

2. STUDI LITERATUR

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Sound Design in Film

Sound Design dalam film mencakup penciptaan dan pengolahan elemen audio dalam film untuk mendukung penyampaian narasi dan emosi. Sonnenschein (2001) menjelaskan bahwa sound design bukan hanya persoalan teknis, tetapi juga melibatkan sensitivitas psikologis dan emosional. Pendekatan ini sejalan dengan Holman (2015), yang menyatakan bahwa suara dapat memengaruhi persepsi spasial dan waktu secara dramatis dalam film fiksi.

2. Suara Pikiran sebagai Representasi Psikologis

Suara pikiran dalam film adalah bentuk ekspresi internal karakter yang biasanya disampaikan secara non-verbal melalui manipulasi suara. Studi oleh Tuuri dan Eerola (2016) menjelaskan bahwa suara subjektif dapat memperkuat koneksi emosional antara penonton dan karakter melalui teknik manipulasi spasial dan temporal

3. Fungsi Psikoakustik dalam Reverb dan Delay

Lerch (2019) menjelaskan bahwa reverb dan delay memiliki nilai psikoakustik, yaitu kemampuan mengubah persepsi ruang, waktu, dan emosi hanya melalui manipulasi suara. Efek ini dapat digunakan untuk memperkuat ilusi psikologis atau persepsi memori dalam konteks film maupun media interaktif.

3.2. TEORI UTAMA A

1. Reverb

Reverb menciptakan efek gema yang berasal dari pantulan suara dalam suatu ruang. Dalam konteks film, reverb digunakan untuk menyampaikan emosi, isolasi, atau kenangan. Sonnenschein (2001) menekankan bahwa reverb sangat efektif untuk memperlihatkan ruang batin dan tekanan mental karakter. Hal ini juga diperkuat oleh Holman (2015), yang menyebutkan bahwa decay time yang panjang dapat memberi kesan melankolis dan reflektif pada karakter.

2. Delay

Delay adalah efek pengulangan suara yang digunakan untuk menciptakan disorientasi, pengulangan pikiran, atau efek waktu non-linear. Brame (2016) menyatakan bahwa delay menciptakan ilusi suara yang “terjebak”, cocok untuk menggambarkan trauma atau gangguan psikologis. Copeland (2019) menambahkan bahwa delay dapat dimaknai sebagai perwujudan dari gangguan kesadaran dalam film psikologis.

3. Manipulasi Suara sebagai Struktur Naratif

Collins (2020) menjelaskan bahwa dalam desain suara naratif, reverb dan delay berperan penting dalam membentuk nuansa psikologis dan subjektivitas karakter. Teknik ini bukan hanya untuk atmosfer, tetapi untuk membangun persepsi mental karakter terhadap dunianya.

3.3.TEORI PENDUKUNG A

1. Teori Psikologi: Persepsi dan Suara Pikiran

Alderson-Day dan Fernyhough (2015) menjelaskan bahwa inner speech adalah bentuk bahasa internal yang bersifat personal dan berperan penting dalam proses kognitif individu. Konsep ini selaras dengan bagaimana seseorang dapat "mendengar" suara dalam kepalanya, termasuk internalisasi suara eksternal yang dipengaruhi oleh pengalaman atau tekanan psikologis, sebuah fenomena yang relevan dengan fungsi phonological loop dalam model working memory.

2. Estetika Suara dalam Film

Menurut Sonnenschein (2014), suara dalam film bukan sekadar pengisi kesunyian, tetapi memiliki kekuatan simbolik dan afektif yang signifikan. Suara dapat menyampaikan perasaan, menarasikan waktu, dan mendefinisikan ruang secara non-literal. Pendekatan ini sangat relevan dengan desain suara pikiran dalam film yang seringkali beroperasi di luar sinkronisasi temporal atau spasial narasi visual utama.

3. Temporal Dissonance dalam Narasi Film

Pérez-González (2017) dalam studinya tentang manipulasi waktu dan ruang dalam film, menyoroti bagaimana penggunaan elemen audio yang tidak linier—seperti delay atau fragmen ingatan—dapat menciptakan disonansi temporal. Efek ini mampu memperdalam konflik emosional karakter dan sering dimanfaatkan dalam adegan kilas balik atau montage untuk menandai waktu yang bersifat subjektif.

