

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sound design

Sound design adalah pengaturan atau penyusunan elemen suara dalam film, seperti dialog, suasana, efek suara, dan musik. Selanjutnya, individu yang bertanggung jawab atas hasil akhir suara film disebut sebagai *Sound design* (Fahreza & Manesah, 2023).

2.2. Efek Suara

Efek suara mencakup segala suara yang dihasilkan oleh berbagai objek baik di dalam maupun di luar narasi film (Pradnyan et al., 2022). Efek suara atau *Sound effect* adalah suara yang sebenarnya atau dibuat-buat yang menggambarkan imajinasi serta interpretasi pengalaman mengenai situasi yang sedang diperlihatkan. Efek suara adalah bunyi suasana atau latar belakang yang bisa diambil dari Suara asli atau sengaja ditambahkan dengan bunyi dan musik lainnya. Secara umum, suara latar belakang perlu mendukung suasana dalam video, yang berarti dapat menggunakan suara asli dari rekaman kamera atau memilih suara lain yang sudah diedit. Misalnya, dalam sebuah dokumenter, efek suara perlu terdengar alami. Ini akan menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan efek suara dalam produksi video dokumenter. Contohnya, pada video dokumenter yang berfokus pada masyarakat pedalaman, maka musik latar tidak bisa menggunakan jenis musik modern yang faktanya tidak ada. Efek suara berfungsi untuk meningkatkan ketegangan dalam film dan membuat penonton merasakan setiap adegan dramatis yang berlangsung. Berdasarkan kategori-kategori *Sound effect*, dalam buku Memahami Film, Himawan Pratista menguraikan jenis-jenis *Sound effect* yang mencakup *Foley Effect*, *Ambience*, dan *design sound effect* (Pradnyan et al., 2022).

a. Foley Effect

Suara yang sesuai dengan gambar dan membutuhkan keterampilan seorang *Foley Effect* yang terampil untuk merekam gerakan seperti langkah, suara kain, serta pergerakan benda yang dipegang dan sebagainya. Efek suara *Foley* adalah suara yang paling bertanggung jawab dan realistis untuk menambah intensitas dalam film. Efek *Foley* direkam di tahap pasca produksi sesuai dengan gambar (Feri et al., 2023). Efek *Foley* umumnya direkam di sebuah

studio yang dikenal sebagai *foley stage*. Seorang *Foley Artist* menonton film untuk menyelaraskan suara sambil merekam efek suara yang diperlukan. Sebagai contoh, dalam menghasilkan suara langkah kaki atau bunyi pintu dibuka atau ditutup.

b. *Ambience* atau *background effect*

Ambience adalah suara alami dari objek visual. Suasana diperoleh dengan merekam suara latar dari tempat yang digunakan untuk pengambilan gambar. *Ambience* umumnya dihasilkan dalam bentuk suara yang berlangsung terus-menerus (Fahreza & Manesah, 2023). Sebagai contoh, dalam film Satria Dewa: Gatot Kaca, pengambilan gambar di area pertarungan besar antara Gatot Kaca dan lawan beratnya akan tampak berbeda jika dilakukan di tempat yang sepi dibandingkan dengan saat dikelilingi oleh kerumunan penonton serta atmosfer pertempuran yang penuh semangat. Selain gambar yang menampilkan adegan pertarungan yang megah, suara latar seperti teriakan warga yang ketakutan, gemuruh langkah kaki, ledakan energi, dan jeritan Gatot Kaca ketika menggunakan kekuatannya juga direkam untuk menciptakan kesan ruang serta intensitas adegan. Ini jelas berbeda dari pengambilan gambar yang dilakukan di tempat lain seperti laboratorium tersembunyi, jalanan kota, atau hutan tempat Gatot Kaca berlatih, yang masing-masing memiliki suasana unik untuk memperkuat nuansa dan memperjelas visual cerita (Fahreza & Manesah, 2023).

