

1.1. RUMUSAN MASALAH

Melalui paparan yang dijelaskan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini difokuskan bagaimana perancangan *sound effect* untuk mendukung rasa cemas dalam film “Yang Dibuang Yang Akhirnya Bertumbuh”?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah *scene* 10, yaitu adegan saat melahirkan anak.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana *sound effect* dapat membuat rasa cemas dalam film “Yang Dibuang Yang Akhirnya Bertumbuh”.

2. STUDI LITERATUR

Teori utama pada pemaparan penelitian ini adalah teori yang terkait dengan *sound design*, *sound effect* dan teori pendukungnya adalah teori yang mengenai kecemasan.

2.1. SOUND DESIGN

Menurut Sonnenschein (2001, hlm. xvii), *sound design* memberikan arti sebuah pesan atau petunjuk dalam suara yang menjadi alat komunikasi. Di dalam dunia film *sound design* bertanggung jawab dari awal sampai akhir untuk membentuk film terlihat nyata melalui suara. Karena itu *sound designer* harus dapat mendalami cerita, karakter, emosi dan genre film tersebut. *Sound design* yang baik merupakan rancangan yang dimulai saat mendalami dan menganalisis naskah, menentukan elemen suara, sampai *editing* dan *mixing* suara. Pada saat membaca dan menganalisis naskah harus dilakukan secara matang, karena lebih dapat jauh berkreasi dibandingkan dengan mendesain suara yang sudah ada visual (Sonnenschein, 2001, hlm.1-2).

Sound design adalah sebuah alat seni yang menciptakan suara yang mendukung dan dapat diterapkan ke visual yang ditampilkan. *Sound design* juga harus dapat menciptakan suara yang tepat dalam menggerakkan cerita tersebut dengan konsep yang matang. Dengan suara yang tepat pada waktu yang benar di penempatannya maka estetika dari suara tersebut sudah tepat pada saat dibentuk (Holman, 2010, hlm.145).

2.2. SOUND EFFECT

Menurut Winters (2017, hlm. 86) Saat menciptakan *Sound Effect* untuk film, fokus tidak selalu pada rekaman suara yang dihasilkan oleh objek atau makhluk di dunia nyata, tetapi lebih pada suara yang diharapkan didengar oleh penonton. Hanya sedikit orang yang tahu bagaimana suara peluru atau pisau yang menembus tubuh manusia yang sebenarnya, namun ada pemahaman insting tentang bagaimana suara tersebut mungkin terdengar. Tugas *Sound Editor* adalah memberikan suara yang diantisipasi akan menyertai aksi tersebut. Kuncinya adalah membuat suara tersebut terdengar meyakinkan. Jika suara tidak sama dengan visual yang ditampilkan, maka penonton dapat teralihkan dan mengeluarkan mereka dari cerita tersebut. Pada konteks film, *Sound Effect* digunakan untuk menambah elemen suara yang diperlukan dalam suatu adegan, seperti suara mobil, sirene, dan tembakan. Selain memberikan informasi terkait lokasi, waktu dan suasana, *Sound Effect* dan *Sound design* juga dapat menciptakan suasana emosional, seperti kesedihan, kebahagiaan, atau ketakutan. Selain itu, *Sound Effect* berperan dalam membangun ketegangan dan ritme dalam film tersebut (Winters, 2017, hlm.82).

Menurut Sonnenschein (2001, hlm. 25) kita dapat memadatkan informasi dalam adegan jika kita memutuskan untuk menumpuk suara dialog atau suara *diegetic*. Namun teknik ini harus memiliki wawasan untuk mengetahui dalam visual dan suara yang berbeda serta kapan teknik ini berfungsi untuk mendorong penonton ke adegan berikutnya dengan rasa cemas. *Sudden cessation of sound* atau bisa disebut menghentikan suara secara tiba-tiba juga dapat menimbulkan perasaan cemas dalam adegan tersebut (Sonnenschein, 2001, hlm. 166).

2.3. SOUNDSCAPE

Menurut Kang & Schulte-Fortkamp (2016) *soundscape* merupakan bunyi yang dihasilkan dari suatu tempat, suara tersebut dapat berasal dari Tindakan dan interaksi faktor alam atau manusia. Sedangkan menurut kamus Oxford, *soundscape* adalah suara yang terdengar dari suatu lokasi dan bersumber dari tempat tersebut. Secara sederhana *soundscape* diartikan sebagai komposisi akustik yang bersumber dari tumpang tindih berbagai suara yang berasal dari fisik atau biologis (Farina, 2014). Payne et al. (2009) menyebutkan bahwa *soundscape* adalah suara yang terdengar di Lokasi dan memiliki hubungan persepsi antara individu atau masyarakat tentang lingkungan sonik.

2.4. RITME SUARA

Menurut Bordwell (2019) ritme melibatkan minimal yaitu ketukan, pola aksen, tempo atau ketukan yang lebih kuat dan lebih lemah. Ketukan yang paling mendasar dalam tubuh kita adalah detak jantung. Musik dalam film juga dapat memicu perubahan detak jantung serta respon lainnya dan suara yang beritme dapat memancing perhatian gambar dalam film.

2.5. KECEMASAN AKADEMIK

Menurut Nevid (2003) kecemasan adalah suatu respon terhadap keadaan emosional yang tidak menyenangkan dan kekhawatiran bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi. Sedangkan kecemasan akademik menurut Holmes (1991), dapat diidentifikasi melalui gangguan suasana hati, seperti perasaan was-was, ketakutan, kecemasan, ketegangan, kegugupan, dan rasa tidak aman, yang semuanya dapat memengaruhi aktivitas akademik siswa, terutama ketika menghadapi ujian. Holmes (1991) menyebutkan empat indikator yang mencerminkan kecemasan akademik:

1. Mood (Psikologis)

Holmes (1991) menjelaskan bahwa secara psikologis, individu yang cemas akan merasakan kekhawatiran, ketegangan, kepanikan, dan ketakutan.

Mereka juga mungkin mengalami perasaan was-was, gelisah, gugup, serta rasa tidak aman atau terancam. Kondisi ini dapat menyebabkan individu menjadi mudah tersinggung dan rentan terhadap depresi.

2. Kognitif

Secara kognitif, menurut Holmes (1991), individu yang mengalami kecemasan sering kali mengkhawatirkan hal-hal yang belum terjadi namun akan datang, yang berdampak pada kesulitan berkonsentrasi, membuat keputusan, serta penurunan daya ingat.

3. Somatik

Holmes (1991) menyebutkan, Somatik merujuk pada reaksi fisik atau biologis seseorang. Gejala somatik kecemasan akademik dibagi menjadi langsung dan tidak langsung. Gejala langsung termasuk mudah berkeringat, sesak napas, detak jantung yang cepat, peningkatan tekanan darah, pusing, dan ketegangan otot. Gejala tidak langsung mencakup sakit kepala dan mual yang berlangsung lama.

4. Motorik

Motorik berkaitan dengan gerakan tubuh. Holmes (1991) menjelaskan bahwa kecemasan akademik dapat terlihat dari gerakan motorik seperti tangan yang gemetar, suara yang terbata-bata, dan sikap yang tergesa-gesa.

Menurut jurnal yang ditulis oleh Li, Y. & Lee, S. (2024), perubahan frekuensi suara dapat memengaruhi psikologis penonton, efek tersebut dapat ditimbulkan oleh seberapa kerasnya suara. Ritme, frekuensi dan penekanan juga membantu penonton untuk memahami perubahan ruang dan waktu dalam film, meningkatkan pengalaman menonton dan pemahaman terhadap isi film.