

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama berhubungan dengan desain suara yang mencakup pengolahan aspek audio didalam medium film
2. Teori Pendukung gagasan karya Perahu membahas tentang perubahan emosi dalam film dan ambivalensi

2.2. TEORI SOUND DESIGN

Sound design merupakan elemen penting dalam film yang berfungsi untuk memperkuat narasi dan menciptakan suasana emosional. Kock (2023) menyoroti bahwa psikoakustik dalam sound design mampu memengaruhi persepsi penonton terhadap suara, baik secara eksplisit maupun implisit. Proses sound design biasanya dilakukan pada tahap pasca-produksi untuk menciptakan lapisan suara yang memperkaya narasi visual dan membangun pengalaman sinematik yang imersif. Teknik ini memungkinkan elemen audio seperti dialog, musik, dan efek suara berfungsi secara harmonis untuk mendukung cerita.

Namun, peran relatif antara suara dan gambar dapat berubah-ubah sepanjang film, disesuaikan dengan kebutuhan penceritaan di setiap adegan. Proses pembuatan suara film dan televisi biasanya dilakukan pada tahap pasca-produksi. Ini melibatkan penggabungan berbagai potongan suara yang dijahit hingga menciptakan suatu kesatuan yang koheren. Proses inilah yang dikenal sebagai *sound design*. Dengan begitu, *sound designer* berperan krusial dalam menciptakan lapisan audio yang memperkaya narasi visual, membangun suasana, dan meningkatkan pengalaman menonton secara keseluruhan.

2.3. TEORI SPATIAL AUDIO

Spatial audio menciptakan pengalaman suara tiga dimensi, memberikan ilusi bahwa suara berasal dari berbagai arah dan jarak. Teknik binaural, sebagaimana

dijelaskan oleh Indriani & Elfitri (2024), merupakan salah satu metode spatial audio yang mensimulasikan pendengaran manusia untuk menciptakan persepsi audio yang imersif. Gustavii (2024) juga mencatat bahwa pengintegrasian audio binaural dengan surround sound bioskop dapat memberikan pengalaman naratif yang lebih kaya, terutama dalam menggambarkan emosi dan ruang. Semua ini harus direproduksi secara akurat untuk menciptakan persepsi suara 3D yang realistis. Teknologi ini telah banyak diterapkan dalam produk AR/VR seperti Oculus Rift dan PlayStation VR, meningkatkan pengalaman immersive dalam berbagai medium audiovisual.

2.4. TEORI REVERB

Perubahan emosi dalam film adalah proses dinamis yang mencerminkan perkembangan karakter dan alur cerita. Emosi tidak bersifat statis; mereka berkembang sebagai respons terhadap situasi, konflik, atau keputusan yang dihadapi oleh karakter. Meinel, Bullerjahn, & Lindau (2024) menyatakan bahwa perubahan emosi memberikan kompleksitas pada narasi, menciptakan hubungan antara audiens dan karakter melalui penggambaran transformasi emosional yang jelas dan terukur.

Emosi dalam film sering kali digambarkan secara bertahap, dimulai dari situasi tertentu yang memicu perubahan suasana hati atau reaksi emosional. Misalnya, sebuah momen awal yang menunjukkan kebahagiaan dapat perlahan berubah menjadi kesedihan seiring dengan terjadinya konflik atau kehilangan. Proses ini memungkinkan audiens untuk memahami perjalanan emosional karakter, membantu mereka merasakan pengalaman yang lebih personal.

Selain perubahan bertahap, emosi juga dapat bergeser secara mendadak sebagai respons terhadap peristiwa yang mengejutkan atau dramatis. Pergeseran ini menambah ketegangan dalam narasi dan mencerminkan realitas kompleks dari pengalaman manusia. Perubahan seperti ini sering kali menjadi titik balik yang

signifikan dalam cerita, mengungkapkan lapisan baru dari karakter dan memberikan kedalaman tambahan pada alur cerita.

2.5. TEORI PERUBAHAN EMOSI DALAM FILM

Perubahan emosi dalam film adalah elemen penting yang memberikan dinamika pada narasi dan memperkuat keterlibatan penonton dengan karakter. Meinel, Bullerjahn, & Lindau (2024) menunjukkan bahwa elemen musik dan audio dapat memengaruhi persepsi audiens terhadap emosi yang ditampilkan dalam film, khususnya dalam menggambarkan transisi dari satu emosi ke emosi lainnya. Perubahan emosi ini biasanya mengikuti perkembangan cerita, seperti konflik yang dihadapi oleh karakter atau hubungan antar tokoh.

Indriani & Elfitri (2024) menyebutkan bahwa transisi emosi dapat diperkuat dengan penyesuaian elemen suara yang membantu menyoroti momen penting dalam alur cerita. Elemen-elemen ini memungkinkan penonton untuk lebih memahami perjalanan emosional karakter dan merasa terhubung dengan konflik yang mereka alami.

Sebagai medium naratif, film menggunakan berbagai elemen, baik visual maupun audio, untuk mencerminkan perubahan emosi karakter secara efektif. Dalam sebuah adegan, perubahan emosi bisa ditampilkan melalui kombinasi ekspresi wajah, dialog, musik, dan efek suara, menciptakan pengalaman sinematik yang dapat memengaruhi penonton.

2.6. TEORI AMBIVALENSI

Dalam konteks naratif, ambivalensi sebagai tipe dari perubahan emosi, sering kali muncul dalam pengembangan karakter dan konflik cerita, menciptakan kedalaman emosional yang menarik bagi penonton. Menurut *Tzvetan Todorov (1975)*, ketegangan antara dua emosi yang saling bertentangan dalam karakter memungkinkan penonton untuk merasakan nuansa dalam pilihan yang dibuat oleh karakter, sering kali menghadapi dilema yang sulit di mana tidak ada jawaban yang

jelas atau benar. Misalnya, seorang protagonis yang terjebak antara tanggung jawab moral dan keinginan pribadi dapat menimbulkan ketegangan yang membuat penonton terlibat secara emosional, merasakan beban yang dihadapi karakter tersebut (Meinel, Bullerjahn, & Lindau, 2024).

Proses ini sering digambarkan dengan perubahan suasana hati yang tidak terduga dan bertahap, di mana karakter dapat merasa cemas, bingung, atau terpecah antara dua perasaan yang berbeda, memberikan ruang bagi penonton untuk melihat sisi kompleks dari keputusan karakter dan bagaimana mereka beradaptasi dengan situasi yang penuh ketidakpastian (Meinel, et al, 2024).

Ambivalensi emosional juga dapat berfungsi sebagai elemen yang mendorong perkembangan karakter dalam film. Ketika karakter terus dihadapkan pada konflik batin yang bertentangan, hal ini dapat mempengaruhi cara mereka berpikir atau bertindak, yang pada gilirannya mempengaruhi arah cerita. Dengan demikian, ambivalensi emosional merupakan bagian dari mekanisme naratif yang menggambarkan proses pengambilan keputusan dalam situasi yang penuh pertentangan (Meinel et al., 2024).

2.7.TEORI *DIEGETIC* & *NON-DIEGETIC*

Dalam studi sound design film, konsep *diegetic* dan *non-diegetic* sangat penting dalam memahami bagaimana suara berperan dalam narasi. Chion (1994) menjelaskan bahwa suara *diegetic* berasal dari dunia cerita, seperti dialog karakter atau suara langkah kaki, sementara suara *non-diegetic* mencakup elemen yang tidak berasal dari dunia cerita, seperti musik latar atau narasi.

Metz (1974) menambahkan bahwa kombinasi kedua jenis suara ini menciptakan pengalaman sinematik yang lebih kompleks. Suara *diegetic* memberikan realisme pada adegan, sedangkan suara *non-diegetic* memperkuat tema atau suasana hati tertentu. Kedua konsep ini memungkinkan pembuat film untuk memanipulasi pengalaman emosional penonton, menciptakan dimensi narasi yang lebih dalam dan memperkuat perasaan yang ingin disampaikan melalui film.