

2. STUDI LITERATUR

2.1. SOUND DESIGN

Sound design tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga memegang peran krusial dalam menyampaikan emosi, memperkuat narasi, dan menciptakan pengalaman audiovisual yang mendalam dan bermakna (Chion, 1994: 12).

Menurut Michel Chion (1994) hubungan antara suara dan gambar tidak hanya sekadar koeksistensi, melainkan interaksi yang aktif dan dinamis, di mana kedua elemen ini bekerja sama untuk membentuk pengalaman penonton. Dalam bukunya *Audio-Vision: Sound on Screen*, Chion menjelaskan, “*Sound, added to the image, transforms it. The image becomes something else, not simply because it is enriched by a sound accompaniment, but because the added sound engages us in constructing the meaning of the image.*” (Chion, 1994: 12) Misalnya, teknik close-up pada gambar mungkin dapat menciptakan kesan kedekatan dan intimasi, tetapi ketika dipadukan dengan lanskap suara yang besar dan luas, ia justru bisa “*evokes a feeling of isolation or dominating greatness*” (Chion, 1994: 18) atau menimbulkan perasaan keterasingan atau kebesaran yang mendominasi. Sinkronisasi antara suara dan gambar menjadi sangat penting dalam menciptakan pengalaman naratif yang terpadu, karena “*not only affects the audience emotionally but also intellectually*” (Sonnenschein, 2001: 45) yang tidak hanya mempengaruhi penonton secara emosional tetapi juga intelektual.

Michel Chion (1994) memperkenalkan konsep suara akusmatik, yang merupakan suara tanpa sumber visual, sering kali digunakan untuk menciptakan ketegangan, misteri, atau suasana surreal. Dalam bukunya, Chion (1994: 34) menulis, “*Acousmatic sound is sound that we hear without seeing the causes behind it. Acousmatic sound allows for greater narrative possibilities because it can be disembodied and omnipresent, creating a powerful sense of mystery and ambiguity*”.

David Sonnenschein menjelaskan, “*The multilayered approach to sound design, enabled by advances in technology, allows filmmakers to create a sonic environment that not only complements the visual but also enhances the narrative by manipulating the viewer’s emotional response*” (Sonnenschein, 2001: 67) sebagai pendekatan berlapis dalam desain suara yang krusial, karena memungkinkan pembuat film tidak hanya melengkapi visual tetapi juga memperkaya narasi dengan memanipulasi respons emosional penonton.

2.2. SOUND EFFECTS

Berdasarkan penelitian Tonetto dkk., modifikasi suara pada sound effect dapat mengubah keadaan emosional subjek audiens (Tonetto et al., 2014). Demikian pula, efek interaksi suara dan visual yang mampu mengubah cara audiens memandang karya, termasuk karya yang dipengaruhi oleh nada suara (Lowe & Haws, 2017).

Efek suara dapat meningkatkan efisiensi suara dan *cercere la voix* (Lemaître et al., 2011). *cercere la voix* dalam bahasa Prancis dapat diterjemahkan sebagai mencari atau mendalami suara. Sehingga pencarian atau eksplorasi kualitas suara yang ideal mampu menciptakan pengalaman auditory yang lebih baik; meliputi pengolahan suara untuk menciptakan nuansa atau tekstur tertentu yang menarik perhatian pendengar (Lemaître et al., 2011). Selain itu, dengan bantuan teknologi yang meningkatkan propagasi suara, sound designer dapat menciptakan suara realistis dalam lingkungan virtual, yang pada gilirannya meningkatkan imersi dan pengalaman audiens secara keseluruhan (Mehra & Manocha, 2014).

