

2. STUDI LITERATUR

2.1. Sound Design

Penciptaan dan pengkonsepan suara atau *Sound Design* merupakan elemen penting dalam proses produksi audio visual yang bertujuan untuk menciptakan dan memanipulasi suara untuk memperkuat emosionalitas dan teknis dari sebuah film. *Sound Design* melalui beberapa tahapan untuk menciptakan suara yang ingin capai oleh sutradara sehingga bisa dirasakan oleh penonton (Holman , 2010 hal.1).

Tahapan dalam melakukan menurut (Collins 2020, hal. 4) *sound design* meliputi

1. Pemilihan suara dan penempatan suara yang sudah direkam pada saat produksi
2. Menggabungkan dan menciptakan suara dari berbagai suara atau layering
3. Mengolah suara secara digital maupun analog dengan menggunakan *limiter*, *compression* dan *reverb*
4. Penggunaan *synthesizer* untuk menciptakan suatu suara tertentu.

Penggunaan *sound design* dalam pembuatan film “U” cukup penting dalam membentuk dunia dalam film, juga penggambaran karakter yang memiliki peran krusial dalam membantu berjalannya sebuah naratif cerita yang dibentuk oleh *sound effect murmured* pada karakter Taslim dalam film “U”.

2.2 Sound Effect

Sound effect adalah suara tambahan dalam film yang digunakan untuk menciptakan realitas di layar (Rose, 2008 hal. 339). Fungsinya tidak hanya membangun dunia yang terlihat nyata, tetapi juga memengaruhi pengalaman menonton dengan membawa emosi yang diinginkan oleh pembuat film. *Sound effect* membantu menyampaikan suasana, ketegangan, atau konteks tertentu kepada penonton.

Menurut (Avarese, 2017, hal. 72) Secara umum, *sound effect* terbagi menjadi dua jenis utama:

1. **Diegetic**: Suara yang berasal dari dunia film itu sendiri dan dapat didengar oleh karakter, seperti suara langkah kaki atau kendaraan.
2. **Non-Diegetic**: Suara yang hanya didengar oleh penonton, seperti musik latar atau efek dramatis tertentu untuk menambah emosi.

Kedua jenis ini bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman audiovisual yang imersif.

2.2.1 Murmured

Menurut (Thesaurus, 2016) *murmured* merupakan sebuah lisan yang tidak terdengar jelas untuk dimengerti pendengar, hal ini mirip seperti berbisik, dan bergumam. Menurut (Morris & Clements, 2002 hal. 1) Suara *murmured* ini merupakan bentuk suara yang berada pada frekuensi dibawah 500hz antara berbanding dengan suara berbicara normal manusia yang berada pada 500hz-2000hz.

2.3 Kutukan

Film *lord of ring, the fellowship of the ring* karya Peter Jackson menunjukkan sebuah benda yang memiliki kekuatan yang terkutuk, dimana benda tersebut telah diberikan kekuatan untuk memberikan efek menyesatkan atau melukai bagi orang yang memakai benda tersebut. Menurut (Suzannah Lipscomb, 2020 hal.12) kutukan merupakan salah bentuk dari magis yang berasal dari sebuah kepercayaan, kultur, maupun tradisi yang sudah ada selama beradapan manusia. Bentuk dari kutukan sangat bermacam macam seperti ritual, jampi-jampi, dan sejenisnya. Kutukan adalah harapan dan expresi untuk menciptakan sebuah kecelakaan atau hal buruk bagi orang lain, objek, maupun sebuah tempat. Tetapi menurut (Alexandra Chauran, 2013 hal. 42) menyatakan juga bahwa manusia memiliki kekuatan untuk mengutuk diri sendiri dengan hal hal buruk melalui pikiran itu sendiri dimana secara ilmiah kutukan tidak dapat dibuktikan karena kutukan merupakan sebuah hal

magis yang tidak ada secara ilmiah. Kutukan dapat terjadi karena sugesti dari dalam diri mereka yang mengakibatkan mereka merasa bahwa hal buruk terjadi karena sebuah kutukan.

2.3.1 Kutukan dalam objek

Menurut (Suzannah Lipscomb, 2020 hal. 12) dalam tulisannya objek kutukan merupakan objek yang sudah diritualkan dengan cara pekerjaan spiritual seperti mantra, ilmu sihir, pengolahan energi. Esensi adanya benda terkutuk biasanya adalah untuk menyakiti orang dengan intensi yang jahat sehingga benda benda ini digunakan sebagai media untuk menampung kutukan yang mungkin ada dengan dimasukan atau diisi dengan makhluk gaib, energi negatif, yang mana kutukan tersebut merupakan ekspresi memenuhi keinginan gelap. Menurut (Suzannah Lipscomb, 2020 hal. 34) Benda benda yang “terkutuk” ini dalam dunia nyata tidak berbentuk menyeramkan atau memiliki aura negatif, namun lebih seperti kejadian buruk yang terus terjadi jika ada benda tersebut. Bentuk dari benda benda terkutuk terkadang yang digunakan untuk menyakiti kadang berbentuk tidak seperti yang kita bayangkan terkadang barang barang sehari hari bisa menjadi media untuk kutukan tersebut terjadi. Menurut (Alexandra Chauran, 2013, hal. 213) cara benda terkutuk bekerja dimana manusia memiliki kesadaran maupun alam bawah sadar yang mempengaruhi cara pandang terhadap bagaimana supernatural yaitu kutukan hadir. Seperti mental dan psikis seseorang yang akan memberikan reaksi letih lesu, dan *mindset* negative.

