

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya

*Play and Pay* merupakan karya animasi bertemakan *family*, dengan menargetkan remaja yang berumur 12 tahun ke atas sebagai audiens nya. Drama dan *slice of life* merupakan genre dari animasi *hybrid* ini, serta berdurasi 5 sampai 7 menit. Film animasi *Play and Pay* memiliki pesan tanggung jawab dan refleksi diri pada adegan yang dilakukan oleh tokoh utama. *Style* dan format yang akan digunakan untuk membuat animasi ini adalah *Hybrid 2D Cartoon* dan *3D Environment Realis*, menggunakan resolusi 1920x1080, 16:9 *aspect ratio* dan 24 FPS (*frame per seconds*).

#### 3.2. Konsep Karya

Konsep visual dalam animasi *Play and Pay* dirancang dengan pendekatan *hybrid* yang memadukan latar tiga dimensi (3D) dengan karakter dua dimensi (2D). Strategi ini dipilih untuk menciptakan tampilan visual yang dinamis sekaligus menekankan perbedaan antara dunia nyata dengan kondisi psikologis tokoh utama. Karakter utama divisualisasikan sebagai seorang remaja yang gemar bermain gim, ditunjukkan melalui atribut atribut seperti headset, busana kasual, serta tata ruang kamar yang dilengkapi ornamen bertema gim, seperti lampu RGB, poster karakter gim, dan perangkat komputer. Desain visual ini disesuaikan dengan latar cerita yang menggambarkan keseharian tokoh sebagai pemain gim profesional, namun berada dalam tekanan tanggung jawab terhadap keluarganya.

Sementara itu, dari sisi audio, konsep suara disusun secara komprehensif untuk menunjang alur naratif dan memperkuat atmosfer emosional. Seluruh elemen suara, meliputi dialog, efek suara, *ambient sound*, dan musik latar digunakan secara terintegrasi guna merepresentasikan dinamika psikologis yang dialami oleh tokoh utama. Fungsi suara tidak terbatas pada penguatan realitas atau penyampaian informasi, melainkan juga berperan sebagai elemen ekspresif yang mampu menyampaikan tekanan pikiran, kecemasan, serta konflik batin secara implisit.

### 3.3. Tahapan Kerja

#### 1. Pra produksi:

##### a. Ide atau gagasan

Ide Gagasan perancangan suara dalam animasi *Play and Pay* muncul dari kebutuhan naratif berdasarkan *script*, yang memuat adegan-adegan tanpa dialog namun menampilkan kondisi batin tokoh yang mengalami tekanan emosional. Untuk membangun atmosfer *overthinking*, yakni suasana penuh kecemasan, distraksi, dan tekanan mental akan dibutuhkan pendekatan auditif yang mampu merepresentasikan konflik *internal* secara implisit.

##### 8. INT. RUKO (KAMAR BIMA) - MORNING

Pagi ini, BIMA terlihat sangat sibuk di depan handphone, matanya terpaku pada layar. Berbagai isi pikiran yang muncul dalam kepala BIMA membuat BIMA menjadi *overthinking*, seperti ocehan ASRI terhadap BIMA yang selalu bermain game, suara detikan jam yang terus berdetik, suara notifikasi dari HP nya yang sangat mengganggu, dan suara game

Gambar 3.1 Script Scene 8

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

Sebagai solusi, dikembangkan treatment suara yang muncul seolah berasal dari dalam kepala tokoh, untuk menggambarkan beban pikiran yang berulang dan menghantui. Pendekatan ini diwujudkan melalui treatment suara yang muncul seolah berasal dari dalam kepala tokoh. Referensi utama diambil dari film *Nussa* (2021), yang menampilkan suara ibu secara non-diegetic dengan efek gema (*echo*) halus, sehingga memberi kesan bahwa suara tersebut merupakan bentuk ingatan atau bisikan batin. Selain itu, inspirasi layering suara diperoleh dari film *A Silent Voice* (2016), di mana suara-suara lingkungan sekolah ditampilkan secara bertumpuk dan samar, menciptakan atmosfer penuh tekanan dan ketidaknyamanan.

##### b. Observasi

Pada bagian ini penulis melakukan observasi terhadap *non-diegetic sound* pada karya animasi lain yang memvisualisasikan kondisi keadaan yang sedang

dihadapi tokoh sebagai referensi dan inspirasi pada karya animasi *Play and Pay*.

1. *Silent Voice* (2016)

*A Silent Voice* (2016) jadi salah satu referensi yang pas karena animasi ini sangat sukses dalam pemakaian *sound effect* untuk menyampaikan perasaan tokoh, khususnya saat tokoh lagi cemas, *overthinking*, atau merasa tertekan. Lewat permainan suara, seperti suara sekitar yang tiba tiba hilang, jadi samar, atau malah terdengar berlebihan, animasi ini membuat penonton ikut ngerasain bagaimana kondisi batin si tokoh tanpa harus dijelaskan lewat dialog atau visual. Cara ini sejalan dengan ide penulis, yang ingin memakai *sound effect* sebagai cara lain untuk memberi tahu suasana hati tokoh, terutama saat lagi *overthinking*, agar penonton bisa lebih *relate* sama momen momen yang lagi terjadi



Gambar 3.2 Adegan Shoya saat di sekolah, *Silent Voice* (2016)

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

2. *Nussa* (2021)

Film *Nussa* (2021) merupakan salah satu referensi lokal yang relevan karena menampilkan adegan di mana suara ibu hadir dalam pikiran anak sebagai respons emosional terhadap situasi yang dialaminya. Dalam salah satu adegan, saat tokoh Nussa merasa gagal dan kecewa akibat proyek sainsnya tidak berjalan sesuai harapan, ia digambarkan duduk menyendiri dalam suasana hening. Pada saat itulah, terdengar suara ibunya yang menyampaikan nasihat menenangkan, seperti “yang

penting usaha dulu, Nussa...”, meskipun secara visual ibunya tidak hadir dalam adegan tersebut. Suara ini muncul secara non-diegetik, dengan efek gema halus, yang menandakan bahwa suara tersebut bukan berasal dari interaksi langsung, melainkan merupakan ingatan atau suara batin tokoh. Teknik ini efektif dalam menggambarkan betapa kuatnya pengaruh ucapan ibu terhadap kondisi psikologis anak. Pendekatan tersebut sejalan dengan gagasan penulis dalam merancang atmosfer *overthinking* melalui kehadiran suara *internal* yang tidak tampak sumbernya secara visual, guna merepresentasikan tekanan batin tokoh utama. Dengan demikian, penonton dapat merasakan kondisi emosional tokoh tanpa harus disampaikan secara eksplisit melalui dialog atau gambar.

### 3. *Uncut Gems* (2019)

*Uncut Gems* (2019) menjadi salah satu referensi yang tepat karena film ini berhasil menggunakan teknik *layering sound* untuk menggambarkan kondisi psikologis tokohnya yang penuh tekanan dan kacau. Dalam beberapa adegan, terutama saat tokoh utama, Howard Ratner, berada di dalam tokonya, suara suara seperti percakapan yang tumpang tindih, dering telepon yang berulang, suara pegawai, dan *ambient* lingkungan disusun secara bertumpuk tanpa ada satu suara yang mendominasi. Hasilnya adalah suasana yang padat, bising, dan penuh tekanan, seolah menggambarkan isi kepala Howard yang penuh beban dan tidak mampu lagi membedakan mana yang harus diprioritaskan. Lewat teknik ini, penonton diajak untuk ikut merasakan kebisingan *internal* dan tekanan mental yang dialami tokoh, tanpa perlu dijelaskan lewat dialog ataupun ekspresi visual yang eksplisit. Teknik *layering* seperti ini menunjukkan

bagaimana suara bisa menjadi medium utama untuk menyampaikan kekacauan batin tokoh secara efektif.



Gambar 3.3 Adegan keributan di toko, *Uncut Gems* (2019)

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

#### 4. *Interstellar* (2014)

Film *Interstellar* (2014) merupakan salah satu referensi yang relevan karena berhasil memanfaatkan elemen detakan jam secara efektif sebagai simbol tekanan waktu. Dalam adegan ketika para tokoh berada di Planet Miller, di mana setiap detik yang berlalu setara dengan tujuh tahun waktu di Bumi, detakan jam digunakan secara konsisten sebagai suara latar. Detakan tersebut disusun dengan tempo yang konstan namun bersifat mendesak, sehingga menghasilkan suasana tegang dan cemas yang semakin meningkat seiring perkembangan adegan. Meskipun secara visual situasi yang ditampilkan terkesan tenang, suara detakan jam menjadi penanda yang kuat atas keberadaan waktu yang terus bergerak dan tidak dapat dikendalikan, serta menciptakan kesan kehilangan yang tak terhindarkan. Penggunaan elemen suara ini menunjukkan bahwa suara detakan jam, sebagai bagian dari *ambient sound*, dapat digunakan secara strategis untuk merepresentasikan tekanan psikologis dan keterbatasan waktu tanpa bergantung pada dialog atau ekspresi visual. Teknik ini menjadi bukti bahwa desain suara

memiliki peran signifikan dalam membangun dimensi emosional dan memperkuat pengalaman naratif dalam film secara keseluruhan.



Gambar 3.4 Adegan di planet Miller, *Interstellar* (2014)

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

c. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam proses eksperimen, penulis berusaha menciptakan pengalaman audio yang tidak hanya terdengar realistis, tapi juga mampu mewakili kondisi batin tokoh utama. Maka dari itu, penulis mencoba mengolah *non-diegetic sound* sebagai media untuk menyuarakan apa yang tidak diucapkan, seperti kecemasan, tekanan, dan distraksi mental. *Scene 8 shot 9* akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan eksperimen audio oleh penulis.



Gambar 3.5 *Scene 8 shot 9*, *Play and Pay* (2025)

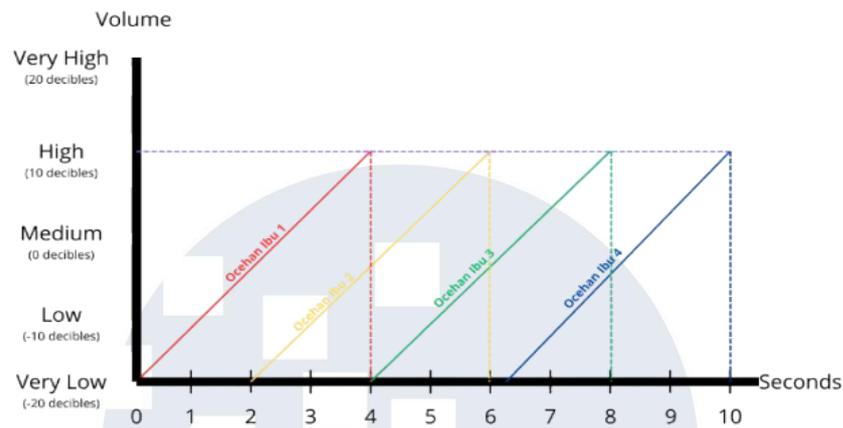
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

*Scene 8 Shot 9* dirancang oleh penulis sebagai salah satu adegan krusial yang merepresentasikan kondisi psikologis tokoh utama, Bima, ketika mengalami gejala *overthinking*. Adegan ini diposisikan sebagai titik emosional yang penting dalam alur cerita, saat Bima mengalami

*overthinking*. Pada tahap awal perancangan, penulis belum menentukan pendekatan *audio* yang tepat untuk merepresentasikan kondisi tersebut. Dalam proses eksplorasi ide, penulis melakukan observasi terhadap film *Nussa (2021)* yang menampilkan penggunaan *non-diegetic sound* berupa suara ibu yang muncul dalam benak tokoh Nussa saat berada dalam kondisi emosional yang sulit. Meskipun ibunya tidak hadir secara visual dalam adegan tersebut, suara tersebut mampu memberikan dampak emosional yang signifikan. Terinspirasi dari pendekatan tersebut, penulis kemudian mengembangkan ide serupa namun dengan fungsi yang berbeda, jika dalam film *Nussa* suara ibu berfungsi sebagai penyemangat, maka dalam film *Play and Pay*, suara ibu justru dihadirkan sebagai sumber tekanan bagi tokoh utama. Ocehan ibu yang bersifat menyalahkan dan mempertanyakan ditampilkan sebagai suara batin yang muncul secara *non-diegetic*, untuk menggambarkan bagaimana pikiran Bima terus menerus dipenuhi kecemasan terhadap ocehan ibunya. Eksperimen ini menjadi langkah awal dalam merancang atmosfer *overthinking* melalui pendekatan suara *internal* yang tidak ditampilkan secara *visual*, namun mampu merepresentasikan konflik batin tokoh secara mendalam.

Dalam perancangan elemen *non-diegetic sound*, penulis mengadopsi pendekatan *sound design* yang sistematis, mengacu pada tahapan yang dipaparkan oleh Viers (2023). Proses diawali dengan perekaman (*recording*) sebagai fondasi pembentukan efek suara. Tahap selanjutnya melibatkan penyuntingan (*editing*) dengan penambahan efek *echo* dan *reverb*. Aplikasi efek ini bertujuan untuk merepresentasikan suara ocehan ibu sebagai manifestasi *internal* tokoh, terinspirasi oleh teknik yang diterapkan dalam film *Nussa (2021)*. Pendekatan ini selaras dengan teori Chion (2019) yang menekankan kemampuan *non-diegetic sound* dalam memvisualisasikan konflik *internal* tokoh secara emosional. Lebih lanjut, penulis mengimplementasikan gradasi volume secara progresif (*low*

to high), sebagaimana direkomendasikan oleh Holman (2010), guna memperkuat representasi tekanan psikologis yang dialami tokoh.

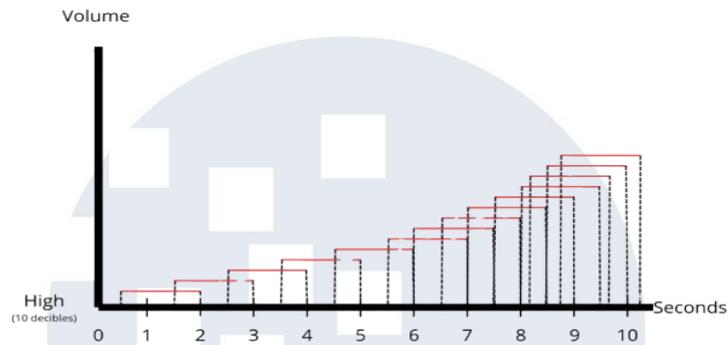


Gambar 3.6 Diagram *non-diegetic sound* ocehan ibu

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

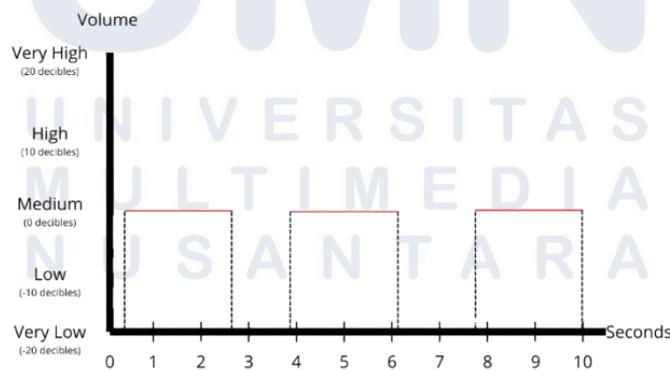
Dalam merancang elemen suara notifikasi ponsel, penulis menerapkan strategi peningkatan frekuensi kemunculan suara secara bertahap sesuai dengan perkembangan adegan. Pendekatan ini bertujuan untuk menimbulkan kesan distraksi mental yang semakin intens, sekaligus merepresentasikan tekanan psikologis yang terus meningkat pada tokoh utama. Landasan konseptual dari strategi ini merujuk pada gagasan *aural motif* oleh Weis (2015), yang menjelaskan bahwa repetisi suara dapat dimanfaatkan untuk membangun ketegangan naratif secara efektif. Efek *echo* juga ditambahkan pada suara notifikasi untuk menghasilkan kesan bahwa suara tersebut tidak hanya berasal dari luar ruang cerita, melainkan turut bergema di dalam ruang psikologis tokoh, seolah menjadi bagian dari pikirannya sendiri. Pendekatan ini terinspirasi dari teknik *layering* suara yang digunakan dalam film *Uncut Gems* (2019) garapan Safdie Brothers, yang menampilkan penumpukan suara percakapan, dering telepon, dan *ambient* secara simultan tanpa dominasi elemen tertentu. Teknik tersebut secara efektif membentuk suasana kebisingan *internal* yang mencerminkan tekanan mental serta disorientasi tokoh. Dengan mengadaptasi pendekatan serupa, desain suara notifikasi dalam karya ini disusun secara berlapis untuk

menciptakan atmosfer batin yang padat, tertekan, dan tidak stabil. Hal ini sejalan dengan pandangan Buhler (2019), yang menekankan bahwa *non-diegetic sound* dapat menjadi medium yang kuat dalam mengungkapkan konflik psikologis karakter secara implisit.



