

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.

Weis (2015) menyatakan bahwa suara memiliki fungsi naratif dalam film, termasuk menjaga kesinambungan antaradegan, mengungkap kondisi psikologis karakter, dan memperkuat makna yang tersirat dalam alur cerita. Ia juga mengemukakan konsep "aural motif", yaitu motif suara yang diulang secara konsisten untuk mempertegas tema atau karakter tertentu.

Hal serupa disampaikan oleh Beauchamp (2005), yang menekankan pentingnya penggunaan efek suara sebagai bentuk ekspresi artistik dalam film animasi. Menurutnya, karena animasi tidak terbatas oleh realisme bunyi, maka suara dapat dimanfaatkan secara lebih leluasa untuk mengekspresikan ide, atmosfer, maupun dunia imajinatif yang dibangun dalam cerita. Hal ini sejalan dengan konsep desain suara ekspresif (*expressive sound design*), yaitu pemanfaatan suara yang tidak semata-mata merepresentasikan kenyataan, tetapi juga mengandung nilai interpretatif dan artistik.

2.2. NON-DIEGETIC SOUND

Musik *non-diegetic sound* merupakan komponen krusial dalam desain suara yang berfungsi untuk membangun suasana emosional serta memperkuat jalannya narasi film, terutama pada aspek aspek yang tidak terwakili secara langsung oleh unsur visual. Chion (2019) mengemukakan bahwa *non-diegetic sound* adalah elemen audio yang tidak bersumber dari dunia naratif dalam film, seperti musik latar atau narasi sulih suara. Elemen ini hanya dapat didengar oleh penonton dan tidak oleh tokoh di dalam cerita, sehingga memiliki peran tersendiri dalam menciptakan pengalaman sinematik yang khas.

Dalam praktiknya, *non-diegetic sound* digunakan untuk mengarahkan emosi penonton terhadap adegan atau karakter tertentu. Misalnya, penggunaan musik latar bernuansa melankolis dapat memperkuat kesan kesedihan dalam sebuah adegan, bahkan ketika ekspresi atau dialog tokoh tidak secara eksplisit mengungkapkan perasaan tersebut. Pernyataan ini sejalan dengan Buhler (2019) yang menyatakan bahwa musik non-diegetik mampu menyampaikan konflik emosional yang tidak diekspresikan secara langsung melalui wajah atau ucapan tokoh. Contohnya adalah

penggunaan *crescendo* orkestra yang disonan untuk merepresentasikan pergolakan batin seorang karakter yang secara lahiriah tampak tenang.

Selain itu, *non-diegetic sound* juga kerap dimanfaatkan untuk membentuk kontras emosional atau membangun ketegangan melalui pengaturan musik yang sengaja dipertentangkan dengan visual. Dalam proses perancangannya, pemilihan elemen musik non-diegetik mempertimbangkan aspek tempo, harmoni, dinamika, serta jenis instrumen guna menciptakan efek psikologis tertentu pada audiens. Buhler et al. (2020) menegaskan bahwa *non-diegetic sound* memiliki potensi dalam menciptakan nuansa seperti ketegangan, harapan, maupun keputusan, yang kerap kali tidak ditampilkan secara eksplisit dalam gambar.

Secara teknis, penyusunan *non-diegetic sound* melalui proses serupa dengan produksi audio lainnya, meliputi pemilihan komposisi musik, pengeditan durasi dan intensitas suara, penyelarasan ritme dengan visual, serta proses pencampuran akhir guna menjaga konsistensi dengan elemen sinematik lainnya. Samuel dan Adejube (2022) mengelompokkan musik film menjadi tiga kategori utama, yakni *film score*, *soundtrack*, dan musik diegetik (*source music*). Musik non-diegetik pada umumnya berada dalam kategori *film score*, karena tidak berasal dari dunia naratif karakter, namun tetap memainkan peran penting dalam struktur penceritaan.

2.3. SOUND EFFECT

Efek suara merupakan komponen audio yang secara teknis diciptakan maupun dimodifikasi untuk mendukung kualitas naratif serta atmosfer dalam media audiovisual. Menurut Altman (2017), efek suara berbeda dari dialog dan musik karena dirancang secara khusus untuk merepresentasikan berbagai kejadian, pergerakan, maupun suasana tertentu, sehingga memperkuat realitas akustik dalam suatu adegan. Dalam praktiknya, efek suara tidak hanya memperjelas aksi yang terjadi, baik di dalam maupun di luar layar, tetapi juga berfungsi sebagai penunjang informasi non verbal yang bersifat naratif.

Secara teknis, proses desain efek suara mencakup pemilihan bunyi yang sesuai dengan konteks cerita, manipulasi elemen akustik seperti frekuensi dan

dinamika, serta sinkronisasi dengan visual yang ditampilkan. Weis (2018) menyatakan bahwa efek suara mampu berperan sebagai penanda naratif yang menginformasikan kejadian secara implisit. Contohnya, suara petir di kejauhan dapat memberikan isyarat akan terjadinya perubahan suasana atau ancaman dalam cerita, bahkan sebelum visual memperlihatkan hal tersebut.

Dalam membangun dimensi emosional, efek suara memiliki kemampuan untuk memengaruhi kondisi psikologis penonton melalui variasi nada dan intensitas. Lastra (2016) menjelaskan bahwa suara bernada tinggi kerap dikaitkan dengan ketidaknyamanan atau kecemasan, sedangkan suara bernada rendah dapat menimbulkan perasaan tegang dan tekanan emosional. Teknik ini memberikan ruang bagi desainer suara untuk mengarahkan respons afektif penonton terhadap suatu adegan, tanpa perlu mengandalkan ekspresi visual atau dialog verbal.

Lebih jauh lagi, efek suara turut mendukung terciptanya dunia fiktional yang terasa nyata bagi penonton. Kesesuaian antara elemen suara dan gambar memengaruhi tingkat imersi dan keterlibatan audiens dalam narasi yang disajikan. Voegelin (2019) menekankan bahwa suara yang selaras dengan kondisi visual dapat memperkuat persepsi terhadap realitas dalam cerita, sehingga menjadikan dunia film lebih kredibel dan meyakinkan.

2.4. OVERTHINKING

Overthinking, atau kecenderungan untuk berpikir secara berlebihan, merupakan suatu bentuk proses kognitif yang ditandai oleh pengulangan pikiran secara terus-menerus terhadap suatu situasi, keputusan, atau pengalaman tanpa menghasilkan pemahaman atau kesimpulan yang jelas. Dalam kajian psikologi kognitif, gejala ini diidentifikasi sebagai bagian dari *rumination*, yaitu pola pikir repetitif terhadap perasaan negatif maupun ancaman potensial yang kerap kali tidak bersifat aktual (Nolen-Hoeksema, 2015).

Fenomena *overthinking* dipengaruhi oleh kombinasi faktor *internal* dan eksternal. Faktor *internal* meliputi karakteristik kepribadian seperti perfeksionisme, kecemasan tinggi, serta sensitivitas emosional, sementara faktor eksternal dapat

berupa tekanan sosial, pengalaman traumatis, atau situasi yang mengandung ketidakpastian (Takano & Tanno, 2017). Individu yang mengalami kondisi ini cenderung terjebak dalam siklus berpikir berulang yang menghambat pengambilan keputusan dan pelaksanaan tindakan secara efektif.

Dari sisi dampak, *overthinking* memiliki konsekuensi yang signifikan secara kognitif, emosional, dan fisiologis. Secara kognitif, individu mengalami penurunan konsentrasi, proses pengambilan keputusan yang melambat, serta kemunculan pikiran-pikiran mengganggu yang sulit dikendalikan (Peterson et al., 2021). Secara emosional, gejala ini sering kali disertai dengan meningkatnya kecemasan, rasa tidak aman, dan kecenderungan berpikir pesimistis. Pada level fisiologis, *overthinking* dapat menyebabkan gangguan tidur, kelelahan kronis, serta munculnya gejala psikosomatis.

Selain itu, *overthinking* juga berdampak pada kemampuan regulasi emosi. Individu menjadi lebih rentan menafsirkan suatu kejadian secara negatif, yang pada akhirnya memperburuk citra diri dan menurunkan tingkat kepercayaan diri. Dalam situasi yang lebih kompleks, pemikiran berlebihan ini dapat menyebabkan disosiasi kognitif, di mana seseorang mengalami kesulitan dalam membedakan antara kemungkinan dan kenyataan objektif (Zhao et al., 2020).

Temuan dalam bidang neuropsikologi menunjukkan bahwa aktivitas berlebihan pada *area prefrontal cortex*, bagian otak yang mengatur fungsi eksekutif seperti perencanaan dan evaluasi keputusan—berkontribusi terhadap munculnya *overthinking*. Aktivitas tersebut dapat menimbulkan ketidakseimbangan dengan sistem limbik yang mengatur respons emosional, sehingga meningkatkan kemungkinan terjadinya reaksi berlebihan terhadap stimulus yang netral (Zhao et al., 2020).