



Mengungkap Peran Ilustrasi Musik dalam Membangun Mood, Nuansa, dan Suasana pada Film 'Tonggak Tuo'

Unveiling the Role of Music Illustration in Creating Mood, Nuance, and Atmosphere in the Film 'Tonggak Tuo'

Indra Syukma

Prodi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia
Padangpanjang, Indonesia.

(*)✉ (e-mail) indrasyukma7@mail.com

Abstrak

Ilustrasi musik sangat berperan penting dalam membangun *mood*, nuansa, dan suasana pada Film. Pada penelitian ini membahas tentang: 1) bagaimana sutradara dan komposer menerapkan *mood*, nuansa, dan suasana ilustrasi musik pada adegan-adegan serta 2) peran ilustrasi musik pada Film 'Tonggak Tuo'. Peneliti ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, data disajikan dalam bentuk teks dan grafis. Pembahasan utama dalam penelitian ini adalah peran Ilustrasi musik pada Film sebagai pembangun *mood*, nuansa, dan suasana berdasarkan teori ilustrasi musik Film menurut Himawan Pratista. Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan dengan metode telaah dokumentasi, wawancara dan studi pustaka. Penelitian peran musik ilustrasi pada Film 'Tonggak Tuo' dilakukan dengan mengamati langsung terhadap konten (isi)nya, karena pada dasarnya metode ini merupakan suatu teknik untuk mengobservasi dan menganalisis isi pesan yang terdapat pada obyek yang diteliti. Sehingga teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis konten dan interpretatif. Hasil dari analisis ini membuktikan bahwa ilustrasi musik berperan penting dalam membangun *mood*, nuansa, dan suasana pada Film 'Tonggak Tuo'.

Kata Kunci: Peran; Ilustrasi Musik; Film 'Tonggak Tuo'; Mood; Suasana; Nuansa



Abstract

Musical illustration plays a crucial role in establishing the mood, nuances, and atmosphere in films. This study delves into two main aspects: 1) how directors and composers apply mood, nuances, and atmosphere through musical illustration in various scenes, and 2) the significance of musical illustration in the film "Tonggak Tuo." The researcher employs a qualitative descriptive research method, presenting data in both textual and graphical forms. The primary focus of this study revolves around the role of music illustration in films as a builder of mood, nuances, and atmosphere, as per Himawan Pratista's film music illustration theory. Data collection methods encompass document review, interviews, and literature review. Analytically, this research directly observes the content of "Tonggak Tuo" to investigate the role of music illustration, employing content analysis and interpretative techniques. The results affirm that musical illustrations play a pivotal role in constructing the mood, nuances, and atmosphere within the film "Tonggak Tuo."

Keywords: *Role; Music Illustration; Milestone Tuo Movies; Moods; Atmosphere; Nuance*

Pendahuluan

Film berkaitan erat dengan *penonton* karena merupakan kunci kesuksesan sebuah Film. Bila dipecah menjadi beberapa bagian, Film memiliki sebuah rantai yang saling mengikat satu sama lainnya. Rantai yang dimaksud adalah sutradara terikat dengan Film dan Film terikat dengan *penonton*. Bila dipecah lagi, sutradara terikat dalam pengolah unsur naratif ke dalam unsur *sinematik* dan *audio* Film. Sedangkan, hasil pengolahan diikat oleh *penonton*. Undang-Undang no 8 tahun 1992 tentang perFilmian pada Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa, Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang, dengar yang dibuat berdasarkan asas *sinematografi* dengan direkam pada pita *seluloid*, pita vidio, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau di tayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/ atau lainnya. Diputuskan kembali dalam dibuat berdasarkan kaidah *sinematografi* dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (<https://www.regulasip.id/book/8567/read>, Akses internet 15 Juli 2023).

Beberapa kurun waktu ini terjadi sebuah penolakan antara *penonton* dan unsur *audio* pada Film. Salahsatu faktor penolakan disebabkan oleh simpang siur antara informasi yang diolah melalui *sinematik* dan *audio* Film yang akan diterima oleh *penonton*. Sebagaimana yang diketahui, Film merupakan bagian yang terdiri dari unsur *audio* dan *visual*. Dua unsur tersebut merupakan gabungan informasi/pesan yang akan diterima oleh *penonton*. Oleh karena itu, *audio* dan *visual* memiliki perannya masing-masing dalam merangkai sebuah informasi. *Audio* dan *visual* secara bentuk fisik dipisahkan oleh media *output* yang diterima oleh indra *penonton* menjadi sebuah pesan utuh.

Perdebatan terhadap unsur *audio* Film, dimulai dari era Film bisu. Manuel menuliskan beberapa alasan tentang musik jadi latar pengiring Film, antaranya sebagai warisan tradisi teater, sebagai peredam suara berisik dari proyektor dan sebagai pemberi "kedalaman" pada gambar bisu dua-dimensi di layar (Manuel & Huntley, 2005). Perdebatan tersebut hingga saat ini berdampak terhadap proses pengelolaan unsur *audio* pada Film, khususnya

pada bagian ilustrasi musik. Keseimbangan antara suara dan gambar merupakan kunci untuk menghadirkan Film secara baik. Namun begitu, pesan yang disampaikan pada Film terkait dengan identitas atau karakter tokoh dan penanda peristiwa tidak selalu disampaikan melalui gambar. Suara juga mampu, menyampaikan hal tersebut. Bordwell berpandangan bahwa suara (percakapan, musik, dan efek suara) pada Film telah dipilah sejak penggarapannya, seperti pernyataannya berikut.

The sound in the Film has the elements that can be sorted to facilitate the process of creation and cultivation. These sound elements are divided into 3 elements, namely: Speech or Conversation, Music, and Sound Effects. (Bordwell, 2008).

Suara dalam Film memiliki unsur-unsur yang dapat dipilah-pilah untuk memudahkan proses penciptaan dan penggarapannya. Unsur-unsur suara ini terbagi menjadi tiga unsur, yaitu: *Speech* atau percakapan, musik, dan efek suara.

Ketiga unsur suara yang dijelaskan Bordwell mengarahkan pemahaman peneliti bahwa *audio* merupakan produksi (*signal audio*) yang diolah dari *input*, lalu diproses dalam mixer (prosesor), hingga keluar di *loudspeaker* baru jadi suara. Berarti, *Speech* atau percakapan, musik, dan efek suara merupakan *input/material audio*.

Berdasarkan uraian *input/material* di atas, peneliti cukup tertarik dengan unsur musik dalam Film, karena peran musik dalam Film bagi peneliti adalah suatu elemen yang sangat penting. Baik dari segi isi serta penempatan musik untuk mendukung, *mood*, nuansa dan suasana Film. Musik menurut Pratista merupakan Salahsatu elemen yang sangat berperan penting dalam meperkuat mood, nuansa, serta suasana dalam sebuah Film. Musik dapat di kelompokkan dalam dua macam, yaitu musik ilustrasi dan lagu. Musik dapat merupakan bagian dari cerita Filmnya (*diegetic*) dan dapat pula terpisah dari cerita Filmnya (*non diegetic*). Film cerita umumnya menggunakan musik *non diegetic* untuk mengiring aksi cerita Filmnya sementara musik *diegetic* biasanya digunakan untuk jenis Film musikal (Pratista, 2017).