2.3. PSIKOANALIS

Dalam karyanya *The Interpretation of Dreams*, Freud (1953) menjelaskan bahwa konflik emosional sering muncul melalui mimpi atau perilaku sehari-hari sebagai hasil dari ketegangan antara tiga komponen utama dalam kepribadian manusia; Id, Ego, dan Superego. Komponen pertama, Id, merupakan bagian paling dasar dari kepribadian yang bekerja berdasarkan prinsip kesenangan (*pleasure principle*), yang berarti Id mengejar kepuasan instan dari dorongan dasar tanpa memperhatikan realitas atau norma sosial. Id mengandung naluri primal manusia, seperti dorongan

seksual dan agresif (Freud, 1953: 15). Kedua, Ego berperan sebagai pengendali yang berfungsi berdasarkan prinsip realitas (*reality principle*). Ego berusaha memenuhi kebutuhan Id dengan cara yang realistis dan dapat diterima secara sosial, menengahi konflik antara dorongan Id dan tuntutan dunia nyata (Freud, 1953: 18). Terakhir, Superego bertindak sebagai pengawas moral yang mencerminkan norma-norma sosial dan etika yang dipelajari dari orang tua dan masyarakat. Superego menekan dorongan Id dan menuntut perilaku yang etis dan sesuai dengan standar moral (Freud, 1953: 22).

Untuk melindungi diri dari konflik antara Id, Ego, dan Superego, Freud menyatakan bahwa manusia sering kali menggunakan mekanisme pertahanan. Mekanisme yang bertujuan untuk meredakan kecemasan yang dihasilkan oleh konflik emosional atau dorongan yang tidak dapat diterima secara sadar. Salah satu mekanisme pertahanan utama adalah represi, di mana individu menekan pikiran, ingatan, atau dorongan yang tidak diinginkan ke dalam alam bawah sadar agar tidak menyadarinya (Freud, 1953: 356). *Displacement* adalah mekanisme lain di mana emosi yang kuat dipindahkan dari objek yang sebenarnya mengancam ke objek yang lebih aman, sementara kondensasi merupakan proses di mana berbagai perasaan atau ide yang kompleks digabungkan menjadi satu simbol, khususnya dalam mimpi (Freud, 1953: 299).

Freud juga menjelaskan bahwa mimpi memainkan peran penting dalam mengungkap konflik bawah sadar. Ia menggambarkan mimpi sebagai “jalan kerajaan menuju alam bawah sadar” karena mimpi berisi simbol-simbol yang mewakili dorongan atau konflik yang ditekan (Freud, 1953: 112). Dalam mimpi, dua mekanisme utama yang bekerja adalah *displacement* dan kondensasi. *Displacement* melibatkan pemindahan emosi dari objek yang mengancam ke objek yang lebih netral atau dapat diterima dalam mimpi (Khalil, 2016: 600), sementara kondensasi menggabungkan berbagai ide atau emosi ke dalam satu elemen mimpi yang lebih sederhana, tetapi kaya makna (Dumitrescu, 2019: 146). Melalui analisis simbolis dari mimpi-mimpi ini, Freud yakin bahwa konflik emosional yang tidak disadari bisa diungkap dan dipahami.

Selain itu, Freud juga menekankan pentingnya trauma dalam membentuk alam bawah sadar individu. Menurut Freud, trauma yang dialami pada masa kanak-kanak sering kali ditekan, tetapi tetap memengaruhi perilaku dan emosi seseorang di masa dewasa. Trauma yang tidak terselesaikan ini sering kali muncul kembali dalam bentuk mimpi buruk atau gejala psikologis lainnya, seperti kecemasan atau depresi. Dalam hal ini, gejala fisik seperti detak jantung yang cepat atau peningkatan adrenalin menjadi indikator penting yang menunjukkan adanya ketegangan emosional yang mendalam, sesuai dengan konsep Freud mengenai trauma dan konflik bawah sadar (Cannon, 1932: 74). Dengan demikian, teori psikoanalisis Freud memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana konflik emosional yang ditekan dapat diungkap melalui mimpi dan perilaku yang berada pada *sound design*. Alam bawah sadar, dengan segala konflik dan traumanya, terus mempengaruhi bagaimana individu bertindak dan merespons dunia di sekitar mereka, baik secara sadar maupun tidak sadar.

2.4. SPOTTING SOUND

Spotting sound adalah proses di mana tim produksi film, termasuk sutradara, editor suara, dan desainer suara, melakukan diskusi untuk menentukan bagian-bagian tertentu dalam film yang akan diisi dengan suara atau musik. Menurut Wyatt (2005), terdapat dua jenis sesi spotting: spotting the soundtrack dan spotting the foley.

Pada spotting the soundtrack, tim akan mendiskusikan cue yang tepat untuk menempatkan soundtrack dalam adegan, yang sangat penting untuk menciptakan mood yang diinginkan. Contohnya, saat ada adegan romantis, maka musik yang lembut dan indah bisa digunakan untuk meningkatkan intensitas perasaan para tokoh utama. Sebaliknya, ketika ada adegan serangkaian pertarungan fisik, maka musik yang keras dan dinamis bisa digunakan untuk meningkatkan energi dan dramatisasi scene tersebut (Wyatt, 2005).

Sementara itu, spotting the foley melibatkan penempatan efek suara yang telah direkam sesuai dengan adegan visual yang ditampilkan. Misalkan saja saat

karakter sedang berjalan melewati permukaan aspal basah, maka suara cedera kaki yang nyata bisa ditambahkan untuk memberikan rasa realistis pada adegan tersebut (Wyatt, 2005).

Spotting session adalah langkah krusial dalam produksi film karena kesalahan dalam penempatan suara dapat mengubah suasana sebuah adegan secara signifikan. Hal ini memerlukan konsentrasi tinggi dari semua pihak yang terlibat untuk memastikan bahwa setiap elemen suara mendukung narasi dan visi sutradara. Dalam sesi ini, catatan detail harus dibuat mengenai gaya dan atmosfer suara yang dibutuhkan, termasuk efek suara dan kebutuhan Automated Dialogue Replacement (ADR) serta voice-over.

Contoh kasus yang menunjukkan betapa pentingnya spotting sound adalah dalam film "The Shawshank Redemption" tahun 1994. Film ini menggunakan teknik spotting sound yang efektif untuk menciptakan suasana yang kompleks dan emosional. Suara-suara subtansi seperti gerakan pintu sel, percikan api, dan bahkan suara napas tokoh utama Frank Darabont digunakan untuk menambahkan kedalaman pada cerita yang sudah begitu kuat tanpa adanya dialog eksternal (Franklin & Anderson, n.d.).

Dengan demikian, proses spotting sound menjadi salah satu faktor kunci dalam pembuatan film yang berhasil mengekspresikan emosi dan naratif dengan cara yang tak terbantahkan lagi.

2.5.SCORING MUSIC

Scoring musik adalah proses penciptaan dan penempatan musik dalam film untuk mendukung narasi dan emosi yang ingin disampaikan. Proses ini dimulai dengan spotting music, di mana komposer berkolaborasi dengan sutradara untuk menentukan jenis musik yang diperlukan dan titik-titik dalam film yang harus disinkronkan dengan musik (Hillier, 2016).

Setelah sesi spotting selesai, komposer akan mulai menulis lembar musik atau score, yang berisi partitur untuk ansambel. Durasi waktu yang diberikan kepada komposer untuk menyelesaikan scoring bervariasi tergantung pada jadwal

pasca-produksi; di Indonesia, biasanya berkisar antara dua minggu hingga tiga bulan (Ridwan, 2018).

Komposisi musik ini harus disesuaikan dengan tempo dan ritme film, sehingga penonton dapat merasakan keterkaitan antara visual dan audio. Tempo track berfungsi sebagai panduan untuk sinkronisasi antara elemen suara dan gambar. Misalnya, jika ada adegan lompatan waktu yang cepat, maka lagu yang memiliki irama cepat pun harus digunakan untuk mengiringi adegan tersebut agar tidak terkesan lambat (Kalinak, 2007).

Proses scoring tidak hanya melibatkan penulisan musik tetapi juga pengolahan agar dapat dimainkan oleh musisi menggunakan instrumen masing-masing. Hal ini memastikan bahwa musik tidak hanya melengkapi visual tetapi juga memperkuat emosi dan makna dari setiap adegan. Contoh klasik dari skor musik yang sempurna adalah dalam film "Star Wars" tahun 1977 karya John Williams. Skornya yang ikonik seperti tema "Main Title" dan "Binary Sunset" tidak hanya menunjang plot tapi juga menjadi identifikasi budaya populer sendiri (Williams, 1980).