c. *Hard Effect*

Hard effect adalah suara spesifik yang disinkronkan dengan tepat terhadap aksi yang nampak di layar, seperti suara tembakan pistol, rem mobil yang berdecit, atau suara kaca yang pecah. Efek ini biasanya diambil dari koleksi suara atau direkam secara langsung untuk menekankan aksi fisik dalam narasi. Dampak ini sangat penting karena menambah elemen emosional dan keaslian pada peristiwa yang berlangsung dalam adegan. Ketepatan waktu dan mutu suara sangat penting sebab kesalahan kecil dapat membuat aksi tampak atau terdengar tidak wajar.

d. *Electronic effect*

Electronic effect adalah suara yang dihasilkan atau dimodifikasi secara elektronik untuk menciptakan kesan kekuatan luar biasa, energi supernatural, atau fenomena non-alamiah. Dalam konteks film aksi atau fantasi seperti *Satria Dewa: Gatot Kaca*, efek ini digunakan untuk menggambarkan kekuatan magis atau energi besar, seperti suara sambaran petir, aliran energi, atau dentuman yang tidak berasal dari objek fisik nyata. Efek ini biasanya dibuat menggunakan synthesizer, pengolah suara digital, atau manipulasi audio untuk memberikan kesan elektrik dan mengintensifkan adegan aksi. Efek elektronik semacam ini memberikan nuansa modern sekaligus mistis, yang memperkuat citra tokoh berkekuatan supranatural seperti Gatot Kaca.

e. *Design sound effect*

Design sound effect adalah suara yang dibuat atau diubah secara kreatif untuk menghasilkan bunyi yang tidak nyata atau tidak dapat direkam secara langsung. Contoh yang termasuk adalah suara makhluk jahat, gerbang antar dimensi, atau kemampuan sihir. Efek ini seringkali melibatkan proses penumpukan, distorsi, penyesuaian nada, atau gabungan suara dari beragam sumber untuk menghasilkan satu suara baru yang khas. Desainer suara memiliki peran krusial dalam membangun identitas audio untuk lingkungan atau tokoh yang sepenuhnya imajiner, sehingga meningkatkan imajinasi audiens.

2.2.1 Fungsi Sound Dalam Film

Fungsi *Sound* (suara) dalam film sangat penting karena membantu memperkuat pengalaman menonton secara emosional, naratif, dan estetis. Berikut adalah beberapa fungsi utama *Sound* dalam film (Kuncoro, 2023):

1. **Membangun Suasana dan Perasaan**
Suara dapat menghasilkan atmosfer tertentu, baik itu tegang, romantis, sedih, atau menyenangkan. Musik latar (background score) atau efek suara seperti hujan, petir, serta bisikan angin sangat ampuh dalam menciptakan suasana dan menyesuaikan perasaan penonton dengan adegan yang berlangsung.
2. **Menguatkan Cerita dan Arti**

Percakapan antara tokoh-tokoh menunjukkan alur cerita, ikatan, dan pertikaian secara langsung. Di samping itu, suara dapat digunakan secara simbolis, contohnya, suara ketukan jam untuk menunjukkan waktu yang terus bergerak atau beban psikologis karakter.

3 Memberi Realisme dan Detail Lingkungan

Efek suara, seperti bunyi langkah, pintu berdecit, atau suara mobil, menciptakan kesan nyata terhadap apa yang disajikan di layar, sehingga penonton merasakan seolah-olah mereka berada di dalam dunia film itu.

4 Mengarahkan Fokus Penonton

Suara dapat menarik perhatian penonton pada aspek tertentu, seperti mendadak meningkatkan volume saat momen krusial atau menggunakan suara tertentu untuk menandakan bahaya atau kejutan.

5 Peralihan dan Pengeditan Visual

Suara juga berfungsi untuk menghubungkan satu adegan dengan adegan lainnya melalui transisi audio (*Sound bridge*), sehingga perpindahan cerita terasa lebih lancar dan tidak terputus.

Secara keseluruhan, Suara adalah komponen krusial dalam menyampaikan narasi, menciptakan atmosfer, dan membangun ikatan emosional penonton dengan film.

2.3. **Atmosfer Pada Film**

Atmosfer dalam film mengacu pada suasana atau perasaan emosional yang diciptakan melalui elemen-elemen sinematik seperti penerangan, musik latar, palet warna, latar, suara, dan gaya penyutradaraan. Atmosfer berperan dalam membentuk pandangan penonton terhadap adegan atau cerita secara keseluruhan, serta memperkuat perasaan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Contohnya, suasana yang kelam dan redup bisa menghasilkan perasaan tegang atau penuh misteri, sementara suasana yang terang dan hangat dapat menimbulkan perasaan bahagia atau nostalgia. Dengan kata lain, suasana jadi elemen kunci untuk menghasilkan pengalaman sinematik yang mendalam dan imersif (Sintowoko, 2022).

2.3.1 **Atmosfer Ketegangan**

Dalam film, suasana tegang dikembangkan secara bertahap namun mendalam, dimulai dari keheningan yang mengganggu hingga musik latar yang semakin menakutkan. Sorotan kamera yang menunjukkan rincian kecil seperti tetesan keringat di wajah karakter, pintu yang berderik pelan, atau langkah kaki yang mendekat tanpa terlihat pelakunya membuat penonton merasa seakan ikut mengintai dari balik bayang-bayang. Setiap scene seakan membawa bahaya yang tersembunyi, membuat audiens terus berspekulasi tentang apa yang akan terjadi berikutnya (Permana et al., 2019).

Kekhawatiran semakin meningkat saat tokoh utama harus menghadapi pilihan antara hidup dan mati dalam waktu yang sangat terbatas. Percakapan yang sedikit dan tatapan yang cemas menambah intensitas suasana yang tegang, sedangkan pencahayaan yang redup menghasilkan atmosfer yang kelam dan menindas. Tidak ada kepastian siapa yang akan bertahan, dan itulah yang menjadikan setiap detik sangat berharga. Film ini sangat sukses dalam menggugah emosi penonton, membuat mereka terpaku di tepi kursi, jantung berdegup kencang, menantikan peningkatan konflik yang pasti terjadi (Lestari, 2019).

2.3.2 Fungsi *Atmosfer* Dalam Film

Fungsi *atmosfer* dalam film sangat penting karena membantu menciptakan pengalaman menonton yang lebih terasa nyata dan mendalam. Berikut adalah beberapa fungsi utamanya (Farid, 2023) :

1 Membangun Suasana dan Emosi

Atmosfer berperan dalam membentuk suasana hati dalam sebuah adegan apakah tegang, romantis, menakutkan, atau pilu. Melalui aspek seperti pencahayaan, warna, suara, dan musik, suasana mengatur perasaan penonton supaya sejalan dengan emosi yang ingin disampaikan oleh film.

2 Memperkuat Cerita dan Tema

Atmosfer menambah kedalaman makna narasi dan memperkuat tema sentral film. Contohnya, film yang mengangkat tema kesepian dapat memanfaatkan suasana gelap dan hening untuk menekankan perasaan terasing dari karakternya. Dengan demikian, atmosfer bukan hanya sekadar latar belakang, tetapi juga merupakan elemen dari narasi.

3 Mendukung Karakterisasi

Atmosfer juga memperkuat penjabaran karakter. Contohnya, karakter utama yang penuh misteri dapat diperkenalkan dalam suasana gelap dan samar untuk menimbulkan rasa ingin tahu atau ketegangan.

4 Menampilkan Perubahan Alur atau Suasana

Perubahan suasana dalam film dapat menandakan pergeseran dalam alur cerita atau perasaan, contohnya dari tenang menjadi menegangkan. Ini memudahkan penonton untuk menangkap dinamika cerita dengan halus, tanpa membutuhkan dialog atau narasi yang langsung.

