

imaging, reverb, sound effects, psikologi duka, dan *five stages of grief* yang berfokus pada *bargaining*, dan *spatial* sebagai dasar perancangan terhadap penerapan konsep *spatial sound mixing* menggunakan teknik ekualisasi. Dengan pembahasan ini, diharapkan penulis dan pembaca juga dapat mengetahui dan meningkatkan pemahaman serta menambah wawasan mengenai penerapan korelasi teori *sound mixing, spatial, spatial sound mixing*, frekuensi, ekualisasi, *stereo imaging, reverb, sound effects*, psikologi duka, dan *five stages of grief* dalam perancangan suara untuk dapat mencapai adanya partisipasi afektif agar perspektif Rara dapat dirasakan, khususnya oleh penonton.

2. STUDI LITERATUR

Teori dan referensi yang digunakan di dalam pembahasan ini adalah teori *sound mixing, spatial, spatial sound mixing*, frekuensi, ekualisasi, *stereo imaging, reverb, sound effects*, psikologi duka, dan *five stages of grief* yang berfokus pada *bargaining*. Teori dan referensi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengulas pembahasan perancangan suara dengan menggunakan metode penelitian kualitatif secara deskriptif.

2.1. TUGAS SOUND DESIGNER

Rafter (2021) menyebutkan bahwa proses perancangan suara yang harus dilakukan oleh penulis sebagai *sound designer* dibagi menjadi pra-produksi dan pasca-produksi. Sebelum dapat memasuki tahap pasca-produksi, penulis sebagai *sound designer* berdiskusi bersama sutradara untuk menyamakan visi sejak perancangan *director's treatment* hingga *sound breakdown*. Setelah penyamaan visi tersebut dilakukan, penulis sebagai *sound designer* menghubungi *sound recordist* yang akan bertugas pada saat tahap produksi untuk dapat mengambil suara-suara yang terdapat di dalam *sound breakdown* agar dapat digunakan pada saat tahap pasca-produksi. Dalam pembahasan ini, tugas penulis sebagai *sound designer* adalah bertanggung jawab untuk memenuhi visi sutradara dalam aspek suara. Aspek suara yang dimaksud, yaitu mengawasi dialog, efek suara, musik, dan *mixing*. Penulis sebagai *sound designer* juga bertugas mengawasi hasil perancangan suara berdasarkan apa

yang akan penonton dengar dari sudut pandang secara estetika maupun teknis. Berdasarkan alur kerja, proses perancangan, *editing*, dan *mixing* suara berada di tahap pasca-produksi sebelum memasuki proses *married print* oleh editor (hlm. 7).

Berdasarkan pernyataan Rafter (2021), pada saat tahap produksi telah dilakukan, sebelum memulai pekerjaannya *sound designer* menerima *picture lock* yang berupa *file* video berformat MP4 atau MOV dan *file* audio berformat OMF atau AAF, yaitu hasil gambar dan suara yang telah disinkronisasi oleh editor dan akan menjadi panduan keselarasan dalam melakukan *editing* dan *mixing* suara antara gambar dengan suara. Kemudian *sound designer* juga menerima hasil suara yang telah diambil oleh *sound recordist* pada saat tahap produksi yang nantinya akan digunakan pada saat tahap pasca-produksi untuk melalui proses *editing* dan *mixing*. Jika pada saat proses *editing* diperlukan penambahan maupun penggantian suara berupa dialog atau efek suara, maka akan dilakukan proses ADR (*Automated/Additional Dialogue Replacement*) dan *foley*. Baik ADR (*Automated/Additional Dialogue Replacement*) dan *foley* dilakukan dengan tujuan untuk menambah maupun mengganti suara yang diperlukan di dalam film agar dapat mencapai kualitas tertentu yang diinginkan yang tidak bisa didapatkan pada saat melewati tahap produksi. Jika *sound designer* telah menyelesaikan proses *editing* dengan mendapatkan kualitas suara yang baik, maka proses *mixing* bisa dilakukan untuk menyelaraskan keseluruhan suara yang telah disunting agar dapat memiliki hasil yang baik untuk menyesuaikan standar dengan di mana film akan ditayangkan (hlm. 8-11).

2.2. SOUND MIXING

Sound mixing menurut Rafter (2021) adalah proses yang dilakukan pada saat tahap pasca-produksi yang bertujuan untuk memadukan dialog, *sound effects*, dan musik bersama-sama agar terdengar menyatu. Pada proses *sound mixing* semua elemen suara diatur dan disesuaikan berdasarkan *gain staging*, *panning*, ekualisasi, *compression*, dan *reverb* untuk menghasilkan kesatuan suara yang konsisten dan harmonis bersama visual. Dalam prosesnya, *sound mixing* memerlukan banyak keputusan estetika dan teknis yang berpengaruh pada hasil suara yang didengar

pada saat proses *mixing*, dan juga harus memiliki hasil yang sama dengan suara yang akan didengar oleh penonton. Keputusan yang harus diambil tersebut bersinggungan dengan pemilihan ruangan untuk proses *mixing* dengan pemilihan lokasi di mana film akan ditayangkan serta jumlah sistem *playback* di kedua tempat tersebut. Dengan adanya perkembangan zaman, format audio seperti sistem *playback* 5.1 dan 7.1 memungkinkan penonton untuk mendapatkan pengalaman baru menikmati suara dalam film. Lewat hadirnya format audio yang lebih beragam, tentunya persebaran suara dalam film menjadi lebih lebar dan kaya, dan itu semua bisa didapatkan melalui proses *mixing* (hlm. 17).

Langkah-langkah umum yang dilakukan dalam proses *mixing* meliputi *gain staging*, *panning*, ekualisasi, *compression*, dan *reverb*. *Gain staging* merupakan proses yang dilakukan untuk mengatur level suara. *Panning* merupakan proses yang dilakukan untuk mengatur letak suara agar berada di kiri maupun kanan. Ekualisasi merupakan proses yang dilakukan untuk mengatur frekuensi suara untuk mengubah maupun membentuk karakter suara. *Compression* merupakan proses yang dilakukan untuk mengatur volume dan dinamika suara agar lebih stabil maupun keras. *Reverb* merupakan proses yang dilakukan untuk mengatur gema suara agar tercipta persepsi ruang yang realistis (hlm. 18-21).

2.3. SPATIAL

Lungwitz (dalam Blauert, 1997) mengemukakan bahwa peristiwa suara dan peristiwa pendengaran berbeda dalam hal waktu, ruang, dan atribut lainnya. Pernyataan tersebut bermakna bahwa hal-hal tersebut hanya terjadi pada waktu, tempat, dan atribut tertentu. Dalam konteks pernyataan tersebut, maka konsep *spatial hearing* terdiri dari adanya hubungan-hubungan antara lokasi dari peristiwa pendengaran dan parameter lainnya, terutama peristiwa-peristiwa suara, tetapi juga peristiwa-peristiwa lain seperti yang berkaitan dengan fisiologi otak (hlm. 3). Peristiwa pendengaran dapat terjadi pada posisi di mana tidak ada yang terlihat, dan juga memiliki hubungan dengan suara di dalam tubuh atau benda, di balik tembok, dan sebagainya. Peristiwa pendengaran, berbedan dengan apa yang dilihat secara visual dan tidak hanya terjadi dari depan pengamat, tetapi ke segala arah dari orang

yang mengamati. Keseluruhan dari kemungkinan posisi peristiwa pendengaran terdapat ruang pendengaran, dan kata “ruang” yang digunakan dalam ungkapan ini harus dipahami dalam arti matematis sebagai sekumpulan titik di antara jarak apa yang dapat ditentukan (hlm. 4).

Konsep *spatial hearing* didasarkan pada suara yang ditransmisikan melalui udara ke gendang telinga. Hanya dalam kasus di mana lokasi dari peristiwa pendengaran tidak secara tegas memiliki korelasi dengan sinyal suara di gendang telinga merupakan karakteristik fisik yang lebih lanjut dipertimbangkan melalui teori tambahan (hlm. 12). Peristiwa suara terdiri dari satu atau lebih sinyal suara yang mungkin saja sama atau berbeda dan dipancarkan ke ruang oleh satu sumber suara atau oleh berbagai sumber di posisi berbeda dalam ruang. Kemudian sinyal menyebar sebagai gelombang suara di medium sumber sekitarnya yang biasanya berupa udara, lalu mencapai gendang telinga subyek. Sinyal di gendang telinga dapat dideskripsikan sebagai fungsi tekanan suara terhadap waktu. Suara tekanan pada gendang telinga bergantung untuk subyek tertentu, dan juga pada parameter yang juga menentukan struktur *spatial* dan temporal bidang suara berdasarkan jenis, jumlah, dan posisi sumber suara dan sinyal suara yang dipancarkan oleh sumber-sumber ini (hlm. 22).

Dalam konsep *spatial hearing*, terdapat dua istilah yang dikenal dengan *localization* dan *localization blur*. *Localization* adalah hukum atau aturan oleh di mana lokasi dari peristiwa pendengaran (contohnya, arah atau jarak) terkait dengan atribut spesifik atau atribut dari peristiwa suara, atau dari peristiwa lain yang dengan cara tertentu memiliki korelasi dengan pengalaman pendengaran. Contohnya termasuk hubungan posisi peristiwa pendengaran terhadap posisi sumber suara, hubungan arah peristiwa pendengaran terhadap perbedaan tingkat suara *interaural* dari sinyal masuknya suara ke dalam telinga, dan hubungan arah peristiwa pendengaran terhadap amplitudo gerakan kepala. *Localization blur* adalah perubahan terkecil dalam atribut tertentu atau atribut tertentu dari peristiwa suara atau peristiwa lain yang berkorelasi dengan pengalaman pendengaran yang cukup untuk menghasilkan perubahan di lokasi suatu pengalaman pendengaran itu terjadi

(contohnya, arah atau jarak). Contohnya termasuk *localization blur* arah peristiwa pendengaran ketika sumber suara dipindahkan ke samping dan *localization blur* jarak peristiwa pendengaran untuk perubahan spektrum spesifik dalam sinyal suara di telinga (hlm. 37).

Teori *spatial hearing* yang menjelaskan mengenai hubungan antara posisi pengalaman pendengaran dan perubahan terhadap sinyal masuknya suara ke dalam telinga selama adanya pergerakan kepala disebut dengan teori gerak atau motorik. Teori gerak atau motorik juga menjelaskan perubahan terhadap atribut peristiwa pendengaran selama adanya pergerakan kepala, khususnya atribut seperti kenyaringan dan warna nada dari subyek mana yang dapat memperoleh informasi mengenai posisi sumber suara (hlm. 178). Menurut Thurlow dan Runge, serta Thurlow dan Mergener (dalam Blauert, 1997) posisi teori gerak atau motorik dalam konteks teori *spatial hearing* lainnya adalah dalam kasus *spatial hearing* normal, pergerakan kepala meningkatkan kemampuan menentukan arah datangnya suara. Sehubungan dengan *localization*, hal ini berarti menunjukkan adanya kesenjangan timbal balik antara arah datangnya suara dengan arah peristiwa pendengaran lebih kecil dari pergerakan kepala. Selain itu, Perekalin, Burger, serta Fisher dan Freedman (dalam Blauert, 1997) menambahkan khususnya, pembalikan arah antara sumber suara dengan peristiwa pendengaran hampir sepenuhnya dihindari (hlm. 190).

2.4. SPATIAL SOUND MIXING

Menurut R&D (n.d.) dalam melakukan *spatial sound mixing* diperlukan sebuah *plugin* untuk melakukan *head-tracking* suara terhadap *headphone* yang akan digunakan. Lalu sesuaikan hasil *mixing* suara dengan parameter ketinggian di dalam *plugin*, sebab hasil suara bisa terasa kurang terdengar dibandingkan dengan ketika hasil suara diputar menggunakan *ceilling speakers*. Oleh karena itu, memosisikan suara jauh di atas pendengar bisa menghasilkan hasil suara bisa terdengar kurang terlokalisasi dan lebih menyebar. Berdasarkan percobaan yang dilakukan, R&D mengemukakan bahwa ada baiknya untuk bereksperimen terhadap pemosisian suara. Setelah menyesuaikan posisi suara, langkah selanjutnya dalam melakukan

spatial sound mixing adalah dengan mempertimbangkan seberapa nyaring hasil suara yang diinginkan. Pemilihan seberapa nyaring hasil suara sangat bergantung pada kesan detail dan impresif yang diinginkan untuk mencapai hasil suara yang jernih dan seimbang. Kesan detail dan impresif ini dapat dihadirkan dengan menggunakan rentang volume yang lebih luas. Dengan rentang volume yang lebih luas, maka pemisahan suara dalam *spatial sound mixing* memungkinkan setiap suara untuk dapat lebih terdengar karena adanya ruang untuk penempatan setiap suara. Tentunya dalam *spatial sound mixing* tidak ada cara yang paling tepat dan pasti, sebab *spatial sound mixing* perlu dilakukan dengan pertimbangan pendekatan spasial tertentu yang ingin dicapai untuk cerita yang ingin disampaikan.

2.5. FREKUENSI

Frekuensi berdasarkan penjelasan Murphy (2016) adalah banyaknya jumlah gelombang suara yang bergetar dalam waktu satu detik. Frekuensi dalam sistem pengukurannya menggunakan satuan Hertz berdasarkan ilmuwan yang melakukan penelitian di bidang elektromagnetisme bernama Heinrich Hertz (hlm. 8). Doppler (dalam Murphy, 2016) menjelaskan tentang kaitan panjang gelombang suara dengan level suara menggunakan contoh suara kereta. Saat kereta mulai mendekat untuk berhenti di stasiun, maka panjang gelombang suara akan memendek dengan frekuensi yang lebih tinggi atau banyak. Sedangkan saat kereta mulai berjalan kembali menjauhi arah stasiun, maka akan menghasilkan panjang gelombang suara yang memanjang dengan frekuensi yang lebih rendah atau sedikit.

Melalui ilustrasi tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin kuat getaran suara, maka panjang gelombang suara akan semakin pendek dalam jumlah yang lebih banyak dan menghasilkan level suara yang lebih besar. Sedangkan jika semakin lemah getaran suara, maka panjang gelombang suara akan semakin panjang dalam jumlah yang lebih sedikit dan menghasilkan level suara yang lebih kecil (hlm. 17). Frekuensi berkaitan erat dengan *pitch* atau nada di dalam suara. Kaitan frekuensi dengan *pitch* sama halnya dengan level suara, yaitu ditandai oleh panjang pendeknya gelombang suara yang memengaruhi terhadap nada suara. Suara dengan *pitch* tinggi akan dihasilkan melalui panjang gelombang suara yang

pendek dan memiliki jumlah gelombang yang lebih banyak. Sedangkan suara dengan *pitch* rendah akan dihasilkan melalui panjang gelombang suara yang panjang dan memiliki jumlah gelombang yang lebih sedikit.

2.6. EKUALISASI

Ekualisasi merupakan proses menambah atau memperoleh level atau mengubah volume frekuensi tertentu untuk membentuk karakter suaranya. Menurut Rafter (2021), dengan melakukan ekualisasi kualitas dan karakter nada dari suara tertentu dapat dibentuk untuk tujuan maupun makna tertentu. Rafter memberi sebuah contoh penggunaan ekualisasi terhadap kaitan suara dengan persepsi ruang, yaitu penggunaan ekualisasi dengan mengurangi frekuensi bawah pada suara untuk mencapai efek suara seperti berasal dari telepon atau radio. Sedangkan penggunaan ekualisasi dengan mengurangi frekuensi atas pada suara dilakukan untuk mencapai efek suara seperti berasal dari ruangan yang berbeda agar terdengar kurang jelas. Melalui ilustrasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan ekualisasi sangat memengaruhi persepsi ruang akan suara. Tidak hanya memberikan persepsi ruang pada suara, ekualisasi juga menjadi salah satu hal penting dalam proses *mixing* agar tercipta keselarasan pada pertemuan setiap suara. Dalam hal ini, ekualisasi sering digunakan untuk memberikan ruang pada suara-suara lain agar tetap terdengar dengan mengurangi maupun meningkatkan frekuensi tertentu untuk mencapai hasil suara yang lebih jelas (hlm. 21).

