

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. *SOUND DESIGN*

Holman (2010) berpendapat bahwa *sound design* merupakan sebuah proses kreatif dan teknis. Melalui *sound design* yang dapat digunakan untuk membuat dan menggabungkan elemen-elemen audio yang koheren ada pada film, seperti dialog, efek suara, atmosfer, dan juga musik. Peran *sound design* juga sangat penting untuk keberhasilan sebuah film, karena dapat memberikan pengalaman audio dan visual yang optimal (hlm. 146)

Sejalan dengan holman, (Bordwell & Thompson, 2013) yang menjelaskan bahwa *sound design* adalah pengaplikasian beberapa hal seperti musik, efek suara, dan ambien tertentu untuk menciptakan atmosfer tertentu. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *sound design* dalam film merupakan proses kreatif dan teknis yang menggabungkan beberapa elemen audio seperti musik, efek suara, dan suara-suara *ambiance* untuk menciptakan atmosfer tertentu yang ingin dicapai pada suatu film.(hlm. 278)

Berdasarkan yang disebutkan *sound effect* merupakan elemen audio yang berperan penting dalam menciptakan suasana, mood, dan konteks pada audio dan visual serta dapat menambah dimensi dan memanipulasi sesuai dengan kebutuhan produksi (Alten, 2013. hlm 180)

Lebih lanjut, Sonnenschein (2001) mengungkapkan bahwa penonton cenderung mempercayai bahwa suara yang mereka dengar berasal langsung dari visual yang terlihat, akan tetapi dialog dan *sound effects* harus dilakukan secara berbeda (hlm. 22). Hal ini memungkinkan *sound designer* untuk membuat dan merancang effect suara yang sesuai dengan visual, dengan file - file audio yang tersedia.

Rose (2008) juga menambahkan bahwa bentuk, *sound effect* dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. *Hard Effects* merupakan suara yang merujuk pada semua suara yang terlihat pada layar film. seperti suara keras tembakan senjata, tabrakan mobil, serta suara halus seperti langkah kaki.
2. *Natural Sounds* merupakan suara yang merujuk terhadap suara hari - hari di kehidupan nyata, seperti suara mobil lewat, angin, hujan, burung dan sebagainya.
3. *Backgrounds and Ambiences* merupakan suara yang meng-*establish* lokasi dalam sebuah *scene* seperti suara hutan, *ambiance cafe*, *traffic noise*.

## **2.2 POST-TRAUMATIC DISORDER**

Menurut Schiraldi (2016), *post-traumatic disorder* (PTSD) merupakan suatu gejala yang dapat muncul pada seseorang yang mengalami kejadian traumatis seperti perang, kecelakaan, dll, dan dapat muncul dalam jangka waktu yang cukup panjang (hlm. 12). Gejala-gejala ini dapat dikategorikan ke dalam beberapa kelompok:

1. *Flashback* merupakan kejadian traumatis yang dapat terjadi dalam bentuk kilas balik, mimpi buruk, atau pikiran yang mengganggu.
2. Penghindaran yaitu menghindari tempat, orang, atau situasi yang mengingatkan pada peristiwa traumatis.
3. Mati rasa secara emosional atau tidak memiliki minat pada aktivitas yang menyenangkan.
4. Kecemasan dan *hypervigilance* berupa perasaan tegang, mudah marah, dan sulit tidur.
5. Perubahan *mood* seperti menjadi mudah marah, sedih, atau putus asa.
6. Perubahan perilaku seperti menjadi impulsif, mudah marah, atau agresif.
7. Kesulitan berkonsentrasi, mudah lupa, dan memiliki keyakinan negatif tentang diri sendiri dan dunia.
8. Depresi

Selain gejala-gejala umum tersebut, terdapat satu gejala lain yang kurang lazim namun dapat muncul pada penderita PTSD, yaitu halusinasi. PTSD bisa juga menyebabkan halusinasi auditori dimana pada penderita PTSD mereka dapat mendengarkan suara internal yang menekan pada insiden traumatis. Selain halusinasi auditori, penderita PTSD juga dapat mengalami halusinasi visual, dimana penderita dapat melihat sesuatu yang berhubungan dengan kejadian traumatis yang dialami oleh mereka atau sesuatu yang seharusnya tidak terlihat (Schiraldi, 2016 hlm 42)

### 2.3 JUKSTAPOSISI

Jukstaposisi pada umumnya dikenal sebagai teknik dalam sinematografi di mana dua adegan yang tidak berhubungan disusun berdampingan untuk menciptakan makna baru (Bordwell & Thompson, 2013).

Chion (1994) dalam bukunya “*Audio-Vision: Sound on Screen*” berpendapat bahwa teknik jukstaposisi juga dapat diterapkan dalam *sound design*. Dalam bukunya tersebut, menjelaskan jukstaposisi audio sebagai penempatan dua atau lebih elemen suara yang berbeda secara berdekatan yang nantinya akan menghasilkan sebuah Makna baru (Chion, 1994. hlm. 35).

Salah satunya, Kontras Jukstaposisi dapat menciptakan kontras yang mencolok antara dua elemen suara, misalnya suara keras dan lembut, atau suara tinggi dan rendah. Hal ini berfungsi untuk dapat menciptakan efek dramatis, ambiguitas, atau membangkitkan sebuah persepsi yang berbeda antara apa yang dirasakan/dilihat dan didengar oleh karakter utama (Chion, 1994, hlm. 38–40). Teknik ini sering dimanfaatkan dalam film untuk membangun ketegangan, memperkuat emosi, atau memunculkan perspektif baru dari karakter.

Sebagai contoh, menampilkan adegan pantai tenang dengan *soundtrack* mencekam yang dapat mengilustrasikan bagaimana *post-traumatic stress disorder* dapat memicu flashback traumatis di tengah situasi normal. Dengan memanfaatkan prinsip jukstaposisi secara kreatif, *sound designer* dapat

mengeksplorasi paduan antara gambar dan suara untuk menghasilkan berbagai efek artistik dalam filmnya.

## 2.4 CHARACTER BREAKDOWN

*Character breakdown* menurut Ashton (2024) merupakan deskripsi secara detail mengenai karakter - karakter yang ada dalam suatu skenario atau naskah film, biasanya terdapat hal-hal seperti:

1. Deskripsi fisik: Usia, Tinggi, Berat Badan, Penampilan, dan ciri- ciri lainnya
2. Sifat dan Kepribadian: Motivasi, kebiasaan, kelebihan, dan kelemahan
3. Latar belakang: keluarga, pekerjaan, pendidikan, suku

Tujuan dilakukannya *character breakdown* adalah untuk dapat memberi gambaran jelas serta terperinci terhadap kru dan pemeran karakter pada film mengenai karakter, pengembangan karakter, dan karakter yang akan diperankan, agar dapat menjaga konsistensi karakter sepanjang proses pembuatan film (Ashton, 2024, hlm.57)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA