

1. LATAR BELAKANG

Overthinking atau kebiasaan berpikir secara berlebihan merupakan kondisi psikologis yang ditandai dengan kecenderungan seseorang untuk terus-menerus memikirkan suatu permasalahan tanpa menghasilkan solusi yang konkret. Keadaan ini dapat memicu gangguan mental seperti kecemasan, stres, hingga depresi, serta memberikan dampak negatif terhadap kualitas hidup individu. Suroiyya dan Habsy (2024) menyatakan bahwa *overthinking* dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, penurunan produktivitas, bahkan menimbulkan keluhan fisik yang bersifat psikosomatis. Permasalahan ini menjadi semakin signifikan apabila dialami oleh remaja yang tengah berada dalam fase perkembangan emosional dan menghadapi tekanan sosial maupun ekonomi.

Untuk merepresentasikan kompleksitas emosi yang timbul akibat *overthinking*, animasi dipilih sebagai medium visual yang efektif dalam menyampaikan pesan dan nuansa psikologis secara mendalam. Animasi tidak hanya menampilkan gerakan gambar, melainkan juga mampu menyampaikan makna dan emosi melalui elemen visual dan naratif (Barrier, 2007). Salah satu unsur penting dalam mendukung penyampaian cerita dalam animasi adalah rancangan suara (*sound design*), yang berfungsi memperkuat atmosfer serta membantu menyampaikan kondisi batin tokoh kepada penonton. Holman (2010) menjelaskan bahwa unsur suara berperan penting dalam mendukung narasi, baik secara eksplisit maupun implisit, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan emosional penonton terhadap jalannya cerita.

Secara khusus, penggunaan *non-diegetic sound*, yaitu suara yang tidak berasal dari dalam dunia cerita dan hanya dapat didengar oleh penonton. Elemen ini berperan penting dalam membangun suasana emosional yang kompleks, seperti perasaan tertekan, cemas, maupun gelisah. Görne (2019) menyatakan bahwa *non-diegetic sound* dalam bentuk musik latar dan efek suara dapat memberikan tekanan emosional tertentu yang memperkuat makna dari suatu adegan, meskipun tidak didukung oleh dialog secara verbal. Misalnya, penggunaan suara bernada rendah dapat diasosiasikan dengan beban psikologis dan atmosfer batin yang suram.

Pada tugas akhir ini, penulis merancang atmosfer *overthinking* melalui pendekatan *non-diegetic sound* dalam karya film animasi *hybrid* berjudul *Play and Pay*. Film ini menggabungkan teknik animasi dua dimensi dengan tiga dimensi, sehingga menghadirkan pendekatan visual yang lebih kompleks dalam menyampaikan cerita. Karya ini mengisahkan seorang remaja yang memutuskan menjadi joki permainan demi membiayai pengobatan ayahnya, namun seiring waktu mengalami tekanan emosional yang menyebabkan kehilangan makna terhadap aktivitas yang dahulu ia sukai. Penulis bertanggung jawab dalam merancang unsur audio seperti musik latar, efek suara, dan elemen pendukung lainnya yang bertujuan untuk membentuk atmosfer psikologis tokoh. Melalui pendekatan tersebut, suara tidak hanya menjadi elemen pelengkap, melainkan juga komponen utama dalam membangun pengalaman emosional dan psikologis bagi penonton.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *sound* untuk menunjukkan *overthinking* pada film animasi *hybrid Play and Pay*?

1.2. BATASAN MASALAH

Topik yang akan dibahas pada penulisan ini hanya akan dibatasi pada penggunaan *sound effect* dan *non-diegetic sound* pada film animasi *hybrid Play and Pay*. Untuk adegan akan dibatasi pada *scene 8 shot 9* dan *scene 10 shot 1-6*.

Scene 8 Shot 9 menampilkan kondisi tokoh utama, Bima, yang diliputi oleh pikiran yang berlebihan (*overthinking*). *Scene 10 Shot 1-6* menggambarkan kondisi tokoh Bima yang kehilangan stamina fisik namun tetap memaksakan diri untuk bermain game secara terus-menerus.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mencari tahu bagaimana *sound effect* dan *non-diegetic sound* dapat menunjukkan *overthinking* pada film *hybrid animasi Play*

and Pay. Tujuan lainnya adalah sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, yaitu tugas akhir.

2. STUDI LITERATUR

2.1. SOUND DESIGN

Unsur Suara dalam film, termasuk film animasi, merupakan elemen penting yang tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga sebagai komponen utama dalam membangun narasi dan atmosfer. Holman (2010) menjelaskan bahwa suara berperan sebagai medium auditori yang mendukung narasi visual dengan menciptakan atmosfer serta memperkuat emosi. Melalui unsur audio, penonton dapat mengalami cerita secara multisensorik, sehingga keterlibatan emosional mereka terhadap tayangan menjadi lebih intens.

Dalam konteks animasi, desain suara memiliki peran yang lebih signifikan karena film animasi tidak merekam suara secara alami dari lingkungan nyata sebagaimana film aksi langsung (*live action*). Oleh karena itu, setiap aspek suara harus dirancang secara sengaja dan kreatif. Viers (2023) menyatakan bahwa proses desain suara umumnya melibatkan lima tahapan, yaitu perekaman (*recording*), penyuntingan (*editing*), pelapisan (*layering*), pencampuran (*mixing*), dan penyempurnaan akhir (*mastering*). Masing-masing tahapan tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis, tetapi juga mencakup nilai estetika yang dapat memengaruhi persepsi penonton terhadap adegan maupun karakter.

Desain suara yang dirancang secara efektif mampu menyampaikan informasi yang tidak dapat diungkapkan melalui visual. Chion (2019) mengemukakan bahwa elemen suara seperti nada tinggi, nada rendah, dan jeda keheningan dapat dimanfaatkan untuk membangun efek psikologis tertentu, seperti menciptakan ketegangan, kecemasan, atau rasa nyaman. Sebagai ilustrasi, frekuensi rendah sering digunakan untuk membentuk suasana mencekam, sementara nada tinggi dapat menimbulkan rasa tidak nyaman atau tegang.