

PERSEPSI AUDITORI DOKUMENTER ANIMASI EKSPERIMENTAL PENDEK *SCUM MUTATION* (2020)

Azalia Syahputri Hartono

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
No. Hp.: +62 8213633 7315, E-mail: azaliaasyahputri@gmail.com

ABSTRAK

Film *Scum Mutation* merupakan film dokumenter animasi pendek yang dirilis pada tahun 2020 dan disutradarai oleh Ov. Film *Scum Mutation* menggambarkan secara pengalaman sutradara mengikuti protes dan gangguan stres pascatrauma yang muncul setelahnya dengan menggunakan animasi dan rekaman suara selama mengikuti kegiatan protes di Prancis dan Hongkong pada tahun 2018-2020. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh persepsi auditori dalam film *Scum Mutation* dengan membaca babak naratif dan moda mendengar, yang ditinjau menggunakan teori babak naratif Tzvetan Todorov dan teori moda mendengar Michel Chion. Hasil penelitian menunjukkan narasi yang dihaturkan dalam film ini dihadirkan melalui kombinasi antara animasi tiga dimensi, teks yang muncul sepanjang film, dan suara rekaman (*field recording*) saat sutradara melakukan protes. Unsur-unsur tersebut menimbulkan moda semantik yang dominan muncul sepanjang film, dan moda kausal tidak pernah muncul sepanjang film. Dengan frekuensi moda semantik yang terus muncul, diperlukan proses pemahaman yang lebih lama apabila dibandingkan dengan moda kausal sehingga memengaruhi pemahaman terhadap keseluruhan narasi yang ada dalam film *Scum Mutation*. Pembacaan unsur-unsur penghaturan narasi dan proses moda mendengar diperoleh dari observasi terhadap film yang dilakukan secara berulang-ulang.

Kata kunci: film *Scum Mutation*, dokumenter animasi eksperimental, persepsi auditori, babak naratif Tzvetan Todorov, moda mendengar Michel Chion

ABSTRACT

Auditory Perception Experimental Animated Documentary Short Scum Mutation (2020).
The film Scum Mutation is a short animated documentary released in 2020, directed by Ov. This film portrays the director's experiences of participating in protests and the subsequent post-traumatic stress disorder (PTSD) using animation and sound recordings from protests occurred in Paris and Hongkong that happened between 2018 and 2020. This study employs a descriptive qualitative method to examine how auditory perception influences the narrative structure and listening modes in Scum Mutation, utilizing Tzvetan Todorov's narrative theory and Michel Chion's theory of listening modes. The findings indicate that the narrative in this film is conveyed through a combination of three-dimensional animation, on-screen text, and field recordings made during the protests. These elements predominantly create a semantic mode throughout the film, with the causal mode never appearing. The frequent presence of the semantic mode necessitates a longer comprehension process compared to the causal mode, thus affecting the overall understanding of the narrative in Scum Mutation. The analysis of narrative elements and listening modes was derived from repeated observations of the film.

Keywords: film Scum Mutation, experimental animated documentary, auditory perception, Tzvetan Todorov's narrative stages, Michel Chion's modes of listening

PENDAHULUAN

Kebenaran menjadi bahan olahan yang dikerjakan film dokumenter. Awal mula tren film dokumenter muncul sebagai reaksi tanding akan ketidakbenaran dunia ilusif dari fiksi (Aaltonen dalam Rajala & Arcada 2017: 16). Tangkapan yang tidak termediasi memberikan kepercayaan lebih dari apa yang dipresentasikan oleh film dokumenter. Namun, kebenaran ini tidaklah gamblang tetapi telah melalui apa yang disebut Grierson (1933:8) sebagai pemberlakuan kreatif dari aktualitas. Kesadaran mengenai pemberlakuan kreatif ini tidak berarti menghancurkan keabsahan aktualitas melainkan menjadi tawaran cara melihat yang terkandung pada sifat medium.

Praktik memproduksi dokumenter turut berkembang bersama dengan kemajuan zaman. Pemberlakuan kreatif dikembangkan pada beragam komponen yang ada di dalam dokumenter untuk mengolah kebenaran. Komponen seperti suara, bentuk, struktur terus diuji kemungkinannya sampai menjadi suatu pendekatan. Uji coba menjadi eksperimentasi yang menggagas kembali cara mengalami aktualitas dan narasi di dalamnya. Hilderbrand (2009:2-3) melihat pemberlakuan kreatif terhadap pengalaman menjadi etos baru yang diterapkan dalam dokumenter-dokumenter eksperimental.