2.4 Psikologi

Menurut (Spielman et al., 2020 Hal 8) Psikologi atau dalam Bahasa Yunani psyche merupakan sebuah ilmu yang mempelajari perilaku, pikiran dan proses mental manusia secara ilmiah yang mencakup segala aspek manusia seperti kognisi, emosi, motivasi, dan kepribadian maupun interaksi sosial manusia. Emosi dan perilaku manusia dapat berubah dan dapat diatur dengan perubahan kondisi disekitarnya. Emosi merupakan reaksi perilaku manusia seperti senang dan, sedih, tenang, panik, maupun stress. Menurut (Spielman et al., 2020 Hal 341) Hal ini dapat

terjadi karena komponen emosi yang mendukung yaitu, komponen subjektif (berdasarkan pengalaman), komponen fisiologis (reaksi tubuh atau pemicu), dan komponen ekspresif (penunjukan emosi melalui ekspresi). Emosi memiliki peran penting dalam manusia atau orang dalam melakukan interaksi sosial, pengambilan keputusan, maupun kesehatan mental.

Menurut (Spielman et al., 2020, hal. 171) dalam psikologi suara dapat memberikan rasa dan reaksi nyaman maupun ketidaknyamanan, dalam hal ini suara murmur yang artinya bisik bisik atau tidak jelas ini dapat memberikan rasa tidak nyaman seperti cemas, frustrasi, maupun depresi maupun paranoia. Hal ini dinamakan misophonia, menurut (Brout et al., 2018, hal. 8) misophonia merupakan reaksi berlebihan terhadap suara tertentu. Yang mana secara psikologi suara yang tidak diketahui asalnya akan membuat otak memproses sebagai sesuatu hal yang mencurigakan maupun sebagai ancaman.

2.4.1 Cara berfikir

Menurut (Alexandra Chauran, 2013) kutukan memang tidak bisa dijelaskan secara ilmiah, namun kutukan selalu dikorelasikan dengan kejadian yang negatif atau tidak menyenangkan. Hal ini dipengaruhi oleh cara berpikir seseorang, dimana teori ini diambil dari buku *Thinking Fast and Slow* (Daniel Kahneman, 2011, hal. 10) ada 2 cara berpikir yaitu berpikir cepat yaitu sistem pertama dan berpikir lambat sistem kedua. Dimana pada sistem 1 ini cara berpikir yang mengandalkan pola, kecepatan, pengalaman, emosi dan kebiasaan sehingga terkadang menjadi bias dan bisa menimbulkan kesalahan pada cara berpikir sistem satu. Sebaliknya cara berpikir sistem 2 lebih pelan lebih rasional, sangat logika, dan berdasarkan sehingga bisa menghilangkan bias yang ada pada sistem 1 dan juga membantu mengurangi kesalahan sistem 1.

2.4.2 Paranoia

Dalam buku *Paranoia : psychology of persecutory delusions* (Freeman & Garety, 2006 hal 1) menyatakan paranoia merupakan persepsi irrasional dan persistensi pemikiran seseorang bahwa ada sesuatu yang akan datang melukai, walau tidak ada

fakta atau bukti yang konkrit. Pada intinya paranoia merupakan bentuk penganiayaan delusi atau ketakutan terhadap sebuah ancaman yang dapat membahayakan diri atau orang lain. (Freeman & Garety, 2006 Hal 115) mengatakan bahwa paranoia tidak selalu berada pada tahap yang ekstrim namun bisa masuk kedalam 3 kategori yaitu ringan dimana hanya mencurigai atau mulai ada ketidakpercayaan, sedang yaitu sudah mempercayai bahwa ada yang ingin melukai atau ada hal buruk yang akan terjadi dan berat dimana pada kondisi ini seseorang sudah ada pada tahap delusi permanen. Ada beberapa gejala juga yang menunjukkan bentuk paranoia menurut (Geert Crombez et al., 2023 hal. 72) gejala tersebut adalah seperti terlalu waspada akan sesuatu (Hypervigilance), pemikiran referensi dimana selalu menginterpretasi kejadian disekeliling menghantui dan mengancam bagi individu. Penolakan terhadap pemikiran rasional dimana individu atau seseorang terlalu mempercayai terhadap segala kejadian buruk terjadi karena hal supernatural. Paranoia bisa terjadi dikarenakan beberapa faktor internal maupun external dalam kehidupan ataupun lingkungan disekeliling sebuah individu, seperti Trauma masa kecil, Tantangan dalam lingkup sosial, bias kognitif, dan pandangan terhadap diri sendiri.

2.4.3 Locus Control

Dalam sebuah artikel yang ditulis oleh (Joelson, Richard B, 2017) Locus control atau magical of thinking adalah sebuah konsep psikologi yang merupakan sistem kepercayaan diri terhadap pengalaman sebuah individu dimana akan mempengaruhi kesuksesan dan kegagalan sebuah individu. Locus control dibagi menjadi 2 kategori internal dan external, internal locus control diartikan sebagai individu yang memiliki atribut sukses dari dalam diri dengan kekuatan sendiri sedangkan external locus control diartikan dengan individu yang bergantung pada nasib atau keberuntungan dibandingkan dengan kekuatan dari diri sendiri. Sehingga individu yang memiliki external locus control terkadang lebih gampang untuk mengalami stress anxiety maupun paranoia dikarenakan banyak hal yang diluar kontrol individu. Menurut (Jolson, Richard B, 2017) locus control ada hadir dalam sebuah individu merupakan gabungan pengalaman atau cara didik dari masa kecil

dan pengalaman diri sendiri yang menciptakan internal dan external locus control itu sendiri.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA