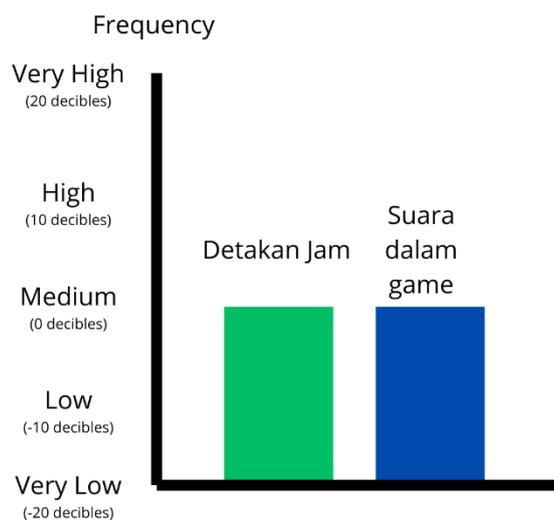


sebagaimana dijelaskan Altman (2017), bahwa efek suara dapat memperkuat makna emosional melalui pola pengulangan yang terstruktur. Sementara itu, detakan jam dihadirkan sebagai *ambient sound* yang stabil dan tidak mengalami perubahan tempo, sesuai dengan pandangan Weis (2015) yang menyatakan bahwa suara latar memiliki kemampuan untuk membentuk suasana emosional secara halus namun signifikan. Keduanya dirancang dengan intensitas serta pengolahan teknis yang serupa agar tidak saling mendominasi, melainkan bekerja secara kolektif dalam merepresentasikan kondisi psikologis tokoh secara implisit. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa penyusunan suara yang seimbang, tanpa titik fokus tunggal, tetap mampu menciptakan pengalaman emosional yang kuat dan menyeluruh bagi penonton.



Gambar 4.8 Diagram Chart *non-diegetic sound* pada scene 10 shot1-6

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025

5. KESIMPULAN

Perancangan *non-diegetic sound* dalam film animasi *Play and Pay* terbukti menjadi elemen utama dalam merepresentasikan kondisi *overthinking* tokoh utama, Bima. Melalui pengolahan suara seperti ocehan ibu, notifikasi ponsel, detakan jam, dan efek suara kekalahan dalam game, karya ini berhasil menciptakan suasana tekanan psikologis secara mendalam.

Suara ocehan ibu dirancang menggunakan efek *echo* dan *reverb* untuk menampilkan suara batin, sesuai dengan teori Chion (2019) mengenai *non-diegetic sound* yang menggambarkan konflik *internal*. Notifikasi ponsel disusun secara *layering* dan berulang, mengacu pada konsep *aural motif* dari Weis (2015) untuk menciptakan kesan distraksi yang terus meningkat. Detakan jam dihadirkan sebagai *ambient sound* konstan yang mencerminkan kecemasan terhadap waktu, sebagaimana dijelaskan oleh Weis (2015) dan Elliott (2002).

Pada *Scene 10 Shot 1–6*, pengulangan suara permainan dan detakan jam dirancang seimbang untuk menegaskan rutinitas yang melelahkan secara emosional, sesuai dengan prinsip *causal layering* dari Altman (2017). Seluruh proses dirancang berdasarkan tahapan *sound design* dari Viers (2023), yang mencakup aspek teknis sekaligus estetika.

Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa teori-teori dari Chion, Weis, Altman, dan Viers sangat berperan dalam membentuk desain suara yang efektif. Tanpa fondasi teori tersebut, representasi emosi dalam film akan sulit tercapai. Oleh karena itu, suara dalam *Play and Pay* bukan sekadar pelengkap visual, melainkan medium utama yang menyampaikan kondisi batin tokoh secara imersif dan reflektif.