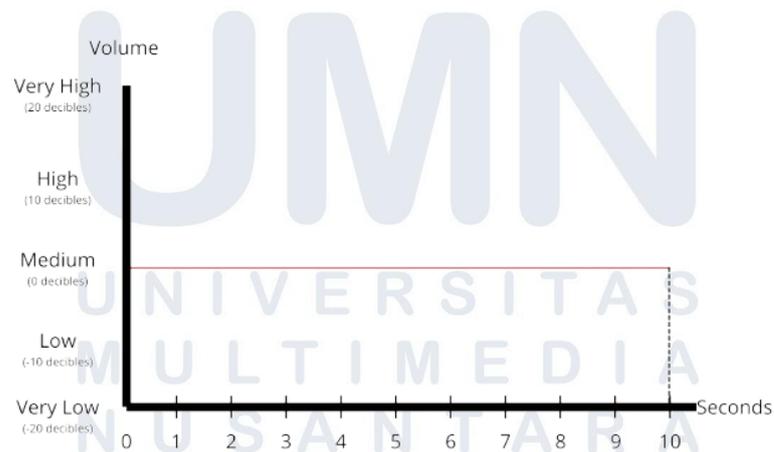
Gambar 3.7 Diagram *non-diegetic sound* notifikasi HP  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

Suara kekalahan dalam permainan (*ingame sound*) diimplementasikan secara selektif untuk menghindari potensi dominasi yang dapat mengganggu alur emosional naratif. Penempatannya secara strategis dilakukan setelah suara ocehan ibu terdengar, dengan tujuan untuk mempertegas relasi sebab-akibat antara distraksi dan kegagalan tokoh. Strategi ini didasarkan pada teori *causal layering* yang dikemukakan oleh Altman (2017), di mana efek suara dapat mengkomunikasikan aksi implisit tanpa representasi visual eksplisit.



Gambar 3.8 Diagram *non-diegetic sound* suara dalam game  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

Suara detakan jam dalam animasi *Play and Pay* difungsikan sebagai elemen *ambient sound* yang disusun dengan karakter stabil dan berulang secara konsisten. Konsep ini mengadaptasi pendekatan audio yang digunakan dalam film *Interstellar* (2014), di mana detakan jam dimanfaatkan sebagai elemen latar dengan tempo tetap untuk membangun kesan tekanan waktu yang kuat dan terus-menerus. Penggunaan detakan jam yang tidak mengalami perubahan ritme maupun intensitas dimaksudkan untuk menciptakan suasana psikologis yang mencekam secara perlahan, tanpa perlu mengandalkan peningkatan dramatik. Pendekatan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Weis (2015), yang menyatakan bahwa *ambient sound* memiliki peran penting dalam membentuk suasana emosional dalam sebuah narasi. Selain itu, dalam perspektif psikoanalisis sebagaimana dijelaskan oleh Elliott (2002), suara detakan jam dapat dimaknai sebagai manifestasi kecemasan bawah sadar terhadap berlalunya waktu. Oleh karena itu, kehadiran detakan jam dalam karya ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda temporal, tetapi juga sebagai representasi tekanan batin yang dirasakan oleh tokoh utama secara perlahan namun konstan.



Gambar 3.9 Diagram *non-diegetic sound* detakan jarum jam  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

Melalui kombinasi teknik-teknik tersebut, penulis berupaya menciptakan lapisan *non-diegetic sound* yang tidak hanya berfungsi sebagai pendukung elemen visual, melainkan juga sebagai medium utama dalam menyampaikan kompleksitas emosi tokoh yang mengalami *overthinking*.

## 2. Produksi:

Pada tahap produksi, penulis mulai mengembangkan elemen-elemen suara yang telah dirancang pada fase pra-produksi. Proses ini dilakukan melalui dua metode utama, yaitu perekaman langsung (*recording*) dan pengumpulan suara dari situs penyedia efek suara bebas hak cipta. Untuk kebutuhan rekaman, penulis menggunakan aplikasi *Dolby On* agar memperoleh hasil suara yang bersih dan jernih, terutama dalam merekam suara tokoh dan elemen suara ekspresif lainnya. Sementara itu, beberapa efek suara tambahan, seperti *ambient* dan suara teknis minor, diperoleh dari situs web yang menyediakan sumber suara gratis dan legal untuk kebutuhan produksi non-komersial. Seluruh suara yang digunakan dalam produksi telah didokumentasikan dan disusun ke dalam daftar *sound list* guna menjaga kejelasan sumber dan jenis suara yang digunakan.