Beralih dari rekaman *live-action*, keterbatasan materi tersebut dapat ditawarkan melalui penggunaan animasi. Roe (2016:36) menyebutkan bahwa segmen animasi masih digunakan dalam konteks nonfiksi untuk mengklarifikasi, menjelaskan, mengilustrasikan, dan menekankan. Dengan memusatkan bentuk dokumenter menjadi dokumenter animasi terdapat kelebihan yang dapat diperoleh. Hal ini digaribawahi

oleh DelGaudio (1997:912) dengan menjelaskan kalau dokumenter animasi mampu menjabarkan informasi melalui *ÒmetacommentaryÓ* yang bermanfaat bagi pembuat film. *ÒMetacommentaryÓ* bagi DelGaudio merujuk kehadiran secara tidak langsung pendapat mengenai suatu topik atau narasi dari pembuat film dengan memberi penekanan pada proses pembuatannya.

Selain gambar, tata suara bisa memiliki peran vital dalam membantu memaparkan narasi secara efektif dan efisien dalam durasi singkat selagi memberikan pengalaman menonton yang lebih baik. Howard Smith A.C.E. dalam *Practical Art of Motion Picture Sound* (dalam Yewdal, 2012) mengatakan bahwa penataan suara sering dianggap remeh karena sering dilakukan setelah penyuntingan gambar selesai (atau yang dikenal sebagai *picture lock*). Susunan kerja ini memberi kesan bahwa penataan suara memiliki skala prioritas yang lebih rendah. Padahal bagi Smith, penataan suara dapat membawa dampak kreatif dalam suatu film ke standar yang lebih tinggi daripada standard yang dicapai dalam proses penataan gambar. Gagasan ini konsekuen tidak hanya pada fiksi namun juga pada dokumenter, terlebih film dokumenter pendek.

Dengan durasi terbatas film dokumenter pendek perlu memaparkan informasi di dalam narasi secara padat dan berdampak. Suara bisa menjadi celah yang membentuk pemahaman terhadap paparan di dalam dokumenter. Untuk itu, perlu dilakukan pembacaan peran tata suara sebagai elemen penguat dalam penyampaian narasi. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan mengukur persepsi auditori yang dihasilkan serta penjabaran mengenai caranya dihasilkan. Pendekatan ini dapat

dilakukan dengan membedah struktur naratif film sebelum dipilah mode mendengar apa yang berlaku ketika suatu bunyi/suara muncul. Hubungan ini akan menampilkan keterkaitan antara narasi dan suara serta persepsi auditori yang dihasilkan dari dua interaksi tersebut.

Pentingnya persepsi auditori dalam penyampaian narasi didemonstrasikan pada sebuah film dokumenter animasi pendek berjudul *Scum Mutation* yang disutradarai oleh Ov. Film ini berupaya merepresentasikan trauma personal dan kolektif melalui animasi serta pengolahan suara rekaman serangkaian kegiatan protes di Prancis, Amerika, dan Hongkong dari 2018-2020. Rangkaian kegiatan protes tersebut disajikan secara mendetail oleh pembuat film saat *credit roll* di akhir film. Ov merekam potongan suara dari berbagai kegiatan protes dari Feminist Protest di Paris, Prancis tahun 2020, Evictions of ZAD (Zone to Defend) of Notre-Dame des Landes, Prancis tahun 2018, Justice for Adama and Victims of Police Violence Protest di Paris, Prancis tahun 2020, Gilets Jaunes Protest di Paris, Prancis tahun 2020, dan peristiwa penangkapan 151 murid SMA di Mantes-la-Jolie, Prancis yang terjadi pada 6 Desember 2018. *Scum Mutation* berkompetisi di beberapa festival ternama di dunia seperti Dok Leipzig, Annecy International Animation Festival, dan Ann Arbor Film Festival.

Lewat *Scum Mutation*, Ov menjadikan dokumenter sebagai medium untuk berargumentasi mengenai politik tubuh serta kebebasan berekspresi. Masalah tersebut Ov temui dari kegiatan aktivisme yang menuntutnya untuk hadir dalam kondisi-kondisi rentan. Demonstrasi mempertemukan Ov dengan banyak agen otoritas, situasi sosial, serta refleksi akan dirinya sendiri.

Kedekatan ini memberikan peluang bagi Ov untuk melakukan berbagai dokumentasi protes dengan merekam suara-suara yang kemudian ia rajut ke dalam *Scum Mutation*. Rekaman suara ia manfaatkan sebagai sumber utama yang ia gunakan untuk menyampaikan narasi dari isu film.

Menjadikan suara sebagai sumber utama dari narasi film mengukuhkan peran moda mendengar pada komprehensi film. Kemampuan mengenali suara di dalam film sangat bergantung pada kapasitas bernalar penonton. Jenjang pengetahuan, cara persepsi serta kemampuan mendengar yang tidak merata menjadikan pengalaman menonton *Scum Mutation* personal sesuai pada masing-masing individu yang menonton. Bobot tersebut, selagi membuka kemungkinan reflektif dari penonton, juga menghasilkan bias-bias tertentu yang dapat menjadi misinterpretasi. Dengan demikian, untuk mengukur penerimaan tersebut perlu dilakukan pembuktian akan peran persepsi auditori dalam membangun narasi.

Proses penataan suara dari rekaman yang dikumpulkan Ov, persepsi auditori serta efeknya terhadap pemahaman narasi menjadi aspek menarik untuk diteliti. Alur ini menjadi ketertarikan penulis untuk meletakkan fokus kajian mengenai suara sebagai komponen film dokumenter pada tataran penonton atau pengalaman menonton. Beberapa film dokumenter lain seperti *Leviathan* (2016) dan *Expedition Content* (2020) menampilkan kemungkinan kekuatan penataan suara sebagai aspek utama untuk menyampaikan narasi. penulis ingin tidak hanya menganalisa pengaturan teknis suara melainkan memberi pembacaan terhadap persepsi penonton terhadap suara (persepsi auditori) yang

ada di dalam film. Penulis percaya melalui menganalisis dan memahami perkembangan penataan suara serta persepsi auditorinya bagi penonton, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru serta meningkatkan pemahaman mengenai perkembangan bentuk-bentuk film dokumenter yang kian eksperimentatif.

Maka penelitian ini akan berfokus pada penataan suara, narasi yang dibangun, persepsi auditori, serta efek persepsi auditori terhadap pemahaman narasi film. Melalui fokus dan latar belakang ini dapat diperoleh deskripsi dan analisis penataan suara *Scum Mutation* yang membentuk persepsi auditori untuk membangun pemahaman akan apa yang berusaha disampaikan di dalam film.

METODE PENELITIAN

Objek formal penelitian ini adalah analisis pengaruh narasi terhadap persepsi auditori yang dilakukan melalui observasi narasi menurut Tzvetan Todorov dan moda mendengar menurut Michel Chion.

Objek material penelitian ini adalah film dokumenter animasi *Scum Mutation*. Objek material ini akan dianggap sebagai populasi sebagaimana yang dipahami oleh Handayani (2020) sebagai totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa atau sesuatu yang akan diteliti. Penggunaan seluruh populasi penting untuk mendapatkan hasil analisis yang representatif dan adil, karena topik penelitian ini menyangkut tentang pengaruh narasi terhadap persepsi auditori saat menonton film ini.

Keseluruhan metode penelitian ini adalah metode kualitatif dengan hasil penelitian yang interpretatif-deskriptif. Penggunaan metode ini bermaksud untuk memahami

fenomena dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan konteks yang khusus (Moleong, 2010:6). Creswell (2014) mengatakan, dalam metode ini data-data yang diperlukan untuk penelitian akan dikumpulkan sendiri oleh peneliti melalui studi literatur, observasi, atau mewawancarai partisipan (jika ada), sehingga peneliti adalah instrumen kunci dari penelitian. Sebuah protokol atau instrumen tertentu juga dapat digunakan sesuai kebutuhan saat pengumpulan data.

Tahapan yang dilakukan pada proses pengumpulan data secara spesifik dan terstruktur terdiri dari dokumentasi objek material penelitian dan observasi melalui pengamatan terhadap film *Scum Mutation*. Data-data yang muncul dari proses observasi ini lalu dianalisis datanya hingga mendapatkan kesimpulan penelitian.

Data-data penelitian ini diambil dari film *Scum Mutation* yang merupakan objek material penelitian. Prosedur pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menonton dan melakukan observasi keseluruhan adegan yang terjadi dalam film *Scum Mutation*. Data-data yang diambil terdiri dari tiga jenis yang diambil dalam kurun tiga kali observasi. Observasi pertama dilakukan untuk mengidentifikasi dan mencatat setiap babak naratif dalam film berdasarkan teori Tzvetan Todorov. Observasi kedua dilakukan untuk mencatat proses moda mendengar saat menonton film berdasarkan teori Michel Chion. Observasi ketiga dilakukan untuk mencatat pola-pola signifikan yang muncul berdasarkan pembacaan relasi antara babak naratif dan proses moda mendengar. Ketiga observasi ini dilakukan dengan utuh (menonton seluruh film) dan terpisah (dengan tujuan yang berbeda di setiap observasi).

Tabel 1 Rencana Observasi Penelitian

No.	Observasi ke-	Tujuan Observasi
1	I	Mengamati keseluruhan film <i>Scum Mutation</i> dan memilah babak naratif dalam film berdasarkan teori naratif Todorov.
2	II	Mengamati keseluruhan film dan mencatat proses moda mendengar berdasarkan teori Michel Chion selama menonton film.
3	III	Menonton, melakukan analisis dan mencatat pola signifikan mengenai bagaimana moda mendengar mempengaruhi babak naratif film <i>Scum Mutation</i> berdasarkan catatan hasil observasi I dan II.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2012:332), pada dasarnya analisis data merupakan pengorganisasian data dan menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan olah sintesis, menganalisis data ke dalam pola, menemukan poin-poin penting dari pola yang muncul dan kemudian membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini akan mengikuti acuan dari Miles dan Huberman (Sugiyono, 2012:221), yaitu reduksi data, *display* data atau penyajian data, hingga pengambilan dan verifikasi simpulan penelitian.

Melalui identifikasi dan pencatatan babak naratif dalam film, mencatat proses moda mendengar yang dialami selama menonton, maka dapat dianalisis pengaruh narasi terhadap persepsi auditori dalam film *Scum Mutation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah, dilakukan observasi untuk mengetahui babak naratif film dan moda mendengar saat menonton film *Scum Mutation*. Dalam rencana penelitian, observasi akan dilakukan selama tiga kali, namun pada pelaksanaannya, observasi dilakukan sejumlah delapan kali. Untuk mendapatkan hasil observasi babak naratif, observasi dilakukan sejumlah tiga kali. Untuk mendapatkan hasil observasi moda mendengar, Observasi dilakukan sejumlah dua kali. Untuk verifikasi pencatatan hasil observasi dilakukan sejumlah tiga kali. Jenis-jenis data yang diambil terdiri dari tiga, yaitu babak naratif, moda mendengar, dan catatan interelasi atau temuan pola diantara dua data tersebut.

Terdapat dua tabel yang berfungsi sebagai kumpulan data. Tabel 1 adalah tabel hasil identifikasi babak naratif dalam film *Scum Mutation*.

Data yang ada pada tabel ini dikumpulkan saat melakukan observasi 1. Tabel 2 adalah tabel hasil pembacaan moda mendengar dalam film *Scum Mutation*. Data yang ada pada tabel ini dikumpulkan saat melakukan observasi ke-2. Catatan interelasi atau temuan pola dari observasi ditulis secara deskriptif dengan poin-poin yang berisi hasil interpretasi dan tafsiran. Hasil interpretasi dan tafsiran ini prosesnya dimaknai secara simultan dengan observasi terhadap dua tabel pembacaan dan disajikan setelah pembahasan tentang hasil observasi babak naratif dan moda mendengar film *Scum Mutation*.

Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan membaca pola yang paling signifikan dan berpengaruh terhadap bagaimana pengaruh narasi terhadap persepsi auditori film *Scum Mutation*. Dari pembacaan pola ini, dilakukan proses interpretasi dan penafsiran hingga didapatkan suatu jalinan data yang saling terikat satu sama

lain. Penafsiran ini disajikan secara deskriptif sesuai dengan temuan dalam penelitian.

a. Hasil Observasi Film *Scum Mutation*

1. Identifikasi Babak Naratif dalam Film *Scum Mutation*

Identifikasi babak naratif dalam penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi film *Scum Mutation*. Observasi ini dilakukan sejumlah tiga kali, kali pertama digunakan untuk mengidentifikasi dan mencatat babak naratif yang muncul. Observasi kali kedua dan ketiga digunakan sebagai proses verifikasi hasil pencatatan dan melengkapi hasil pencatatan yang dirasa kurang lengkap atau koheren.

Menurut hasil observasi, ditemukan unsur-unsur dominan dan konsisten yang muncul dalam film dan mempengaruhi proses identifikasi babak naratif. Gambar animasi 3D, pergerakan kamera atau dalam film ini lebih tepat disebut penyajian bingkai dan sudut pandang, suara, dan teks yang muncul di layar mempengaruhi proses identifikasi babak naratif saat melakukan proses observasi.

Dengan penggunaan teori narasi lima babak oleh Tzvetan Todorov, film *Scum Mutation* dibagi menjadi lima babak. Identifikasi setiap babak dalam film *Scum Mutation* dilakukan dengan mengobservasi apa yang ada terlihat di layar. Unsur-unsur yang dipertimbangkan berupa gambar animasi tiga dimensi (3D), pergerakan kamera atau bingkai, sudut pandang kamera atau bingkai,

Berdasarkan hasil observasi ditemukan sejumlah 22 segmen yang terbagi dalam 79 tangkapan layar dengan durasi film sepanjang 10 menit. Babak naratif terganggu mengambil paling banyak durasi dengan 9 segmen.

Pada detik ke-00:00 hingga 00:29, sekuens ini hanya berfungsi sebagai pembuka, memberikan konteks, membangun setting dan nuansa untuk masuk ke dalam cerita dalam film.

Tabel 2 Hasil Observasi Babak Naratif film *Scum Mutation*

Babak	Waktu	Deskripsi
Ekuilibrium	00:29 – 00:58	-Situasi yang cenderung stabil dan biasa-biasa saja, apabila dibandingkan dengan sekuens lainnya dalam film. -Kurun waktu tertulis masih berupa pengenalan terhadap subjek-subjek yang ada di dalam cerita, pengaturan harapan dan statemen yang berkaitan dengan progresi selanjutnya dalam film.
Disrupsi	00:58 – 04:18	-Sudut pandang berubah dari <i>eagle eye</i> menjadi sudut pandang pertama dengan gerakan kamera massif dan berantakan. -Konflik muncul dengan teks <i>subtitle</i> berkonotasi defensif. -Solusi sementara dengan makhluk merah muda melempar sesuatu, muncul semburat putih dan suara <i>penging</i> . -Babak diakhiri dengan subjek berlutut dan kamera melihat subjek dari atas, konotasi merendahkan.
Rekognisi	04:19 – 07:30	-Subjek menyadari disrupsi, berteriak "OUR BODIES ARE ON FIRE!". -Perilaku subjek berubah, makhluk merah muda menghentak-hentakkan kaki. -Takarir seperti "DESTROY BINARY THINKING" muncul, -visual kaleidoskop muncul, menandakan refleksi dan keberagaman karakter dan entitas.
Resolusi	07:34 – 07:43	-Subjek-subjek berubah dan bergerak menciptakan citra kaleidoskop. -Lima makhluk dianggap penting dan vital. -M a k h l u k - m a k h l u k berkembang dan berubah tergantung refleksi dan pengalaman yang dialami.

Ekuilibrum Baru	08:10 – 08:57	-Kondisi akhir narasi menunjukkan perubahan akibat disrupsi. -Subjek-subjek masih terkapar, digeret keluar layar. -Takarir seperti "REPARASI", "ANGKAT TANGAN", dan "ANAK-ANAK MUDA SEHARUSNYA TIDAK DISURUH BERLUTUT" muncul. -Visual menunjukkan keadaan baru yang diterima, namun penuh trauma dan penerimaan terhadap masalah yang ada. -Teks "MUTASI" dan penjelasan PTSD menegaskan keadaan baru yang harus dihadapi.
-----------------	---------------	---

2. Pencatatan Proses Moda Mendengar Film *Scum Mutation*

Pencatatan proses moda mendengar dalam penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi film *Scum Mutation*. Observasi ini dilakukan sejumlah dua kali, kali pertama digunakan untuk mengidentifikasi dan mencatat proses moda mendengar yang muncul sesuai dengan teori moda mendengar Michel Chion. Observasi kali kedua digunakan sebagai proses verifikasi hasil pencatatan dan melengkapi hasil pencatatan. Observasi kali kedua penting untuk dilakukan jika ada data yang terlewat saat melakukan pencatatan di observasi kali pertama sehingga data keseluruhan menjadi lebih lengkap dan koheren.