Musik merupakan suara yang sengaja diciptakan oleh manusia dengan mengikuti struktur pembentukan, di antaranya irama, harmoni, melodi, tempo, dan dinamika. Musik pada Film terbagi dalam dua jenis, yaitu *soundtrack* dan ilustrasi musik. *Soundtrack* (lagu) adalah suara yang sengaja dibuat oleh manusia dan memiliki aturan-aturan tertentu, seperti irama, tempo, ketukan, lirik, dan sebagainya (Tri Kuncoro, 2017). Himawan menjelaskan *Soundtrack* (lagu) adalah lagu tema bersama dengan lirik yang digunakan untuk mendukung *mood* adegan (Pratista, 2017). Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memahami musik yang terdapat pada sebuah Film dan digunakan sebagai pengiring. Tak hanya Film, *soundtrack* juga bisa digunakan pada acara televisi dan iklan. *Soundtrack* menggunakan musik yang terdiri dari vokal dan instrumen/disebut sebagai lagu. Berbeda dengan ilustrasi musik, yang hanya terdiri dari instrumen. Ilustrasi musik adalah komposisi asli yang ditulis oleh seorang komposer untuk menciptakan nuansa dan suasana tertentu untuk sebuah Film. Ilustrasi musik ini tidak memiliki lirik, agar musik tidak bersebrangan dan bertentangan dengan dialog. Jenis musiknya bervariasi mulai dari orkestra, elektronik, atau bahkan kombinasi keduanya.

Diegetic dan *non diegetic* suara yang dijelaskan pratista, mengarahkan pemahaman penulis terhadap genre sebuah Film. Kesimpulan adalah *diegetic* di tujukan untuk Film musikalisasi, dan *non diegetic* di peruntukan untuk genre selain musikal. Oleh sebab itu,

terjadi permasalahan terhadap perilaku pengolahan proses pemilahan materi *diegetic* dan *non diegetic* untuk proses penciptaan/penggarapan. Dalam tahapan struktur Film terdiri dari empat tahapan, yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi.

Permasalahan muncul pada unsur suara sudah di mulai dari pra produksi Film, karena Film musikal materi mentah pertama adalah musik, suara, dan efek. Sedangkan Film *non musikal*, suara diawali ketika proses produksi, dan pada tahapan pasca produksi elemen musik dan efek suara mulai dikerjakan. Sebagaimana yang diketahui, Film dibentuk oleh naratif dan *sinematik*. Unsur naratif merupakan bagian tekstual dan konseptual pada Film yang mana dalam bentuk mentah dan unsur *sinematik* merupakan hasil pewujudan karya seni yang diperoleh dari interpretasi seorang sutradara. Pratista menjelaskan:

Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara itu *sinematik* adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita Filmnya sedangkan unsur *sinematik* merupakan aspek-aspek teknis pembentuk Film (Pratista, 2017).

Unsur *sinematik* terkait aspek teknis di dalam produksi Film, antara lain *Mise en scene*, *Sinematografi*, *editing*, dan *audio* (suara). Suara merupakan sebuah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran suatu benda berupa sinyal analog dengan amplitudo yang berubah secara *continuity* terhadap waktu (Tri Kuncoro, 2017). Suara berfungsi sebagai unsur pendukung dramatik pada suatu Film, Pratista menjelaskan:

Suara dalam Film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Seperti yang kita ketahui bahwa penggunaan suara (dialog) dalam Film belum dimungkinkan sejak teknologi suara ditemukan. Sebelum era Film bicara, Film tidak sepenuhnya bisu, namun sering diiringi suara organ, piano, gramophone, efek suara, narasi, hingga musik satu orkestra penuh (Pratista, 2017).

Suara diharapkan memegang peranan penting dalam penyajian Film, animasi, dan televisi, oleh karena itu dominasi tidak hanya pada gambar akan tetapi juga pada unsur suara yang digunakan sebagai sarana komunikasi. Peran suara tidak hanya untuk menghibur di awal dan akhir, tetapi juga dapat membantu komunikasi antar adegan. Dengan demikian, pemahaman tentang Film, animasi, dan televisi dapat dipahami sepenuhnya secara gambar dan suara sebagai bentuk komunikasi. Ilustrasi musik merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari Film, dan juga ilustrasi musik memegang peranan penting dalam Film. Pratista menjelaskan bahwa ilustrasi musik merupakan musik latar yang bertujuan untuk mengiringi aksi selama cerita berjalan, ilustrasi musik sering disajikan dalam bentuk musik tema yang bertujuan untuk memperkuat *mood*, cerita, serta tema utama dalam Film (Pratista, 2008).

Musik Film pada umumnya membuat *penonton* selalu terhanyut dalam menikmati rangkaian gambar bergerak, dan memberikan kesan halus untuk perpindahan gambar sehingga gambar terlihat tersusun rapi. Peran ilustrasi musik ialah untuk menekankan, menggarisbawahi, menghubungkan, menafsirkan, dan menjadi bagian pola dramatis gambar dalam Film. Musik Film tidak hanya menggambarkan sebuah adegan, tetapi juga dapat secara tidak sengaja memanipulasi emosi *penonton*. Oleh sebab itu, Film tidak bisa dilepaskan dari sudut pandang *penonton*. Pada saat sekarang banyak ditemukan penolakan antara Film dan *penonton*. Terkhususnya, antara *penonton* dan musik Film. Salahsatu

penyebabnya adalah, *penonton* dijadikan manja oleh musik, sehingga *penonton* secara garis besar hanya menikmati musik pada saat pemutaran Film.

Fenomena di samping dipicu oleh beberapa sebab yang mengakibatkan seperti saat sekarang, karena ilustrasi musik memiliki sebuah kekuatan yang dapat membuat Film terlihat bagus dan bahkan dapat menghancurkan Film. Beberapa penjabaran di atas, penelitian ini berfokus pada ilustrasi musik sebagai kajian, guna mengetahui peran sesungguhnya dalam kegunaan ilustrasi musik pada Film dan mengetahui alasan kenapa penggunaan ilustrasi musik harus tepat pada setiap Film dan sesuai dengan tema pada sebuah Film.

Musik mempunyai peran aktif sebagai unsur dramatik dalam meningkatkan *mood* pada Film. Objek penelitian dalam kajian ini adalah Film 'Tonggak Tuo', Film ini menceritakan Mahdi yang merupakan seorang laki-laki baik dan dia mempunyai seorang istri bernama Yuih, Mahdi mempunyai seorang kakak perempuan bernama Suminah. Suminah sendiri merupakan seorang janda yang memiliki 2 orang anak, 1 laki-laki bernama Rudi dan seorang perempuan bernama Rahmi. Mereka berdua merupakan keponakan dari Mahdi. Mahdi yang pada awalnya merupakan seorang yang baik berubah karena ada sesuatu peristiwa yang membuat dia sangat kecewa. Mahdi yang sudah kecewa terhadap sistem adat pengaturan tentang harta pusaka tinggi bertambah kecewa karena kematian kakak perempuan yaitu Suminah, hal itulah yang menyebabkan Mahdi berubah. Setelah sekian lama akhirnya penyebab kematian Suminah diketahui juga, Suminah mati akibat diracun oleh Yuih. Yuih melakukan hal itu karena dia sangat berambisi ingin menguasai harta pusaka kaum. Setelah membunuh Suminah, Yuih juga ingin membunuh satu-satunya perempuan yang tersisa di kaum Mahdi yaitu Rahmi. Sehingga suaminya bisa menguasai harta pusaka tinggi kaum.