Tabel 3.1 *Sound List*

<i>Sound List</i>	
<i>Sound Effect</i>	Dialog ( <i>Voice Actor</i> )
Ketukan Pintu	Bima
Detakan Jam	“Pa, Ma, yuk ke rumah sakit”
Notifikasi HP	Budi
Suara Buka tutup pintu	“Bisa maa, pasti ada jalan”
Suara jalan di atas lantai keramik	“Sudah ma, mungkin Bima capek”
Suara menghela nafas	Asri
Suara taruh barang	“Bimaaa...Bimaaa!!!!”

Suara selimut	“Bima! kamu kok engga jawab panggilan mama tadi? Kamu tau engga kalau papa kecelakaan??!”
Suara banting barang ke kasur	“Kamu dari tadi bisa nya cuman main game mulu! Hidup sana sama handphone kamu!”
Suara <i>tapping</i> HP	“Pa, ini gimana ya? dengar dengar tagihan operasi nya 20 juta, sedangkan kita hanya punya 15 juta...”
Suara ter engah engah Bima	“Kalau 2 minggu engga dioperasi, aku takut kaki papa ada infeksi...”
-	“Bima, kamu ngapain sih di kamar mulu, jangan main game terus bima! Mending kamu ngelakuin yang lebih bermanfaat!”
-	“Engga bisa gitu pa, emang dia pikir main game bisa dapet duit?”

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Dalam proses seleksi dan penyusunan suara, penulis menerapkan indikator spesifik terhadap setiap jenis elemen suara yang akan digunakan, terutama dalam aspek ekspresi emosional. Untuk dialog tokoh, misalnya, penulis memilih pengisi suara berdasarkan kemampuan vokal dalam menyampaikan emosi tertentu yang sesuai dengan kebutuhan adegan. Jika adegan menampilkan kondisi sedih, maka suara yang digunakan harus memiliki intonasi dan karakter vokal yang mencerminkan kesedihan secara meyakinkan. Pemilihan ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap suara yang digunakan dapat menyampaikan makna emosional secara efektif dan selaras dengan suasana visual dan naratif dalam film. Kriteria serupa juga diterapkan untuk efek suara lainnya, di mana kualitas ekspresi suara menjadi faktor utama selain kejelasan dan kesesuaian teknis.

### 3. Pascaproduksi:

Pada pascaproduksi, penulis akan menyusun hasil jadi animasi tokoh yang sudah di warnai, dan background 3D, serta audio menjadi satu menggunakan aplikasi *Adobe after effect*.

## 4. ANALISIS

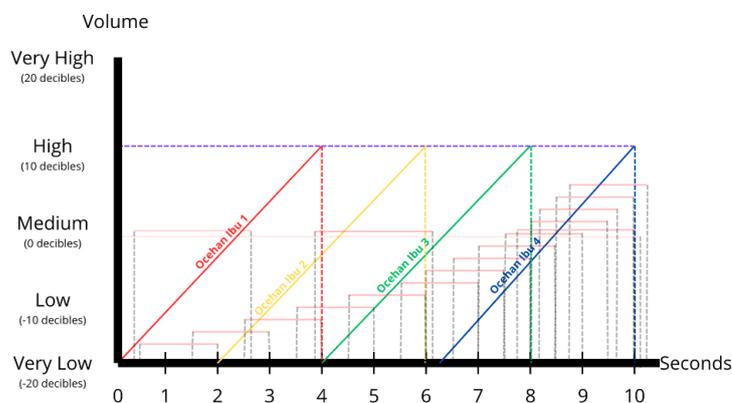
### 4.1. HASIL KARYA

Pada tahap produksi film animasi *hybrid Play and Pay*, fokus penciptaan diarahkan pada pengolahan atmosfer *overthinking* tokoh utama melalui pendekatan *non-diegetic sound*. Penerapan suara ini dibatasi pada dua bagian utama dari film, yakni *Scene 8 Shot 9* dan *Scene 10 Shot 1-6*, sesuai dengan batasan yang telah ditentukan.

#### 4.1.1. *Scene 8 Shot 9*

Adegan ini menggambarkan titik puncak tekanan psikologis yang dialami oleh tokoh utama, Bima, saat mengalami *overthinking* dengan berdurasi 10 detik. Elemen audio yang digunakan meliputi:

1. Ocehan ibu: Ditampilkan sebagai *non-diegetic voice* dengan efek *echo* dan *reverb* untuk menekankan bahwa suara tersebut bersumber dari pikiran Bima, bukan dari lingkungan eksternal. *Volume* disusun meningkat bertahap (*low to high*) untuk menggambarkan peningkatan tekanan emosional.



Gambar 4.1 *Flow Chart* ocehan ibu

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025