Mendeskripsikan suara dalam film dilakukan dengan mendengarkan semua jenis suara yang muncul dan mencatatnya dalam bentuk tabel. Di dalam tabel tersebut juga terdapat *timecode* yang disesuaikan *ahasa ter* yang terdengar di dalam film. Setelah melakukan pencatatan, proses interpretasi dilakukan untuk melihat moda mendengar seperti apa yang muncul dalam film *Scum Mutation*. Pengambilan

kesimpulan berdasarkan interpretasi dilakukan dengan menggunakan teori moda mendengar oleh Michel Chion.

Pencatatan moda mendengar pada film ini dilakukan pada saat menonton film. Secara keseluruhan, moda kausal tidak muncul sama sekali pada film ini karena treatment film *Scum Mutation* (2020) yang berupa dokumenter animasi pendek yang menggunakan 3D motion capture, banyak memakai simbol-simbol, teks, mau tidak mau menjadi sangat bergantung kepada rekaman suara yang terdengar, tanpa harus mengelaborasi suara yang muncul dengan visual yang sesuai. Elaborasi visual yang muncul mengikuti suara yang terdengar pun sangat simbolik dan diperlukan pengamatan yang sangat intens untuk akhirnya memaknai apa yang muncul.

Dari hasil penelitian, ditemukan unsur-unsur dominan dan konsisten yang muncul dalam film dan mempengaruhi proses pencatatan moda mendengar dalam film, yakni suara hasil rekaman yang dilakukan oleh sutradara saat protes, efek suara atau *sound effects* (SFX), dan lagu latar atau scoring.

Dalam film *Scum Mutation* (2020), moda reduktif kerap kali muncul di saat musik latar, bunyi-bunyi benda yang tidak terlihat langsung di layar, dan suara-suara melodik namun artifisial yang muncul dari manusia. Kemungkinan besar suara-suara melodis ini berfungsi sebagai bagian dari musik latar, namun karena begitu banyaknya klip rekaman (*field recording*) dalam film ini yang berisi suara manusia, susah untuk membedakan mana yang berasal dari klip rekaman, dan mana yang berfungsi sebagai bagian dari musik latar. Sejauh ini pembedanya adalah suara-suara melodis dari manusia yang digunakan sebagai musik latar cenderung punya ritme yang konstan dan melodis, jadi

pitchnya tidak terdengar datar atau *flat*. Suara rekaman yang sangat solid dan familiar membuat moda semantik menjadi moda paling banyak muncul saat menonton film ini. Dengan klip-klip rekaman yang memadai dan tata suara yang sangat mendetail, *Scum Mutation* sangat bergantung kepada klip-klip rekaman ini untuk membangun setting cerita dan bahkan membuat rekaman yang ada menjadi *plot device* atau perangkat alur cerita untuk membawa cerita ke tiap babak selanjutnya.

3. Analisis Relasi dan Pola Signifikan antara Babak Naratif dan Moda Mendengar dalam Film

Berdasarkan pembacaan babak naratif dan moda mendengar secara terpisah saat menonton film *Scum Mutation* (2020), sedari awal melakukan observasi sudah sangat sulit untuk melakukan penilaian terpisah tanpa menggantungkan diri ke unsur suara, begitu pula sebaliknya untuk teks dan visual. Khususnya dalam film ini, dengan penggunaan visual menggunakan animasi yang cenderung mengarah ke eksperimental, membuat kapasitas komprehensi saat menonton harus sangat fokus ke suara yang terdengar.

Terkhusus film *Scum Mutation*, pembangunan narasinya sangat bergantung di tata suara, karena bentuk animasinya yang cenderung eksperimental tidak membantu banyak selain memberikan intensitas dan penekanan di bagian-bagian tertentu sepanjang film. Dengan demikian,, apabila ditarik ke persepsi auditori, persepsi setiap penonton tentu akan sangat berbeda tergantung dari kapasitas pengetahuan, kemampuan komprehensi, dan peminatan terhadap film-film seperti *Scum Mutation* (2020). Melihat tendensi dokumenter di Indonesia, jarang yang sepenuhnya bergantung ke suara untuk menyampaikan

narasi, sehingga moda kausal sebenarnya sangat penting untuk kemampuan komprehensi, dikarenakan visual seperti rekaman aktivitas manusia juga turut hadir bersama suaranya.

Di penelitian ini, kapasitas pengetahuan tentang topik-topik hak asasi manusia, feminisme, dan psikologi juga menjadi faktor penting dalam memahami narasi yang ada di film. Film ini sarat akan simbol daripada elaborasi yang lugas, sehingga diperlukan proses pemaknaan yang lebih intensif dan pengetahuan sebelumnya. Dengan demikian, moda semantik pun akan susah untuk berdiri sendiri apabila tidak didampingi dengan kapasitas pengetahuan dan peminatan untuk menonton film-film seperti *Scum Mutation* (2020). Moda reduktif pun cenderung lemah apabila tidak didampingi oleh moda mendengar lainnya karena moda ini hanya mengartikan sebuah suara apa adanya sesuai yang didengar dan dirasakan. Pemaknaannya belum tentu muncul apabila moda ini berdiri sendiri, sehingga diperlukan narasi yang matang penyajiannya untuk sampai ke pemaknaan suatu narasi.

SIMPULAN

Melalui hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa persepsi auditori di dalam film *Scum Mutation* (2020) turut dipengaruhi keberadaan narasi lima babak. Menggunakan pisau analisis dari teori narasi lima babak milik Tzvetan Todorov, ditemukan bahwa film memanfaatkan pembagian tersebut secara tidak proporsional. Babak ekuilibrium, disrupsi, dan rekognisi memakan paling banyak durasi dari keseluruhan sepuluh menit dalam film.

Babak resolusi hanya memakan durasi hanya sembilan detik, dan babak ekuilibrium baru hanya memakan durasi dua puluh detik. Durasi untuk kedua babak ini sangat singkat apabila dibandingkan dengan ketiga babak lainnya

dalam film. Dengan topik yang membahas tentang bagaimana protes meninggalkan sejumlah stress pascatrauma yang dibahas kurang dari sepuluh menit, film ini mampu menghaturkan narasi dan pesan secara efektif. Namun, apa yang terlihat secara visual seperti animasi tiga dimensi yang penuh metafora dan simbol, teks-teks pendukung yang selalu muncul sepanjang film juga sangat mempengaruhi dan membantu bagaimana babak naratif dibaca pada penelitian ini.

Dengan sifat narasi demikian, penelitian menggunakan teori moda mendengar Michel Chion untuk menjelaskan persepsi auditori. Tidak semua moda mendengar Chion muncul didalam film ini. Moda kausal tidak pernah muncul karena visual yang terlihat cenderung terlalu simbolik dan tidak serta merta berhubungan erat dengan suara yang muncul sehingga kebanyakan moda mendengar yang muncul harus bergantung pada moda semantik.

Moda semantik berkaitan dengan proses pemaknaan suara. Moda semantik ini juga menjadi moda yang paling banyak muncul dengan suara hasil rekaman (*field recording*) yang mendominasi sepanjang film. Hasil rekaman yang sesuai dengan apa yang ada di dunia nyata mudah dipahami sepanjang film. Namun, moda semantik juga akan sangat bergantung terhadap individu yang menonton. Karena kapasitas pengetahuan dan komprehensi individu berbeda-beda, pemaknaan yang muncul dalam penelitian ini tidak sepenuhnya akan persis sama apabila orang lain menonton dan berusaha memaknai film ini.

Moda reduktif muncul dalam film, namun tidak sesering moda semantik. Moda reduktif dalam film kebanyakan muncul saat usaha menginterpretasikan efek suara atau *sound effects* (SFX) dan musik latar atau *scoring*.

Namun, moda reduktif yang muncul juga mampu membantu pemaknaan saat moda semantik sebagai pembantu efek kejutan atau dramatisasi bagian-bagian tertentu sepanjang film.

Narasi lima babak yang ada di dalam film sangat tergantung pada visual animasi tiga dimensi dan teks-teks yang cenderung simbolik penuh metafora dan tidak seperti animasi pada umum-umumnya. Oleh sebab itu persepsi auditori yang muncul sangat bergantung kepada moda semantik atau pemaknaan visual dan suara yang hadir dalam film. Hal ini terjadi dikarenakan suara yang cenderung lebih mudah dipahami apabila dibandingkan dengan visual yang muncul dalam film.

Penelitian juga menemukan pengaruh bentuk dokumenter eksperimental terhadap kejelasan narasi serta peran persepsi auditori didalamnya. Penggunaan visual animasi tiga dimensi dan teks-teks yang cenderung metaforis memberikan berperan besar terhadap penyampaian narasi lima babak di dalam film. Bobot itu akhirnya memberikan penekanan terhadap moda semantik di dalam persepsi auditori film. Hal ini disebabkan pemahaman akan suara menjadi lebih jelas bila memiliki atau dapat dibandingkan dengan visual yang muncul. Oleh sebab itu, narasi film menjadi lebih jelas ketika moda semantik diaplikasikan lantaran karakteristik film.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang telah membantu mewujudkan penelitian ini; Pak Lilik Susanto Ketua Jurusan Televisi; Mas Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.A. Ketua Program Studi S-1 Film dan Televisi; Mas Antonius Janu Haryono, M.Sn., Sekretaris Program Studi S-1 Film dan Televisi; Ibu Agnes

Widyasmoro, S.Sn., M.A., dosen pembimbing I; Mas Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., dosen pembimbing II sekaligus dosen wali; Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., dosen penguji ahli; Ibu Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.I.P., M.A., dan Mas Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn., dua dosen mata kuliah Metode Pengkajian yang mendukung dan meyakinkan peneliti untuk memulai penelitian ini; Barry Truax, peneliti komunikasi akustik dan komposer yang memberikan banyak materi terkait *soundscape* di awal-awal penelitian; Holly Rogers, profesor musik di Universitas Goldsmith yang mencetus terma *sonic aporia* dan *sonic elongation* yang digunakan di awal-awal penelitian; rekan-rekan peneliti angkatan Film dan Televisi tahun 2017; dan *partner* peneliti, Rafael Marius.

KEPUSTAKAAN

Buku

- Creswell, J. W. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (5th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gunawan, Imam. (2014). *Metode Penulisan Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, Ririn. (2020). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Indriantoro, N. & Supomo, B. (2011), *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan Manajemen*, Edisi Pertama. Yogyakarta: BPFE.
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metode Penulisan Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya .
- Roe, A. H. (2013). *Animated Documentary*. Baskington: Palgrave Macmillan.
- Rogers, H., & Barham, J. (2017). *The music*

and sound of experimental film. Oxford: Oxford University Press.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta.

Yewdall, D. L. (2012). *Practical Art of Motion Picture Sound*. Oxford: Focal Press.

Artikel Jurnal

Kara, Selmin & Thain, Alanna (2015). Sonic Ethnographies : Leviathan and New Materialisms in Documentary. Jurnal, Goldsmith University

Rogers, Holly (2021). Sonic elongation and sonic aporia: Two modes of disrupted listening in film. The Oxford Handbook of Cinematic Listening. Jurnal, Oxford University.

DelGaudio, Sybil. (1997). If Truth Be Told, Can ‘Toons Tell It? Documentary and Animation. Indiana University Press.

Grierson, J. (1933), The Documentary Producer. Cinema Quarterly, 2:1, pp. 7–9.

Hilderbrand, L., (2009). Introduction Experiment In Documentary: Contradiction, Uncertainty, Change. Millenium Film Journal. Spring; 5(1), 2.

Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

Kusuma Bakti, Umar (2019). Penggunaan Efek Suara Sebagai Pembangun Realitas dalam Film Dokumenter *ÒPlanet EarthÓ* Seri I Episode *ÒFrom Pole to PoleÓ* di BBC. Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rajala, A., & Arcada, Y. (2017). Documentary Film, Truth and Beyond: On the Problems of Documentary Film as Truth-telling. Yrkeshşgskolan Arcada.