Akan tetapi rencana nya tidak semulus yang dia bayangkan, akibat kelalaian yang dia lakukan suaminya tanpa sengaja meminum racun yang dia simpan di dekat bumbu masakan, karena hal itu lah si Mahdi meninggal. Yuih yang depresi akibat suaminya meninggal karena karma dari perbuatannya, menjadikan dia gila yang membuat dia harus dipasung di sebuah gubuk. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti mendeskripsikan bagaimana sutradara dan komposer menerapkan *mood*, nuansa, dan suasana ilustrasi musik pada adegan-adegan Film 'Tonggak Tuo' dan Apa peran ilustrasi musik pada Film 'Tonggak Tuo'.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Karena pendekatan ini dinilai mampu untuk menjawab rumusan masalah, penyusunan kerangka berfikir, perumusan hipotesis, pengujian hipotesis, dan penarik kesimpulan. Sedangkan untuk metode analisis data, menggunakan metode analisis isi (*content analysis*) yang berupa pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. Penelitian dengan metode analisis isi untuk memperoleh bagaimana analisis peran ilustrasi musik pada Film 'Tonggak Tuo' yang disampaikan dalam bentuk karya tulis dan memperoleh suatu hasil atau pemahaman terhadap berbagai isi pesan komunikasi yang disampaikan oleh media massa atau sumber informasi secara objektif, sistematis dan relevan. Selain itu penelitian ini bersifat "studi

kasus” *mood*, nuansa, dan suasana ilustrasi musik pada Film ‘Tonggak Tuo’, bertujuan agar dapat mengungkap dan mengetahui peran ilustrasi musik sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Himawan Pratista.

Analisis deskriptif data disajikan dalam bentuk teks serta grafis agar data mudah dipahami. Bogdan dan Taylor mendeskripsikan metode penelitian kualitatif seperti prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata, perhatikan itu berkaitan dengan makna, nilai, dan pengertian yang berkualitas bersifat holistik, yaitu menginterpretasikan data dalam hubungannya pada kemungkinan aspek yang berbeda (Taylor & Bogdan, 1998).

Hasil dan Pembahasan

A. Deskripsi Film ‘Tonggak Tuo’

Film ‘Tonggak Tuo’ disutradarai oleh Andrean dan diproduksi oleh Irabazlea Production. Film ini merupakan Salahsatu Film karya mahasiswa kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang dan Film ini juga telah mendapat apresiasi piagam penghargaan pada ajang Festival Nanning (ASEAN) yang di adakan di China pada tahun 2017.

Ilustrasi musik sekaligus komposer pada Film ‘Tonggak Tuo’ ini adalah Muhammad Zukri Bin Mohd Nasir Salahsatu mahasiswa kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang jurusan seni musik. Selain itu Film ini juga telah menggunakan konsep musik ilustrasi yang berbeda pada tahun 2017, yang membuat peneliti ingin mengetahui peran musik pada Film ini telah sesuai dengan teori atau belum. Film ini berdurasi kurang lebih sekitar 30 menit yang berlatar belakang mengenai adat di Sumatera Barat, yaitu tentang harta pusaka tinggi yang ada di Sumatera Barat dengan menggunakan konsep ilustrasi musik gabungan antara tradisi dan modern. Menurut adat Minangkabau, harta pusaka tinggi merupakan harta yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya menurut garis keturunan ibu kepada anak perempuannya. Dikarenakan Minangkabau menganut sistem matrilineal.

Film ‘Tonggak Tuo’ mengungkapkan tentang keserakahan seorang wanita terhadap harta pusaka milik kaum suaminya, Film ini bercerita tentang si Mahdi dan istrinya bernama Yuih, di kaum Mahdi terjadi krisis perempuan. Di kaum Mahdi hanya ada 2 orang perempuan, yaitu kakak si Mahdi dan ponakannya. Sehingga membuat Yuih istri si Mahdi termakan oleh hasutan tetangga nya untuk membunuh perempuan yang ada di kaum Mahdi. Ilustrasi musik Film ‘Tonggak Tuo’ di bentuk melalui *digital audio workstation (DAW)* dengan menggunakan instrumental *PAD*, *DAW* adalah kategori perangkat lunak yang digunakan untuk merekam suara, menyunting *audio*, memanipulasi *audio* dan *midi programming*.

Aplikasi *DAW* dijalankan menggunakan komputer dan memiliki pengaturan yang berbeda-beda satu dengan lainnya, tetapi umumnya *DAW* bekerja dengan unit perangkat elektronik yang terintegrasi ke aplikasinya, seperti *audio interface* atau *konsol audio*. *DAW* masa kini memiliki kemampuan yang memungkinkan penggunaanya untuk merekam, mengubah dan mencampur aneka perekaman dan sumber suara lainnya menjadi berkas *audio* digital yang sempurna (https://id.wikipedia.org/wiki/Stasiun_kerja_audio_digital, Akses internet 3 agustus 2023).

Penggunaan instrumen *PAD* didasari oleh keinginan sutradara untuk mewujudkan musik etnik dengan nuansa modern. Fenomena *PAD* menjadi daya tarik bagi penulis untuk

meneliti ilustrasi musik, karena ilustrasi musik dengan menggunakan musik elektronik *PAD* masih jarang dijumpai pada Film indie terkhususnya Film indie di Sumatera Barat, kecuali digunakan sebagai efek suara. Pada Film 'Tonggak Tuo' komposer menerapkan musik etnik dalam mewujudkan fenomena tentang harta pusaka tinggi pada cerita Film 'Tonggak Tuo' ke dalam bentuk ilustrasi musik *PAD* pada Film ini.

Musik etnik bila dikaitkan dengan konteks budaya masyarakatnya, sering memiliki makna-makna khusus sesuai dengan fungsi serta kebutuhan masyarakat tersebut. Makna-makna itu sering harus digali sebab berupa simbol-simbol dan lambang-lambang. Harus dicari apa makna sebenarnya dibalik ekspresi musik yang ada itu. Instrumen *talempong*, dan *bansi*, merupakan salahsatu alat musik tradisional yang berasal dari Minangkabau. Instrumen *talempong* dan *bansi* memiliki fungsi tersendiri dalam kebudayaan Minangkabau, Salahsatu nya *talempong* di gunakan untuk pergantian babak adegan dalam permainan adat nagari yaitu *randai*. Pada Film 'Tonggak Tuo', instrumen *talempong* juga difungsikan sebagai pergantiaan waktu. Terkhusus pada adegan pergantian waktu Mahdi berjalan menuju warung, dimana bunyi *talempong* menjadi musik pengiring adegan.

B. Tahapan Produksi Ilustrasi Musik Film 'Tonggak Tuo'

Tahapan proses produksi Film, melalui lima tahapan yaitu *development* (pengembangan), pra produksi, produksi, pasca produksi dan distribusi. Studio antelope, menerbitkan lima tahapan produksi Film pada sebuah halaman artikel. Studio Antelope merupakan sebuah rumah produksi, serial dan iklan yang berbasis di Jakarta, Indonesia. Studio Antelope didirikan oleh sutradara dan penulis skenario Jason Iskandar bersama dengan produser Florence Giovanni (https://id.wikipedia.org/wiki/Rumah_produksi. Akses internet 15 Juli 2023).

Hasil observasi pada tahapan, penataan suara. Proses penggarapan suara pada bagian dialog di rekam di lapangan pada saat produksi Film dan bagian proses penggarapan ilustrasi musik di lakukan pada saat pasca produksi. Hal ini menjadi acuan peneliti dalam meneliti tahapan proses produksi ilustrasi musik Film 'Tonggak Tuo', peneliti menemukan bahwa penggarapan penataan suara khususnya ilustrasi musik Film pada Film 'Tonggak Tuo' di mulai setelah gambar *pict-lock* merupakan tahapan final pemotongan gambar dalam susunan alur cerita Film. Harusnya ilustrasi musik ikut andil pada proses produksi Film 'Tonggak Tuo', bukannya hanya pada proses pasca-produksi seorang ilustrasi musk ikut dalam proses pembuatan Film dari awal, agar tidak terjadi kekeliruan pada saat pembuatan ilustrasi musik. Pada Film 'Tonggak Tuo' ilustrasi musik mulai bekerja ketika Film sudah selesai di produksi oleh tim dan sudah selesai proses *editing*. Butuh waktu tiga minggu untuk mempelajari musik apa yang sesuai dengan tema dan alur Film, disini saya tawar menawar bersama sutradara musik apa yang dia inginkan.

Peneliti menguraikan pada bagian latar belakang, prilaku suara terhadap Film dibedakan dari segi *diegetic* dan *non diegetic*. Karena hal tersebut musik Film *diegetic* dan *non diegetic* sangat berbeda jauh dari segi *mood*, nuansa, dan suasana. Jika prilaku terhadap garapan disamakan, maka ilustrasi musik Film berada di titik yang sempurna. Pada proses pra produksi seorang sutradara mempunyai sembilan pekerjaan yaitu; 1. *Director treatment.*, 2. *Shot list.*, 3. *Script breakdown.*, 4. *Story board.*, 5. *Shooting schedule.*, 6. *Location visit.*, 7. *Casting.*, 8. *Reahearsal.*, 9. *Revisi story board*. Tidak di temukan, pada

tahapan pra produksi bahwa sutradara melakukan hal tentang penataan suara. Seharusnya sutradara juga melakukan *sound desain* pada tahapan pra produksi, tidak hanya membuat *shot list* dan *story board* untuk kebutuhan *mise-en-scene*. Harus nya ilustrasi musik di bawa dari awal pra produksi, karena sebelum membuat Film proses pertama adalah membuat sebuah organisasi/tim, harus nya pada tahapan itu musik director sudah di ikut sertakan . sehingga musik director ini yang akan memilih tim untuk kebutuhan *soundman*, *boomer*, dan *sound desain* karena fungsi musik director menurut saya dari sana. Jadi dari awal musik director sudah tahu sound seperti apa, suasana bagaimana, data-data *dubbing* seperti suara pintu atau ambience, bahkan mengakali bunyi noise. Salahsatu penyebab lagi, jika di kasih setelah proses *editing* kan lama, karena proses *editing* tidak cepat.

Beberapa sumber yang menuliskan tahapan produksi Film, pada dasar nya sumber tersebut persis sama. Akan tetapi peneliti menemukan proses tahapan produksi Film yang berbeda ketika Film terinspirasi oleh musik. Film bergenre musikal, alur cerita Film di sesuaikan dengan tema musik/*soundtrack*. Sedangkan Film bergenre tidak musikal, musik menyesuaikan dengan alur cerita Film. Oleh sebab itu, perilaku terhadap garapan unsur suara tidak di batasi oleh genre Film/ tidak di batasi melalui *diegetic* dan *non diegetic*.

C. *Spotting* Ilustrasi Musik Film ‘Tonggak Tuo’

Selain itu dalam ilustrasi musik juga memerlukan *spotting* music yang tepat. *Spotting* musik merupakan titik penempatan musik dalam suatu rangkaian *picture lock* pada sebuah Film (www.robin-hoffmann.com, Akses Internet, Juli 2023). *Picture lock* merupakan hasil *editing* gambar yang sudah dalam keadaan *lock* (tidak berubah) yang sudah disetujui oleh Produser dan sutradara.

Spotting musik merupakan hasil pemikiran dari sutradara dan penata musik dalam menentukan konsep, musik tema, jenis musik, atau instrumentasi yang akan dipergunakan. Pratista menjelaskan bahwa Musik merupakan salahsatu elemen yang sangat berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa, serta suasana dalam sebuah Film. Musik dapat merupakan bagian dari cerita Filmnya (*diegetic*) dan dapat pula terpisah dari cerita Filmnya (*non diegetic*). Film cerita umumnya menggunakan musik *non diegetic* untuk mengiringi aksi cerita Filmnya sementara musik *diegetic* biasanya digunakan untuk jenis Film musikal (Pratista, 2017: 202).

Musik ilustrasi adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita. Musik latar seringkali merupakan musik tema untuk memperkuat dan membentuk suasana hati, cerita, dan tema Film. Ilustrasi musik memiliki karakter yang berbeda-beda tergantung dari sumbernya (Pratista, 2017:154). Ilustrasi musik Film ‘Tonggak Tuo’, pada umumnya di garap dengan konsep musik etnik. Pada Film ‘Tonggak Tuo’ Andrean selaku sutradara mengungkapkan bahwa musik memang elemen terpenting pada Film ini, sutradara ingin menampilkan suasana pada settingan tahun 80 an. Tidak hanya dari segi musik saja tetapi mencoba mewujudkannya dari lokasi, dan dari hasil riset yang dijumpai dan paling kental terhadap Minangkabau adalah suasana islaminya, dan pada awal Film ini mencoba memberikan suara orang mengaji al-quran untuk membangun nuansa tersebut. Musik dari awal sampai ending, menerapkan musik berbau Minangkabau dengan tampilan sedikit modren pada satu atau dua scene agar tidak monoton saja.

Komposer pada Film ini juga menyampaikan kalau untuk musik tradisi, jika dikaitkan dengan teori musik adalah nada yang diulang-ulang adalah *musik hipnotis*. Seperti bunyi *talempong* tingtingting sekali dengar pasti hafal. Itu yang juga disebut *easy listening*, seperti lagu pop-pop banyak menggunakan ini.

Ilustrasi musik identik dengan beberapa Film, misalnya musik populer sering digunakan pada Film drama romantis, musik *rock klasik* sering digunakan pada Film perang, *jazz* sering digunakan pada Film detektif. Musik tema Film menggunakan jenis musik tertentu, baik itu *pop, rock, jazz, blues, country*, yang masing-masing dapat menyampaikan perasaan yang berbeda. Lagu juga dapat meningkatkan karakter dan suasana Film, seperti halnya ilustrasi musik Film yang sering memiliki lagu tema (Pratista, 2017: 154). Pada Film 'Tonggak Tuo', sutradara dan komposer menerapkan musik etnik dalam membentuk *mood*, nuansa, dan suasana.

Musik etnik bila dikaitkan dengan konteks budaya masyarakatnya, sering memiliki makna-makna khusus sesuai dengan fungsi serta kebutuhan masyarakat tersebut. Makna-makna itu sering harus digali sebab berupa simbol-simbol dan lambang-lambang. Harus dicari apa makna sebenarnya dibalik ekspresi musik yang ada itu. Musik etnik dan instrumennya sering dipergunakan untuk komunikasi dan sarana mengumpulkan masyarakat pendukung, serta fungsi-fungsi lain yang kontekstual dengan masyarakat pemilik kebudayaan tersebut. Paradigma *referensialisme* dari uraian fungsi *folklore* tampak bahwa budaya seni etnik termasuk musiknya memiliki nilai-nilai pendidikan yang tinggi, namun nilai ini harus digali sehingga ditemukan keinginan masyarakat kolektifnya sebagai fungsi untuk apa seni tersebut. Oleh karena itu makna suatu karya seni, musik etnik tidak hanya dilihat secara badan wadah, wujudnya saja namun juga kandungan-kandungan nilai yang tersirat dari seni tersebut, sehingga harus dilihat dari apa yang tersurat dan apa yang tersirat. Makna, arti seni menurut Reimer dapat dilihat sebagai paradigma *referensialisme*, Sudut pandang *referensialisme* dijelaskan sebagai berikut:

.... According to this view, the meaning and values of a work of art exist out side of the work it self To find an art work's meaning, you must go to the ideas, emotions. attitudes, events, which the art work refers you to the world out side the art work. The function of the art work is to remain you of. or tell you about, or help you understand, or make you experience, something which is extra-artistic, that is some thing which is out side the crated thing and the artistic qualities which make it a created thing.... Every work of art is inflenced by a variety of circumstances impinging on the choices the artist made in creating it. Some this stem of the artisthis or her personal or professional history, present life situation. characteristic interest, internalized influences, from ather atist and so on. Other circumstances stem from the culture within which the artist work, the general believe system about the arts, important past and present political events, the existing social structure within which the artist plays a part and so on` (Reimer, 1989: 17).

..... Menurut pandangan ini, makna dan nilai sebuah karya seni ada di luar karya itu sendiri. Untuk menemukan makna sebuah karya seni, Anda harus menuju ke ide, emosi, sikap, peristiwa, yang mana karya seni merujuk Anda ke dunia di luar karya seni. Fungsi dari karya seni adalah untuk tetap menjadi milik Anda. atau memberitahu Anda tentang, atau membantu Anda memahami, atau membuat Anda

mengalami, hal yang sama yang ekstra-artistik, yaitu sesuatu yang berada di luar benda terbungkus dan kualitas artistik yang membuatnya menjadi benda ciptaan.... Setiap karya seni dipengaruhi oleh berbagai keadaan yang memengaruhi pilihan yang dibuat seniman dalam menciptakannya. Beberapa batang artis ini adalah sejarah pribadi atau profesionalnya, situasi kehidupan saat ini. minat yang khas, pengaruh yang terinternalisasi, dari ather atist dan seterusnya. Keadaan lain berasal dari budaya tempat seniman bekerja, sistem kepercayaan umum tentang seni, peristiwa politik masa lalu dan masa kini yang penting, struktur sosial yang ada di mana seniman berperan dan sebagainya.

Cara melihat *referensialisme* dalam memaknai karya seni dengan melihat lingkungan dimana seni itu diciptakan, mempertimbangkan lingkungan budayanya, lingkungan religinya, kejadian saat karya itu diciptakan, melihat suasana politik saat pembuatan karya seni, melihat latar belakang senimannya, pergaulannya dan sebagainya sesuai dengan konteks lingkungan yang mempengaruhinya. Pada Film 'Tonggak Tuo', sutradara merupakan anak daerah, sutradara melakukan *referensialisme* terhadap lingkungan sekitarnya. Andrea mencoba menarik sebuah fenomena yang berasal dari sekitar lingkungan, dan dituangkan ke dalam bentuk karya seni Film. Sedangkan, untuk komposer pada Film 'Tonggak Tuo' berasal dari negara Malaysia.

Film ini ter-inspirasi dari kebudayaan Minangkabau dan sutradaranya sendiri merupakan orang Minangkabau. Alur cerita terinspirasi dari kehidupan sehari-hari, seperti halnya 'Tonggak Tuo' itu merupakan sebuah 'tonggak' yang besar pada *Rumah Gadang*. 'Tonggak Tuo' pada *Rumah Gadang* berfungsi sebagai penyangga *Rumah Gadang*, apa bila termakan masa seperti rayap maka 'Tonggak Tuo' tidak akan sanggup lagi menahan beban atap *Rumah Gadang*. Jadi pada Film ini, sutradara meibaratkan 'Tonggak Tuo' itu sebagai laki-laki di Minangkabau. Begitu juga dengan laki-laki di Minangkabau, apa bila laki-lakinya sendiri tidak bisa memimpin dari dirinya sendiri, keluarga, dan masyarakat maka lingkungan sekitarnya akan rusak.

Pada salahsatu adegan Film 'Tonggak Tuo', Mahdi berjalan menuju warung dengan diiringi musik *talempong*. Pada umumnya, instrumen *talempong* difungsikan sebagai penggiring sebuah tarian di Minangkabau. Instrumen *talempong* juga digunakan untuk menyambut kedatangan tamu istimewa, dan instrumen *talempong* biasanya digunakan pada upacara adat di Minangkabau. Pada adegan pertama adalah *intro talempong* dimana ilustrasi musik yang dihadirkan lebih membangun suasana, yang menyatakan bahwa peristiwa ini berlangsung di Minangkabau, karena itu ada bunyi *talempong*.



Gambar 1. Mahdi menuju warung (Screenshot Film 'Tonggak Tuo')

Penggunaan instrumen *talempong* pada adegan ini dinilai kurang pantas. Penilaian hadir disebabkan oleh makna warung, pada Film 'Tonggak Tuo' identitas warung telah di

bangun pada awal cerita sebagai tempat permainan kertas *Koa*. Selanjutnya pada adegan, terlihat Mahdi marah akan kekalahan. Secara gambar, adegan permainan tersebut tidak ditegaskan tentang perjudian, akan tetapi unsur perjudian hadir melalui dialog. Oleh sebab itu, penempatan instrumen *talempong* pada adegan itu dianggap kurang tepat. *Talempong* biasanya digunakan masyarakat Minangkabau sebagai sarana upacara ritual, sebagai sajian estetis, sebagai musik hiburan atau tontonan, sebagai pengintegrasian masyarakat dan sebagai komunikasi dan simbolis. Artinya penggunaan *talempong* lebih menunjukkan kita tentang suasana-suasana yang lebih ke arah tradisi. Selain itu pada *randai*, penggunaan musik *talempong* difungsikan sebagai pergantian babak/ adegan cerita.

Definisi *talempong* adalah sebuah alat musik pukul khas suku Minangkabau. Bentuknya hampir sama dengan instrumen Bonang dalam perangkat gamelan. *Talempong* dibuat dengan menggunakan bahan dasar kuningan, tetapi ada pula yang terbuat dari batu dan kayu. Namun, saat ini *talempong* dari jenis kuningan lebih banyak digunakan (*Talempong* - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, Akses internet Juli 2023). Sebagai mana juga dinyatakan oleh Syeilendra, bahwa fungsi musik *talempong* di dalam masyarakat Minangkabau, secara umum yaitu; 1) sebagai sarana upacara ritual; 2) sebagai sajian estetis; 3) sebagai musik hiburan atau tontonan; 4) sebagai pengintegrasian masyarakat; 5) sebagai komunikasi; 6) dan sebagai simbolis (Syeilendra, 2009).

Alasan komposer menerapkan instrumen *talempong*, yaitu sebagai penanda tempat terjadinya peristiwa. Akan tetapi instrumen Minangkabau tidak sebatas *talempong*, ada beberapa seperti *sarunai*, *bansi*, dan *saluang* yang bisa dijadikan mewakili adegan tersebut. Pernyataan tersebut, peneliti pahami dari fungsi instrumen *talempong* yang identik dengan kegembiraan, sedangkan pada umumnya alat tiup di identik dengan kerisauan. Peneliti mendapatkan sebuah pemahaman, alangkah baiknya jika seorang sutradara harus bisa memahami fungsi musik pada Film dan makna sebuah alat musik yang digunakan pada musik. Pendapat ini, agar memudahkan komunikasi antara sutradara dengan komposer menjadi 'klop' sebelum membuat ilustrasi musik pada sebuah Film. Sehingga dapat mewujudkan bahkan menghadirkan *mood*, nuansa dan suasana yang sesuai dengan Film. Pada Film ini kendala terbesar komposer dalam menggarap ilustrasi musik pada Film 'Tonggak Tuo' adalah beda pemahaman antara komposer dengan sutradara pada bagian modern. Karena secara pribadi, komposer cenderung untuk musik tradisi ya tradisi saja tidak perlu dicampur dengan modren. Karena alat tradisi, tidak sebatas *talempong*, masih ada *bansi*, *saluang*, *sampelong* yang bisa saja untuk masukkan ke dalam adegan agar sesuai. Akan tetapi sutradara tetap ingin meminta unsur modern dihadirkan pada Film ini.

Hasil riset beserta data wawancara terhadap ilustrasi musik pada Film 'Tonggak Tuo' pada umumnya diperuntukan untuk pergantian plot cerita. Selanjutnya, dari enam ilustrasi musik yang terdapat pada Film 'Tonggak Tuo', 5 (lima) diantaranya lebih cenderung kepada efek suara. Dari enam ilustrasi musik pada Film 'Tonggak Tuo', yang bisa dikategorikan ilustrasi musik adalah bagian *Ending*, karena pada bagian ini dihadirkan *chord* secara utuh. Terdapat unsur *bansi*, vocal, apa bila disatukan menjadi sebuah *harmony* lengkap. Dan ilustrasi musik selain musik *ending*, belum bisa di kategorikan harmony. Karena, itu masih berupa suasana pendukung, seperti *buzzing* (berdengung) dan stereo hanya mendukung perannya. Sebab musik harus butuh nada, pada musik *ending* nadanya lengkap semua. Ada nada vocal, ada nada *bansi*, dan *chord* nya dijelaskan pada bagian tersebut. Yang dimaksud menjelaskan disini adalah ilustrasi musik yang lain pada Film 'Tonggak Tuo' *chord* nya hanya

satu - satu *note*, sedangkan pada bagian *ending* memakai lebih dari tiga *note*, sebab untuk menjadikan satu *chord* itu harus memiliki tiga atau minimal dua *note*.

Carlson dalam (Phetorant, 2018) menjelaskan *korteks auditoris kanan* terlibat dalam persepsi irama yang mendasari musik, sementara *korteks auditoris kiri* tampaknya terlibat dalam persepsi pola pola ritmis yang bertumpuk dengan irama ritmis. Andrean ingin mewujudkan sebuah bunyian yang tidak dapat ditemukan pada alat musik konvensional. Keunikan pada Film ini, dan membuat Film ini menarik adalah adegan-adegan *flashback* yang ditampilkan dengan musik yang membantu adegan tersebut agar sampai kepada penontonnya. Jika dari musik menerapkan instrumen *Pad*, menurut sutradara instrumen *Pad* ini dapat mencapai bunyi-bunyian yang mungkin tidak dapat dicapai dengan instrumen/ alat-alat musik lainnya, sehingga Filmnya lebih berwarna dari segi musik, dan penerapan musik pada Film ini. Pada tahun 2017 terutama di kampus peneliti sendiri belum orang yang mencoba menggunakan instrumen *Pad* ini pada Film maupun di Sumatera Barat.

Timbre adalah karakteristik suara yang membedakan suara yang satu dengan yang lainnya. Komponis harus mempunyai wawasan yang luas tentang bunyi. Baik itu bunyi instrument (alat musik), bunyi alam dan yang lain. *Timbre* dipengaruhi oleh banyak hal, cara memainkan alat musik, perbedaan materi pembuat instrument, perbedaan suhu, dan juga perbedaan alat resonansi maupun eksperimen terhadap suatu alat. Selain *Timbre*, pengetahuan tentang ekspresi juga penting. Hude mendefinisikan emosi sebagai suatu gejala *psiko fisiologis* yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap, tingkah laku, serta mengejawantah dalam bentuk ekspresi tertentu (Hude, 2006). Emosi dirasakan secara *psikofisik* karena berhubungan dengan jiwa dan fisik.

Ekspresi dalam ilmu psikologi, dapat dikaitkan dengan emosi. Pola emosi antara satu orang dan yang lainnya memiliki karakteristik masing-masing dan berbeda. Perasaan senang, sedih, marah, takut seseorang dapat berubah. Proses perkembangan itu didukung oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Usia dan keluarga misalnya, adalah faktor internal. Sedangkan faktor eksternal seperti teman, musik, lingkungan dan sebagainya. Psikolog mendefinisikan emosi pada tiga komponen perubahan fisiologis yaitu: wajah, otak, dan tubuh.

Manusia pada dasarnya telah memiliki emosi primer semenjak mereka dilahirkan. Emosi primer meliputi rasa takut, marah, sedih, senang, terkejut, jijik, dan sebal. Emosi tersebut memiliki pola fisiologis dan ekspresi wajah yang berbeda. Kesedihan akan mengikuti persepsi kehilangan, rasa takut akan mengikuti persepsi ancaman atau disakiti, rasa marah akan mengikuti persepsi penghinaan atau ketidakadilan dan seterusnya. Sedangkan emosi sekunder meliputi semua variasi dan campuran berbagai emosi yang bervariasi antara satu dengan yang lain. Secara fisik, ekspresi emosi manusia dalam melihat Film dapat terlihat jelas pada raut wajah. Perhatikan saja ekspresi orang saat menonton Film bergenre komedi atau horor. Tentunya ilustrasi musik harus mendukung.

Ilustrasi musik *ending* Film 'Tonggak Tuo' merupakan sebuah musik yang lengkap dan penetapan sekaligus penempatannya sesuai dengan kebutuhan alur cerita. Pernyataan ini, ditegaskan oleh hasil wawancara bersama komposer Film 'Tonggak Tuo'. Pada bagian *ending*, alur cerita terbentuk antara kejadian saat sekarang dan masa lalu yang diperankan oleh karakter Iyuih. Adegan *ending* memperjelas alur cerita pada Film 'Tonggak Tuo',

Mengungkap Peran Ilustrasi Musik dalam Membangun Mood, Nuansa, dan Suasana pada Film 'Tonggak Tuo' - Indra Syukma

sekaligus memperjelas karakter Yuih yang bercampur aduk atas kehilangan suaminya yaitu Mahdi karena sebab hukum alam yang ia terima yaitu racun.



Gambar 2. Adegan *ending*
(Screenshot Film 'Tonggak Tuo')

Ilustrasi musik pada adegan ini suara terdengar pada menit ke 23 detik 26 hingga Film selesai terdengar bunyi instrumen *bansi*, piano, dan vokal. Puncak dari cerita Film 'Tonggak Tuo', dibentuk dari unsur instrumen etnik. Suara alat tiup *bansi*, menjadi dominan dalam susunan melodi-melodi yang dicampur dengan alat musik modern pada saat ini. Suara alat tiup *bansi*, melambangkan kesedihan, depresi, dan fenomena yang terjadi pada budaya masyarakat Minangkabau saat ini. Gerakan melodi berfokus pada pemanfaatan nada dan ritme yang sederhana yang kemudian diulang dalam kurun waktu tertentu.

Pengulangan nada akan diubah melalui tempo sehingga penepatan rangkaian ketukan mengatur nada dan mendasari atau menompang ritme, sedangkan ritme selalu mencoba manahan dengan menunjukkan denyut tersirat nada yang lama ditahan perlahan nada baru muncul, yang ditetapkan sebelum keheningan dari sebuah bentuk penggabungan nilai harmoni pada beberapa warna *Timbre* bunyi yang digaungkan. Tempo 55 Bpm dengan intensitas lambat, serta dinamika yang sedikit lunak (*mezzo-piano*), hingga menuju ke dinamika yang sedang (*mezzo-forte*). Ilustrasi musik yang terdengar, mengalami perubahan nada pada menit ke 27 detik 30, yang mana ilustrasi musik menimbulkan kesan suasana kegilaan dan nuansa hipnotis.

Penambahan *adlibitum* pada vokal tradisi bertujuan untuk memberi tekanan untuk menekankan unsur mewakili peristiwa kegilaan yang sedang terjadi. Jika diperhatikan *ending* di Film 'Tonggak Tuo' adalah klimaks dari Film itu sendiri. Musik yang dihadirkan adalah musik etnik dan dikombinasi dengan musik modern, serta memberi *free "garinyiak"* vocal. Ini bertujuan menekankan musik tradisional minang yang identik bernyanyi dengan cara "ratok" (kesedihan). Musik *ending* yang panjang bertujuan ingin mempertahankan momen "ratok" kesedihan penyesalan yang dirasakan istri Mahdi.

Selain itu perubahan dinamika menyebabkan terjadinya perubahan tensi yang terjadi pada adegan ini. Hal tersebut dikarenakan semakin keras suatu musik, semakin kuat tegangan yang dihasilkan, dan sebaliknya, semakin lembut musiknya, semakin lemah tegangan dan merupakan kesimpulan kejahatan-kejahatan yang telah diperbuat yang dikemas dengan nuansa mistik. Ilustrasi musik menjadi pokok untuk menyelesaikan permasalahan yang berlangsung dari awal cerita Film 'Tonggak Tuo'. Sebuah musik orisinal yang khusus dibuat sebagai musik latar untuk mengiringi sebuah Film dari awal hingga akhir.

Ilustrasi musik dapat membuat suatu adegan menjadi lebih seru. Pada beberapa bagian tertentu, sebuah gambar belum dapat menyampaikan sebuah pesan, atau makna apa yang ingin pembuat Film sampaikan. Untuk itu, ilustrasi musik dapat membantu apa yang tidak dapat disampaikan oleh gambar. Komponis Film adalah seorang pendongeng. Komponis harus memiliki kemampuan untuk membentuk, mengubah, berkomunikasi atau bahkan mengikuti keinginan pembuat Film. Salahsatu bekal utama yang harus dimiliki oleh Komponis dalam pembuatan Film adalah pengetahuan tentang *Timbre*. Dalam musik, ekspresi diartikan sebagai ungkapan pikiran dan perasaan yang mencakup semua unsur musik. Di antaranya melodi, dinamik dan harmoni. Melodi merupakan rangkain bunyi musik yang di susun secara berurutan. Dalam Film, melodi dapat digunakan sebagai pengungkapan rahasia perasaan. Rasa bahagia dan senang digambarkan dengan melodi yang ceria. Pemilihan *interval*nya juga menggunakan *konsonan*. Interval adalah jarak antar dua nada. *Interval konsonan* dapat diartikan sebagai pemilihan antar nada yang dapat di'terima' oleh masyarakat luas, lagu "Naik-naik ke Puncak Gunung" misalnya. Begitu pula sebaliknya, rasa sedih atau takut diwakili oleh melodi yang lambat, melankolis, dan penggunaan *interval disonan* (pemilihan antar nada yang 'belum' dapat diterima oleh masyarakat luas).

Ekspresi tersebut pada musik disebut efek gelap dan terang yang dihasilkan oleh harmoni musik. Harmoni dapat diartikan sebagai suatu keselarasan antara komponen atau unsur yang ada dalam suatu jenis seni. Dalam arti yang spesifik, harmoni dalam musik adalah ilmu tentang *akord*. Efek *akord* ini sangat mengagumkan, mempengaruhi warna pada *score* Film. Umumnya, *akord* dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu *akord mayor*, *akord minor* dan *akord tujuh*. *Akord mayor* dapat digunakan untuk membuat efek terang; efek gelap dapat menggunakan *akord minor*, sedangkan *akor tujuh* dapat digunakan untuk efek yang tidak selesai (mengambang). Tidak menutup kemungkinan Komponis Film bisa bereksperimen dengan menambahkan beberapa nada tambahan. Perubahan efek tersebut, dari terang ke gelap menimbulkan perasaan seperti sedih, cemas, kasihan. Sedangkan *akord mayor* membebaskan kita dari perasaan gelap, *akord mayor* memberikan rasa tegar, gembira, optimis dan seterusnya.

Akord juga tidak bisa dilepaskan dari *scale* (tangganada). Pada tangganada mayor terdapat beberapa nuansa, biasa juga disebut dengan *modus*. Misalnya *modus lidian*, *modus* yang mempunyai nuansa ceria, mengambang, kesannya berada di ruang angkasa. Modus ini dapat dipilih sebagai pilihan utama dalam membuat *score* Film yang bertemakan ruang angkasa. Belum dari *scale-scale* yang lain, *eksotik scale* misalnya. Hal ini bisa dipelajari lebih mendalam bagi para Komponis Film sebagai pengetahuan tambahan. Melihat dua hal tersebut di atas yakni *timbre* dan ekspresi, *score* Film bukanlah hal mudah. Juga tidak bisa dipersepsikan sederhana. Itulah kenapa seorang Komponis musik Film sangat di apresiasi. Sebut saja Hans Zimmer, Thomas Newman, John Williams dan yang lainnya.

Persepsi manusia berkaitan dengan indra pendengaran. Persepsi musik adalah bentuk khusus persepsi auditoris. Persepsi musik Film membutuhkan pengenalan urutan-urutan not, aturan yang mengatur *pitch*, kombinasi harmonis *akord* dan *note*, serta struktur *ritmis*. Hasil analisis yang telah peneliti uraikan di atas menemukan bahwa, ilustrasi Film 'Tonggak Tuo' ini secara garis besar belum bisa memberikan kesan *mood*, nuansa dan suasana sesuai menurut Prastista. Pernyataan tersebut dilandasi oleh sebuah pemahaman yang peneliti pahami terhadap *mood*, nuansa, dan suasana menurut Prastista. Dari hasil observasi dan penelitian, ilustrasi musik belum memiliki unsur *mood*, nuansa, dan suasana secara tunggal disebabkan *mood*, nuansa, dan suasana di ambil alih/ dominan melalui gambar. Tunggal yang dimaksud adalah peran musik seharusnya mampu untuk menarik dan memperdengarkan kesan *mood*, nuansa, dan suasana yang memang murni diwakilkan/ di lambangkan melalui suara pada Film.

Musik mampu menarik sebuah rasa yang tersimpan jauh dalam lubuk hati manusia, sehingga musik mampu menarik pengalaman-pengalaman peristiwa terhadap kenangan tubuh manusia secara pengalaman/ rasa penasaran manusia melalui *mood*, baik pengalaman bahagia, sedih, depresi, takut, dan sebagainya. Oleh sebab itu, musik mampu menciptakan dan menghadirkan sebuah rasa dan perasaan tersendiri seperti rasa nostalgia. Selanjutnya nuansa, musik mampu memberikan kesan nuansa hanya dalam satu lambang. Untuk menghadirkan nuansa Islami, penerapan *Arabian Scale* menjadi pilihan tepat. Sedangkan untuk suasana, musik mampu memberikan efek-efek suara yang familiar bagi manusia. Pada saat sekarang *sound-scape* merupakan fenomena terhadap lingkungan musik, dimana material suara direkam melalui suasana-suasana alam dan *atmospher* alam.

Penetapan dan penempatan secara garis besar belum sesuai/ belum tepat. Karena, Salahsatu faktor yaitu komposer menggarap ilustrasi musik tanpa dapat memahami isi cerita Film. Seterusnya, komposer merasa bahwa waktu tiga minggu terlalu cepat untuk memahami alur cerita Film. Sedangkan sutradara menginginkan unsur modern tanpa melakukan riset yang mendalam, pada tahapan penetapan konsep. Selanjutnya sutradara tidak berperan aktif ketika proses pembuatan ilustrasi musik Film 'Tonggak Tuo'.

Kesalahan sebenarnya muncul pada tahap produksi Film itu sendiri, karena ilustrator bekerja setelah Film selesai pada tahap *editing*. Pada tahapan pra-produksi, wewenang/ tanggung jawab sutradara tidak ditemukan mengarah untuk tahap desain suara. Akan tetapi, wewenang sutradara ditemukan untuk medesain gambar secara *shot list* dan *story board*. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan; 1) sutradara memikirkan/ mendesain penataan suara pada karya seni yang akan di produksi., 2) Penawaran selanjutnya yaitu devisi penata suara berada di bawah naungan musik *director*.

Kesimpulan

Film fiksi televisi 'Tonggak Tuo' dengan tema 'harta pusaka tinggi'. Permasalahan tentang 'harta pusaka tinggi' sangat sering terjadi di kehidupan sehari-hari, persoalan tentang mengungkapkan perasaan kecewa terhadap 'harta pusaka tinggi', kekecewaan membuat perubahan. Dalam Film 'Tonggak Tuo' hanya memiliki satu jenis unsur musik, yaitu ilustrasi musik. Pada setiap ilustrasi musik yang dihadirkan oleh komposer memang mengandung unsur *mood*, nuansa, dan suasana yang terbentuk dari dinamika dan tempo. Namun, Ilustrasi musik pada Film 'Tonggak Tuo' ini belum berperan aktif dalam membentuk

keselarasan sinergi dengan *mood* gambar, nuansa gambar, dan suasana gambar. Ilustrasi musik yang diterapkan adalah musik etnik yang dikombinasikan dengan musik modern.

Instrumen *PAD*, memang sebuah alat musik yang tercipta pada era modern. Penerapan instrumen *PAD* pada Film 'Tonggak Tuo', belum bisa dikategorikan modern secara konteks konseptual ide penciptaan/ perwujudan karya Film secara isi. Terjadi bentrokan antara unsur gambar dan suara, Salahsatu faktor yang jelas terlihat yaitu gambar menerapkan konsep penataan tahun 80-an. Oleh sebab itu, seharusnya sutradara lebih memahami konsep suara dengan cara diskusi bersama komposer untuk mewujudkan keinginannya seperti menerapkan musik kreasi baru/ musik *world*.

Penggunaan musik dengan tempo yang lambat/ *slow* diterapkan untuk mendukung suasana sedih, menegangkan, bahagia di dalam Film 'Tonggak Tuo'. Serta penggunaan efek suara yang bertujuan untuk membuat penonton merasakan sebuah aksi kejadian yang dibentuk di dalam cerita Film 'Tonggak Tuo'. Ilustrasi musik yang *stimulatif* lebih banyak ditampilkan pada ilustrasi musik Film 'Tonggak Tuo'. Tidak ditemukannya ilustrasi musik yang bersifat sedatif atau musik relaksasi pada Film 'Tonggak Tuo'. Dari ke enam adegan yang terdapat ilustrasi musik yang stimulatif, namun kesan yang ditampilkan berbeda-beda sesuai dengan cerita setiap sekuen tersebut.

Referensi

- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1998). *Introduction to qualitative research methods: A guidebook and resource* (3rd ed.). John Wiley & Sons Inc.
- Bordwell, David. Thompson, Kristin. (2008). *Film Art in Introduction*, Eight Edision. New York: McGraw Hill.
- Hude, M.Darwis. (2006). *Emosi: Penjelajahan Religio Psikologis*. Jakarta: Erlangga.
- London, Kurt. (1970). *Film Music The Literature of Cinema Series*. New York: Arno Press.
- Manuel, Roger and John Huntley. (2005). *The Technique of Film Music*. Jakarta: Proyek Penterjemahan Yayasan Citra.
- Phetorant, Dimas. (2020). Peran Musik dalam Film Score. Program Studi Musik, Journal of Music Science, Technology, and Industry Vol. 3 No. 1 (2020): 91-102 E-ISSN 2622-8211, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Kesenian Jakarta
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Reimer, B. (1989). *A Philosophy of Music Education (2nd ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Mengungkap Peran Ilustrasi Musik dalam Membangun Mood, Nuansa, dan Suasana pada Film 'Tonggak Tuo' - Indra Syukma

Syeilendra, Syeilendra. (2009). Instrumen Musik Talempong Minangkabau dalam Kajian Organologis. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, Vol. 10 No. 1. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v10i1.56>

Tri Kuncoro, Yogi. (2017). *Modul materi Suara, Workshop PerFilman Tingkat Dasar*. Jakarta: Kemdikbud.

Webtografi

(https://id.wikipedia.org/wiki/Stasiun_kerja_audio_digital. Akses internet 3 agustus 2023).

(https://id.wikipedia.org/wiki/Rumah_produksi. Akses internet 15 Juli 2023).

(www.robin-hoffmann.com, Akses Internet, Juli 2023)

(*Talempong* - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, Akses internet Juli 2023).