Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

2. STUDI LITERATUR

2.1 SUARA DALAM FILM

Menurut Wees (2011), hubungan antara suara dan gambar merupakan salah satu strategi yang sering digunakan dalam film eksperimental untuk menciptakan efek yang menarik dan mempengaruhi pengalaman penonton. Dalam konteks ini, suara dan gambar memiliki perannya masing-masing sehingga tidak harus selalu mengikuti visual, tetapi tetap mendukung pengalaman visual. Hal ini dapat menciptakan disonansi atau kontras yang mengundang penonton untuk terlibat secara aktif dalam proses interpretasi dan penciptaan makna.

Menurut Weis & Belton (1985), suara merupakan unsur penting dalam memperkuat cerita dan pengalaman penonton saat menonton film. Suara memiliki kemampuan untuk memperkuat visual dalam sebuah film dan memberikan dimensi emosional yang mendalam dalam pengalaman penonton. Dengan penggunaan yang tepat, suara dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan keterlibatan emosional yang kuat dan menghidupkan suasana film secara keseluruhan.

2.2 FUNGSI SUARA DALAM FILM

Menurut Sonnenschein (2001), suara dalam film terdiri dari beberapa bagian yang berperan dalam menciptakan pengalaman audiovisual yang kaya dan berkesan. Ia mengemukakan konsep dan teori yang terkait dengan fungsi masing-masing bagian suara tersebut. Berikut adalah beberapa bagian penting dari suara dalam film:

1. Dialog: Dialog adalah suara-suara yang diucapkan oleh karakter dalam film. Dialog dapat mempengaruhi interpretasi penonton terhadap adegan dan membantu mengembangkan hubungan antara karakter dalam film.
2. Musik: Musik dalam film berperan dalam menciptakan atmosfer, meningkatkan emosi, dan memperkuat pesan naratif. Musik dapat

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

digunakan untuk mengatur ritme, memberikan indikasi genre atau suasana, dan mengarahkan perhatian penonton pada momen penting dalam cerita.

3. Efek Suara (*Sound Effects*): Efek suara adalah suara-suara yang diciptakan secara khusus untuk menambahkan dimensi taktis dan realistis dalam film. Efek suara membantu menciptakan ketegangan, memperkuat aksi visual, dan memperkaya pengalaman audiovisual secara keseluruhan.
4. Suara Lingkungan (*Ambient Sound*): Suara lingkungan merujuk pada suara-suara yang ada di latar belakang atau lingkungan di dalam adegan film. Ini termasuk suara alam, suara lalu lintas, keramaian, atau suara objek-objek di sekitar.
5. Suara Naratif (*Narrative Sound)*: Suara naratif melibatkan penggunaan suara untuk menceritakan cerita atau menyampaikan informasi yang penting bagi penonton.

Salah satu fungsi utama dari suara dalam produksi audio-visual, terutama dalam film, adalah untuk menciptakan suasana dan emosi tertentu. Hal ini dilakukan dengan menggunakan elemen suara seperti musik dan efek suara yang dapat digunakan untuk memperkuat emosi yang ingin ditampilkan dalam film. Dengan demikian, suara memiliki peran penting dalam menciptakan nuansa dan atmosfer yang unik dalam sebuah film, sekaligus meningkatkan kualitas pengalaman menonton bagi penontonnya. Penggunaan musik dan efek suara yang tepat dapat memperkaya ekspresi emosional dan menjalin ikatan emosional antara penonton dan cerita yang disajikan di layar.

Menurut Schulze (2018), ada beberapa teori tentang bagaimana suara dapat memicu perasaan takut (*phobia*) dan ketakutan pada manusia. Beberapa teori tersebut di antaranya adalah:

1. Teori tentang suara primordial: Suara primordial yang terkait dengan insting manusia untuk bertahan hidup, seperti suara dentuman petir, dentuman meriam, atau suara binatang buas, dapat memicu perasaan takut

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

pada manusia. Hal ini terkait dengan evolusi manusia yang selalu berusaha untuk menghindari bahaya atau ancaman untuk bertahan hidup.

2. Teori tentang ketakutan kolektif: Suara juga dapat memicu ketakutan kolektif pada manusia, yaitu ketakutan yang terjadi secara massal pada sekelompok orang. Ketakutan kolektif dapat terpicu oleh suara yang terkait dengan ancaman sosial atau bencana besar, seperti suara sirine kebakaran atau suara ledakan bom.
3. Teori suara tak kasat mata: Suara tak kasat mata atau suara yang tidak terlihat secara fisik namun dapat dirasakan. Suara tak kasat mata dikaitkan secara supranatural dan dapat memicu ketakutan atau fobia karena sulit untuk dipahami dan dikendalikan.

2.3 TEORI *PITCH*

Menurut Juslin & Sloboda (2011), *pitch* dijelaskan sebagai salah satu unsur musik yang dapat mempengaruhi emosi manusia. *Pitch* merujuk pada ketinggian atau rendahnya nada dalam musik, dan dapat mempengaruhi perasaan pendengarnya. *Pitch* yang lebih tinggi cenderung dihubungkan dengan perasaan senang atau gembira, sementara *pitch* yang lebih rendah sering dikaitkan dengan ekspresi emosi yang lebih intens. Ketika suara memiliki *pitch* rendah, itu cenderung memberikan kesan kekuatan, serius, atau bahkan agresif. Intensitas dan kekuatan ini dapat meningkatkan pengalaman emosional yang terkait dengan ketakutan, marah, atau kesedihan yang dalam.

Sonnenschein (2001) menjelaskan bahwa *pitch shifting* adalah teknik yang digunakan untuk mengubah tinggi rendahnya suara dengan memodifikasi frekuensinya. *Pitch shifting* dapat menciptakan efek suara yang kreatif dan ekspresif dalam sinema. *Pitch shifting* digunakan untuk menciptakan suara yang tidak biasa atau fantastis, seperti suara alien atau monster. *Pitch shifting* dapat dilakukan menggunakan metode yang melibatkan pengubahan kecepatan pemutaran suara, *resampling*, atau memanipulasi domain frekuensi suara. Ia

menekankan pentingnya memilih algoritma yang sesuai untuk menghasilkan perubahan *pitch* yang alami dan berkualitas.

Pitch shifting dilakukan dengan cara mengubah *pitch* suara secara keseluruhan dengan menaikkannya atau menurunkannya dalam *semitone* atau oktaf. Ada beberapa teknik teknis yang digunakan dalam *pitch shifting*. Salah satunya adalah *Time-Scale Modification* (TSM), di mana kecepatan pemutaran suara diubah tanpa mempengaruhi kualitas suara asli. Dalam praktiknya, perangkat lunak atau alat khusus seperti *plug-in* DAW memudahkan implementasi teknik-teknik ini dengan pengaturan parameter yang sesuai. Melalui penggunaan *pitch* yang tepat, suara dapat menjadi alat yang kuat dalam membangun atmosfer dan menyampaikan pesan emosional (Sonnenschein, 2001).

2.4 TEORI *ECHO*

Echo adalah suara yang dipantulkan kembali oleh sebuah permukaan keras setelah suara asli mengenai permukaan tersebut. *Echo* terjadi ketika suara yang berasal dari sumber suara mencapai permukaan yang keras, seperti dinding atau gunung, dan memantul kembali ke telinga pendengar sebagai suara yang terpisah secara jelas dari suara asli. Intensitas *echo* akan tergantung pada seberapa besar energi suara yang terpantul kembali ke telinga pendengar.

Gibbs (2007), penggunaan *echo* pada elemen suara dapat menciptakan nuansa atau atmosfer tertentu dalam sebuah karya seni suara atau *sound design*. *Echo* adalah suara yang terdengar setelah suara aslinya hilang, terjadi ketika suara memantul di permukaan atau di dinding dan kembali ke telinga kita. Dalam teori *sound design,* penggunaan *echo* dapat menciptakan efek yang dramatis, seperti memberikan kedalaman pada suara atau memberikan nuansa rasa terbuka atau tertutupnya suatu ruangan. Ketika suara asli dan suara echo mencapai telinga pendengar, otak mencoba untuk mengintegrasikan keduanya menjadi satu pengalaman suara yang abstrak.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Efek *echo* dapat dihasilkan dalam *editing* audio dengan menggunakan berbagai teknik. Salah satu teknik yang umum digunakan adalah *reverb*, yang mensimulasikan gema alami yang terjadi dalam lingkungan akustik tertentu, seperti ruangan atau tempat besar. Selain itu, dalam produksi audio, ada juga teknik khusus seperti *echo chamber*, yaitu kamar khusus yang didesain dengan permukaan reflektif untuk menciptakan gema yang diinginkan dalam proses rekaman.

Menurut Owsinski (2006), pengaturan efek *echo* melibatkan penentuan durasi dan waktu *delay* yang tepat untuk mencapai intensitas *echo* yang diinginkan. Ia menekankan pentingnya melakukan eksperimen dengan pengaturan *time delay* untuk mengontrol jarak antara suara asli dan suara *echo* menggunakan filter pada jalur *echo* untuk mengontrol karakteristik frekuensi suara *echo*. Dengan menggunakan filter dapat memperkuat atau menghilangkan komponen frekuensi tertentu, dan dengan demikian, mengontrol intensitas *echo* secara lebih terperinci.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA