cara pengambilan gambar yang menunjukkan ekspresi dan detail-detail sehingga dapat mendukung suasana negatif dalam adegan.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Audio dan visual dalam film merupakan elemen penting dalam film untuk menyampaikan makna dalam naskah. Audio berhubungan dengan bagaimana elemen suara mendukung gambar dan cerita yang tidak dapat disampaikan secara langsung. Visual berhubungan dengan bagaimana naskah diperlihatkan dalam bentuk gambar. Hadirnya unsur di luar naratif teks, dalam hal ini berupa audio dan visual dalam film dapat memberikan petunjuk kepada penonton untuk merasakan suasana hati yang dirasakan oleh aktor. Cara penggunaan audio dan visual yang berbeda merupakan salah satu bentuk keunikan film, salah satunya film *SuckSeed*. Pada film *SuckSeed*, beberapa *soundtrack* dimunculkan dengan adanya penyanyi yang hadir untuk menyanyikan lagu dan beradegan. Penyampaian *soundtrack* tersebut didukung dengan penggunaan teknis kamera yang baik, sehingga suasana dalam adegan juga tersampaikan dengan baik.

Film *Suckseed* memiliki banyak *soundtrack*, sama seperti film pada umumnya. *Soundtrack* yang divisualisasikan dalam film *SuckSeed* ada 6. Jumlah tersebut kemudian direduksi menjadi 2 visualisasi *soundtrack* yang mewakili teori suasana menurut Mayer dan Gaschke yaitu suasana hati positif dan negatif. Visualisasi *soundtrack* yang mendukung suasana hati positif berjudul *Kon* oleh *Modern Dog* dan visulisasi *soundtrack* yang mendukung suasana hati negatif berjudul *Num Tah* oleh *Big Ass*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 2 visualisasi *soundtrack* yang diteliti menunjukkan bahwa penggunaan *soundtrack* dan sinematografi yang tepat dapat mendukung suasana dalam suatu adegan. Visualisasi *soundtrack* pertama berjudul *Kon* oleh *Modern Dog* dalam mendukung suasana hati positif dalam film *SuckSeed*. Hal ini dilihat dari adegan dimana Ped yang terlihat mulai menyukai Ern, didukung dengan lirik dari lagu *Kon* yang menggambarkan perasaan Ped. Adegan aktor dan vokalis juga direkam dengan sinematografi yang tepat, mulai dari penggunaan *angle*, *shot*, dan pergerakan kamera, serta pencahayaan. Visualisasi

*sountrack* lagu *Kon* masuk dalam suasana hati positif karena menggambarkan suasana dalam keadaan senang, penuh cinta, tenang, dan semangat. Pencahayaan yang terang dalam adegan juga menggambarkan suasana hati positif dalam adegan. Visualisasi *sountrack* kedua berjudul *Num Tah* oleh *Big Ass* mewakili suasana hati negatif. Dilihat dari lirik lagu, tempo, ekspresi aktor dan vokalis, serta cara penyampaian penyanyi pada saat *sountrack* diputar. Sinematografi pada adegan ini cenderung menggunakan *handheld* untuk menunjukkan ketidakstabilan emosi dan *still* untuk menunjukkan detail-detail pada adegan. Suasana hati negatif semakin tersampaikan dengan pencahayaan yang gelap, berbeda dengan pencahayaan pada suasana hati positif.

Hadirnya penyanyi asli untuk menyanyikan lagu direalisasikan dengan baik melalui ekspresi dan pengambilan gambar dengan unsur sinematografi meliputi *angle*, *type of shot*, dan *camera movement*. Elemen audio dan visual yang digunakan dengan baik dapat mendukung, menyampaikan, dan menggambarkan unsur naratif dalam adegan. Oleh karena itu, suasana hati baik positif dan negatif tersampaikan dengan baik melalui perpaduan *sountrack* dan sinematografi dalam film *SuckSeed*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, mendapatkan hasil bahwa visualisasi *sountrack* pada film *SuckSeed* merupakan suatu cara menghadirkan *sountrack* yang berbeda untuk mendukung suasana. Keterbatasan peneliti dalam perbedaan bahasa untuk pemahaman mendalam pada lirik menjadi salah satu kekurangan peneliti. Pada penelitian ini, peneliti melihat bahwa *sountrack* dimunculkan dengan menghadirkan penyanyi untuk *in frame* dan beradegan dalam film *SuckSeed* memiliki potensi untuk dikaji atau diteliti lebih mendalam menggunakan teori *sound of film*, sinematografi, dan suasana. Penelitian ini diharapkan dapat dikaji lebih mendalam dan diharapkan dapat menjadi referensi atau pembanding bagi penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arifin, Muhammad., dan Zamroni, Muhammad. 2019. *Penggunaan Aspek-Aspek Sinematografi untuk Membangun Struktur Dramatik Pada Film A Quiet Place*. *Rolling Journal*, 2(2), 47-65.
- Barsam, R. dan Monahan, D. 2019. *Looking at Movies: An Introduction to Film*. Edisi Keenam. New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- Bobker, Lee. R. 1979. *Elements of Film Third Edition*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Bogdan, Robert C; Biklen, Knopp Sari. 1982. *Qualitative Research For Education; An Introduction to Theory and Methods*. Needham Heights: Allyn and Bacon.
- Bordwell, D., K. Thompson, dan J. Smith. 2003. *Film Art: An Introduction. Twelfth Edition*. New York: McGraw-hill Education.
- Cohen, Annabel J. 2001. *Music As A Source Of Emotion In Film*. Wesleyan: Wesleyan University Press.
- Djohan. 2016. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas (Anggota Ikapi).
- Fauzy, Ahmad, Baiatun N, Darmawan N, Fitri A, A A Gde Satia U, Candra Z, Rini N, Dini S, Irma S, Tiolina E, Silvester D, Maria S S. 2022. *Metodologi Penelitian*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Halgin, R, P., Whitborune, S, K. 2010. *Psikologi Abnormal Edisi Keenam*. Jakarta: Salemba Humanika.
- KBBI VI (1.0.0). 2016. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kim, Daniel. 2019. *Thai Film Director Chanayop Boonprakob, who visit Korea for 'ASEAN Cinema Week 2019'*.

<https://www.kf.or.kr/kfNewsletter/mgzinSubViewPage.do?mgzinSn=9973&mgzinSubSn=10159&langTy=ENG> (diakses tanggal 20 April 2024).

- Malentika, Nella., Itryah., dkk. 2017. *Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Suasana Hati Pada Mahasiswa*. PSYCHE, 11(2), 97-106.
- Mascelli, V. Joseph. 1987. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Los Angeles: Silman-James Press. Terjemahan oleh Misbach Yusa. Biran. 2010. *Lima Jurus Sinematografi: Angle – Kontinuitas – Editing- Close Up – Komposisi*. Jakarta: Fakultas Film dan televisi IKJ (FFTV IKJ). 2010.
- Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Media Kita.
- Munawaroh, Fitri. 2019. *Visualisasi Berita Dalam Program Magazine Weekend List di NET TV Episode Shinta dan Marya Jalan-Jalan Ke Gunung Kidul Yogyakarta*. Skripsi. Jember: Program Sarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
- Miles, B. M., dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Nanda, Afgha Tsa. 2022. *Modern Dog – ϯϯ (Gaun): Lirik dan Terjemahan Bahasa Indonesia*. <https://shadows14blog.blogspot.com/2022/03/moderndog-gaun-lirik-dan-terjemahan.html> (diakses tanggal 7 Mei 2024).
- Nasution, Abdul Fattah. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Harfa Creative.
- Phetorant, Dimas. 2020. *Peran Musik dalam Film Score*. Journal of Music Science, Technology, and Industry. 3(1), 91-102.
- Purnomo, Sigit. 2015. *Karakteristik dan Fungsi Musik Film "Overtaken" dalam Film Serial Animasi One Piece*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pratama, Indra Koko. 2023. *Mise-en-scene Dalam Membangun Romantisme Scene A Lovely Night Pada Film La La Land Karya Damien Chazelle*. Skripsi. Jember: Prgram Sarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
- Pratista, Himawan. 2018. *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press.

- Sari, Sintia Indah. 2015. *Analisis Soundtrack Lagu Perahu Kertas Karya Dewi Lestari dalam Film Perahu Kertas*. Skripsi. Medan. Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi ke-3. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, Hadi. *Metodologi Research*. Jilid 1,2, UGM, 1986.
- \_\_\_\_\_, *Statistik*, Jilid 2,3, UGM, 1986.
- Tahmnong. 2011. *Nam Dtah by Big Ass*.  
<https://deungdutjai.com/2011/12/31/namtab/>. (diakses tanggal 7 Mei 2024).
- Universitas Jember. 2023. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.
- Widianto, M. Alfine. 2021. *Analisis Komposisi Soundtrack The Pink Phanter Theme Karya Henry Nicola Mancini*. *Repetoar*, 1 (2), 359-372.
- Zoebazary, I. (2010). *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

### **Internet**

<https://www.imdb.com/title/tt1869682/>