Dengan kata lain, suasana adalah alat visual dan emosional yang memperkaya narasi dan memudahkan penonton terhanyut dalam film.

2.4. Ketegangan Dalam Film

Ketegangan dalam film adalah suatu keadaan emosional yang sengaja diciptakan untuk membuat penonton merasa gelisah, ingin tahu, atau waspada terhadap apa yang akan terjadi kemudian dalam alur cerita. Ketegangan merupakan salah satu unsur krusial dalam sinematografi karena dapat menghasilkan daya tarik yang besar dan mempertahankan perhatian penonton selama film berlangsung. Dengan menggunakan berbagai metode seperti plot yang tak terduga, musik yang menghentak, pencahayaan redup, atau latar suara yang dramatis, ketegangan menciptakan keterlibatan emosional dan mental penonton terhadap konflik yang dialami oleh karakter dalam film (Ramadhan, 2020).

Ketegangan tidak hanya ada dalam film jenis thriller atau horor, tetapi juga dapat dijumpai dalam berbagai genre seperti drama, aksi, bahkan romansa, asalkan terdapat elemen konflik atau ketidakpastian yang menimbulkan rasa ingin tahu. Saat digunakan dengan baik, ketegangan mampu menghasilkan momen-momen puncak yang mengesankan, memperkuat karakter tokoh, serta memberikan kedalaman pada alur cerita. Dengan demikian, ketegangan berperan sebagai elemen krusial dalam menciptakan dinamika naratif dan meningkatkan pengalaman sinematik bagi penonton (Rochmat & Rahmad, 2019).

2.4.1 Fungsi Ketegangan Pada Film

Fungsi ketegangan dalam film sangat penting karena membantu menciptakan pengalaman menonton yang lebih menarik, emosional, dan penuh rasa penasaran. Berikut beberapa fungsi utamanya (Rochmat & Rahmad, 2019) :

- 1 Menarik Perhatian Penonton

Ketegangan membuat audiens terus penasaran tentang apa yang akan terjadi berikutnya. Rasa ingin tahu dan kekhawatiran yang muncul akibat situasi tegang membuat penonton tetap berkonsentrasi dan tidak ingin ketinggalan satu pun momen. Membangun Emosi dan Keterlibatan

- 2 Mengembangkan Emosi dan Partisipasi

Ketegangan yang ada membuat penonton merasakan apa yang dialami oleh karakter, baik itu rasa takut, cemas, bingung, atau resah. Hal ini memperdalam ikatan emosional antara audiens dan narasi yang ditampilkan.

- 3 Memperdalam Alur Cerita

Ketegangan digunakan untuk membangun struktur narasi, khususnya dalam menciptakan konflik, puncak, dan resolusi. Ketegangan yang dikelola dengan baik akan membuat alur cerita menjadi lebih dinamis dan mengesankan.

- 4 Mendorong Pemikiran Penonton

Dalam sejumlah film, terutama yang memiliki ketegangan psikologis atau moral, penonton diundang untuk merenungkan lebih jauh mengenai pilihan, nilai, dan akibat. Ini memberikan nilai reflektif terhadap film.

Dengan kata lain, ketegangan tidak hanya bertujuan menimbulkan rasa takut atau cemas, tetapi juga berperan dalam meningkatkan pengalaman menonton secara keseluruhan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian adalah sebuah aktivitas yang mencoba untuk melakukan investigasi terhadap sebuah topik atau mencoba menjawab sebuah isu atau pertanyaan terkait topik yang diangkat secara terstruktur dan metodik (Axanta, 2020). Peneliti harus merancang metode yang akan digunakan untuk mengakses dan mengumpulkan data atau informasi yang dapat membantu menjawab pertanyaan. Metode adalah sebuah