2.7. STEREO IMAGING

Stereo imaging merupakan kaitan antara perekaman dan reproduksi suara dengan lokasi spasial yang dirasakan dari sumber suara, baik secara lateral maupun mendalam. Dengan kata lain berdasarkan Audio (n.d.), *stereo imaging* adalah pengaturan atau manipulasi sinyal dalam bidang stereo 180 derajat. *Stereo imaging* bertujuan untuk menciptakan persepsi lokalitas dalam bidang tersebut. Penggunaan *stereo imaging* sering kali ditemukan selama proses *mixing* dan *mastering* dan digunakan untuk menciptakan kesan ruang. Dengan *stereo imaging*, persepsi ruang

dalam suara dapat diatur sedemikian rupa agar suara yang terdengar sempit menjadi luas, juga dengan suara yang terdengar luas menjadi sempit.

2.8. REVERB

Murphy (2016) menyatakan bahwa *reverb* merupakan perpanjangan sementara dari gelombang suara yang diciptakan oleh beberapa refleksi suara (hlm. 218). Dalam kehidupan sehari-hari, *reverb* lebih dikenal dengan gema. Gema dihadirkan dari adanya pergerakan yang menghasilkan gelombang. Gelombang tersebut merupakan hasil dari terjadinya pantulan suara dengan benda maupun hal-hal lain di sekitarnya (hlm. 5). Rafter (2021) juga menambahkan bahwa *reverb* memiliki tujuan yang sama dengan volume, *panning*, frekuensi, dan *stereo imaging* dalam menghadirkan kesan ruang dan jarak. *Reverb* berkaitan erat dengan gema yang berada di masing-masing ruangan. Oleh karena keunikan gema yang berada di masing-masing ruangan, maka suara yang akan dihasilkan dipengaruhi oleh pantulan suara yang berasal dari permukaan dan benda-benda yang berada di masing-masing ruangan. Selain itu, *reverb* juga digunakan untuk menambah kesan realistis pada suara. Dikarenakan kaitannya dengan kesan ruang dan jarak, maka kesan realistis pada suara sangat dipengaruhi oleh gema yang berada suatu ruangan.

2.9. SOUND EFFECTS

Sound effects merupakan salah satu unsur suara yang terdapat di dalam film selain dialog dan musik. *Sound effects* memiliki fungsi untuk mengisi suara di dalam film serta menunjang kesan realistis dari suatu adegan. Rafter (2021) menyebutkan bahwa *sound effects* terdiri dari *foley*, *hard effects*, *design*, dan *ambience* (hlm. 4). *Foley* adalah proses membuat dan merekam *sound effects* yang berkaitan dengan pergerakan karakter dan biasanya dilakukan dengan tersinkronisasi oleh visual. *Hard effects* adalah suara di dalam film yang kemunculannya sangat melekat pada pergerakan yang terdapat di dalam visual. *Design* adalah suara di dalam film yang tidak pernah ada dan umumnya tidak ada di kehidupan sehari-hari, juga sulit untuk didapatkan melalui perekaman di alam. *Ambience* adalah suara di dalam film yang

tidak tersinkronisasi dengan visual namun memiliki tujuan untuk mengidentifikasi lokasi atau *setting*.

2.10. PSIKOLOGI DUKA

Menurut Gross (2018) duka adalah berbagai bentuk reaksi perasaan yang dirasakan oleh manusia baik secara fisiologis, afektif, kognitif, spiritual, dan perilaku terhadap kehilangan (hlm. 17-18). Sedangkan kehilangan adalah hilangnya kepemilikan, keberadaan fisik, atau posisi sosial atau kematian orang yang dicintai yang sebelumnya dimiliki secara tiba-tiba. Dalam kenyataannya, duka sebagai pengalaman kehilangan merupakan suatu fenomena yang meliputi banyak aspek. Fenomena duka yang di dalamnya terdapat berbagai pengalaman manusia meliputi proses multidimensi seperti komponen biologis, psikologis, spiritual, dan sosial. Dari aspek biologis terdapat proses neurologis dan fisiologis yang berproses di dalam sistem organ tubuh terhadap pengenalan akan kehilangan. Proses-proses tersebut menjadi dasar bagi munculnya reaksi emosional dan psikologis yang kemudian mengarah kepada adanya interaksi di antara organ dengan sistem organ sebagai respons terhadap rangsangan kognitif yang berasal dari pengenalan ini. Manusia sebagai makhluk yang memiliki perasaan untuk dapat mengalami, merefleksikan diri, dan memberikan makna terhadap sensasi, baik secara fisik dan emosional, pada akhirnya memiliki konsekuensi bahwa reaksi fisiologis terhadap duka terjadi di dalam tubuh memiliki makna oleh mereka yang mengalaminya.

Makna kognitif dan emosional yang terkait dengan pengalaman duka merupakan terbentuk oleh dan mempengaruhi interaksi dalam dimensi sosial kehidupan. Dengan kata lain, bagaimana perasaan atau pemikiran seseorang tentang duka memengaruhi dan dipengaruhi oleh interaksi dengan keluarga, teman, dan bantuan profesional. Selain itu, dasar acuan agama atau spiritual seseorang juga memiliki kemungkinan yang signifikan terhadap pengalaman subyektif dan makna kognitif-emosional yang terkait dengan duka (Psychology and Mental Health, 2001, hlm. 341). Menurut Kübler-Ross (dalam Psychology and Mental Health, 2001) rasa bersalah mungkin merupakan pendamping kematian dan duka yang paling

menyakitkan. Selain itu, sering kali proses berduka dipersulit oleh persepsi individu akan bagaimana seharusnya mereka mencegah rasa kehilangan tersebut.

Kübler-Ross menambahkan bahwa keterkaitan rasa bersalah dengan duka sering kali tidak masuk akal, rasa bersalah mungkin juga melibatkan penyesalan atas kehilangan seseorang, dan rasa bersalah bisa muncul ketika seseorang percaya bahwa mereka tidak cukup memperhatikan, merawat, atau pantas mendapatkan cinta dari orang yang sudah meninggal tersebut. Perasaan dan pemikiran bersalah tersebut dipicu oleh kehilangan yang bisa berupa kehilangan hubungan yang sedang dijalani dengan orang yang sudah meninggal, serta sebagai bagian dari respons empati terhadap apa yang mungkin terjadi bila meninggal seorang diri. Perasaan bersalah tidak selalu muncul meski reaksinya ekstrem. Jika seseorang mengalami perasaan bersalah, namun mereka mungkin “menawar” dengan diri mereka sendiri atau dengan kekuatan yang lebih tinggi, meninjau tindakan mereka untuk menemukan kesalahan yang mereka lakukan, mengambil sisi moral untuk melihat bagaimana seharusnya mereka bisa lebih mencintai dan pengertian, atau bahkan mulai bertindak merusak diri sendiri. Mencoba untuk menyelesaikan rasa bersalah pada saat berduka karena kehilangan merupakan kedua hal yang rumit dan mungkin dapat menyebabkan pengembangan pada apa yang disebut dengan reaksi duka yang tidak normal (Psychology and Mental Health, 2001, hlm. 343-344).

2.11. FIVE STAGES OF GRIEF: BARGAINING

Five stages of grief menurut Kübler-Ross (2014) adalah tahapan pengalaman akan munculnya lima reaksi yang dilalui manusia ketika sedang berada dalam situasi berduka atau kehilangan. *Five stages of grief* terbagi ke dalam lima tahap, yaitu *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, dan *acceptance*. Tahap pertama, *denial* atau penyangkalan merupakan bentuk dari respons manusia untuk mencegah diri kewalahan oleh guncangan atau kejut berupa duka yang datang yang ditunjukkan dengan reaksi kejut dan penolakan serta bertanya-tanya akan kenyataan terhadap kehilangan yang dialami. Pada tahap ini manusia akan mengalami kejut berat dan merasa hidup tidak berarti. Tahap kedua, *anger* atau kemarahan merupakan bentuk dari respons manusia yang akan ditujukan kepada siapa pun atau bahkan Tuhan

dengan reaksi marah dan penolakan serta mengalami sakit hati dan kepahitan. Pada tahap ini manusia akan merasa bahwa hidup tidak adil dan mempertanyakan Tuhan.

Tahap ketiga, *bargaining* atau tawar-menawar merupakan bentuk dari respons manusia untuk mewakili upaya berharap agar dapat menunda kematian dengan “melakukan kesepakatan” dengan Tuhan seperti bertanya-tanya kepada diri sendiri dan juga berandai apabila bisa berbuat atau mengubah sesuatu di masa lalu yang berujung dengan adanya rasa bersalah dan penyesalan. Tahap keempat, *depression* atau depresi merupakan bentuk dari respons manusia yang muncul ketika menyadari bahwa tawar-menawar yang dilakukan tidak dapat dicapai dan kematian tidak bisa dihindari yang ditunjukkan dengan adanya perasaan hampa, kehilangan harapan, dan merasa sedih kembali atas kehilangan yang dialami, sekaligus tahap menuju untuk dapat melepaskan rasa kehilangan tersebut. Tahap kelima, *acceptance* atau penerimaan merupakan bentuk dari respons manusia untuk yang ditunjukkan dengan sudah dapat berdamai dan melepaskan segala rasa kehilangan yang dialami, serta sudah mampu untuk melanjutkan hidupnya sebagaimana semestinya (hlm. 15-16).

Pada tahap *bargaining* atau tawar-menawar, manusia kerap merasa bersalah, bertanggung jawab, dan bahkan menyalahkan diri sendiri, orang lain, hingga Tuhan atas kematian orang yang telah meninggal. Menurut Parkes (dalam Archer, 1999) menyalahkan orang lain atas kehilangan yang tengah dialami berkaitan dengan adanya kesedihan yang lebih dalam dan berkepanjangan. Duka dikaitkan dengan kesedihan yang lebih intens atau berkepanjangan. Namun, bukti mengenai hal ini beragam (hlm. 141). Salah satu cara untuk mengaitkan rasa tanggung jawab atas kehilangan adalah dengan menyalahkan diri sendiri, dan memang ditemukan jauh lebih besar kemungkinan terjadi pada kasus kematian akibat kejadian mendadak atau traumatis. Bahkan dalam kasus lain, seseorang bisa menjadi bertanya-tanya mengapa orang yang mereka cintai telah diambil dari mereka dan mulai mencari alasan dari perilaku atau kepribadian mereka sendiri sebagai penyebab kematian orang yang mereka cintai. Menurut Taylor dan Brown serta Wortman (dalam Archer, 1999), menyalahkan diri sendiri konsisten dengan

bukti dari eksperimen bahwa orang lebih-lebihkan kemampuan mereka untuk mempengaruhi peristiwa luar secara umum, dan khususnya dampak negatif yang serius (hlm. 138).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Hasil karya yang akan diulas oleh penulis dalam pembahasan ini adalah film pendek fiksi dengan judul *Akan Selalu di Sini*. Film pendek ini yang bergenre drama akan mengangkat tema melepaskan duka dengan kisaran durasi selama 20 menit. Film pendek *Akan Selalu di Sini* menceritakan tentang Rara yang tetap ingin menyimpan mesin jahit milik ibunya yang baru sama meninggal, namun terhalang oleh Bapak yang akan menjual mesin jahit tersebut karena harus melunasi utang Ibu yang tidak diketahui oleh mereka sebelumnya.

Konsep Karya

Konsep pembuatan karya film pendek *Akan Selalu di Sini* sebagai sebuah film pendek fiksi *live action* dengan gaya realis akan terfokus pada adegan ketika Rara tengah berada di sebuah pemakaman yang menampilkan dirinya berada pada tahap *bargaining* saat berduka mengacu dari teori *five stages of grief*. Pemilihan adegan di atas bertujuan untuk menunjukkan perspektif Rara akan perasaan dan sisi psikologis di balik duka yang tengah ia alami sebagai upaya dari pemfokusan yang akan dipaparkan dalam pembahasan ini. Perasaan yang dirasakan oleh Rara sebagai bentuk dari respons akan duka yang tengah dirasakan akan diinformasikan kepada penonton melalui perancangan suara dengan konsep *spatial sound mixing*. Penulis sebagai *sound designer* memiliki visi bahwa konsep *spatial sound mixing* pada perancangan suara digunakan sebagai penggambaran duka dengan didasari oleh psikologi duka.

Tahapan Kerja

1. *Sound Breakdown*
2. *Sound Design Planning*