

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2022, keberadaan film sudah semakin diakui tidak hanya sebagai hiburan, film juga sudah menjadi sebuah media penyampaian cerita, aspirasi, serta kritik dan masukan. Film juga menjadi media pembelajaran moral dan edukasi yang lebih efektif untuk generasi mendatang karena dengan penyampaiannya yang menggunakan media audio dan visual memudahkan proses bercerita. Seperti contohnya film-film sejarah yang menceritakan perang di masa itu, dokumenter akan sebuah tokoh atau film fiksi dengan pesan moral dibaliknya. Perkembangan zaman sangat mempengaruhi film baik untuk penonton ataupun pembuat film, teknologi yang semakin canggih memungkinkan penonton dapat lebih menikmati pertunjukan film dengan layar bioskop yang lebih luas dan pergerakan suara yang lebih kompleks. Sedangkan untuk pihak pembuat film, perkembangan zaman mempengaruhi alat-alat yang digunakan dan hal tersebut memungkinkan pembuat film untuk menghasilkan karya yang lebih kreatif.

Perkembangan zaman sangat mempengaruhi kedua media visual dan audio, visual yang sudah semakin dibebaskan dengan kreatifitasnya dapat dengan mudah menciptakan sesuatu yang tidak mungkin dilihat di dunia nyata. Begitu juga dengan media audio yang sudah semakin berkembang dengan terciptanya *speaker* yang dapat mencakup semua sudut ruangan dan menciptakan sebuah dimensi nyata yang dapat menarik penonton masuk ke dalam film. Banyak pembuat film seringkali berpikir bahwa visual lebih penting dan lebih berdampak terhadap film. Namun nyatanya visual dan audio memiliki peran yang sama pentingnya, tidak ada yang lebih penting dan tidak ada yang dapat disepelekan (Holman, 2012).

Visual dan audio (suara) memiliki peran untuk menyampaikan sebuah cerita secara langsung ataupun secara tidak langsung. Menyampaikan secara langsung merupakan sebuah kondisi dimana suara digunakan sebagai media bercerita dalam adegan tersebut, contohnya sebuah adegan makan malam suami dan istri. Penonton hanya mengetahui bahwa suami dan istri tersebut sedang makan, karena hanya hal tersebutlah yang diperlihatkan oleh visual namun dengan keberadaan audio sebagai media penyampaian cerita langsung penonton dapat diberikan informasi tambahan

bahwa suami dan istri tersebut sudah memiliki anak dengan menambahkan suara bayi menangis yang tidak diperlihatkan oleh visual.

Penggunaan suara sebagai penyampaian secara tidak langsung dapat dicontohkan dalam adegan suami istri yang sedang makan dan menimbulkan suara pukulan sendok dan garpu yang menyentuh piring, suara kipas angin, gesekan kursi, gesekan baju, suara mengunyah, dan lainnya. Pada kasus ini, suara menjadi peran pendukung untuk membangun perasaan nyata dan membuat penonton berpikir bahwa adegan ini dapat dipercaya. Suara tidak hanya terbatas oleh realitas yang diperlihatkan di layar, suara dapat berpengaruh jauh lebih besar dan lebih luas karena suara dapat menjangkau titik buta visual dimana penonton hanya dapat melihat visual lewat pandangan satu arah. Suara dapat menciptakan *atmosphere* atau suasana yang menempatkan penonton berada pada situasi tertentu.

Penulis seringkali mengamati reaksi penonton saat menikmati film horor, saat sudah dekat pada bagian menyeramkan penonton seringkali tidak sadar bahwa mereka menutup telinga dan mata mereka bersamaan. Penulis juga mendengar berbagai cerita pengalaman penonton yang menjelaskan bahwa banyaknya penonton yang merasa takut sebelum melihat adegan menyeramkan tersebut karena sudah diberikan klu oleh suara bahwa akan ada adegan kejutan. Menurut penulis, pengalaman tersebut terjadi karena adanya kerjasama diantara audio dan visual yang sama-sama membangun rasa *suspense* atau ketegangan di dalamnya.

Pengalaman tersebut juga penulis dapati saat menonton film *non-horror* lainnya, seperti contohnya saat menonton film *genre* drama berjudul *Whiplash* penulis merasakan perasaan dingin sekaligus takut saat menyaksikan adegan di dalamnya. Perasaan tersebut penulis dapat karena adanya kesatuan kerjasama antara visual dan audio yang menjadikan film tersebut sebagai tontonan yang menarik. Adegan tabrakan mobil pada film *Whiplash* adalah salah satu contohnya, penonton sengaja diberikan klu terlebih dahulu dengan cara mensuyikan semua suara selama 1 detik sebelum kejadian. Klu tersebut terasa sangat singkat namun akan menimbulkan rasa pertanyaan serta rasa sadar pada penonton saat

menyaksikan adegan tersebut, merasakan akan ada satu hal yang terjadi kedepannya.

Terkait dengan pengalaman penulis tersebut, penulis akhirnya memiliki rasa ketertarikan untuk menciptakan karya. Penulis memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap psikologi, selain itu penulis juga merupakan seorang yang akan bekerja sebagai *sound designer*. Penulis sadar bahwa implementasi psikoakustik sangat jarang diketahui dan dieksplorasi oleh para pembuat film, sadar akan pentingnya hal ini penulis tergerak untuk menciptakan karya dengan implementasi psikoakustik di dalamnya. Psikoakustik merupakan sebuah ilmu pengetahuan mengenai mekanisme persepsi suara terhadap otak manusia (Neuhoff, 2021). Psikoakustik umumnya berbentuk ilusi suara, hal inilah yang umum digunakan pada film.

1.1. Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi psikoakustik bekerja di dalam film?

Penulis akan membahas bagaimana psikoakustik bekerja di dalam film pendek ‘Nobody Left Behind’, agar pembahasan penelitian ini tidak meluas penulis akan membatasi penelitian ini pada pembentukan *mood* atau suasana pada adegan yang ingin dicapai oleh sutradara.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menerapkan psikoakustik pada film ‘Nobody Left Behind’.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Suara merupakan elemen penting di dalam film, tidak hanya untuk melengkapi dan memberi nyawa pada visual, suara juga digunakan sebagai pengantar cerita dan emosi (Hillman, Nell, Pauletto, & Sandra, 2014). Untuk menggunakan suara sebagai pengantar emosi, penulis akan menggunakan teori psikoakustik yang dapat mendukung emosi penonton. Pada bagian ini, penulis akan mendeskripsikan bagaimana cara psikoakustik dapat bekerja di dalam film. Penulis juga akan memaparkan teori beserta konsep suara yang akan penulis gunakan dalam film