

merupakan dari proses bercerita, untuk menggambarkan keadaan, membangun emosi, atau menjelaskan narasi cerita (Smith, 2022).

Adegan yang lebih membutuhkan emosi biasanya menggunakan *sound effect*. Misalnya, adegan aksi di mana ada perselisihan antara dua atau lebih karakter, adegan di mana karakter bersedih, adegan di mana karakter sedang fokus pada sesuatu, atau adegan di mana karakter memerlukan bantuan untuk menjelaskan apa yang terjadi di dalamnya (Skurativskyi & Andriienko, 2023). Dalam sebuah adegan dari film *Interstellar* (2014), karakter utama berada di sebuah tempat di dalam lubang hitam dan berusaha untuk pergi ke masa lalu dan membantu anaknya memecahkan kode. Untuk menekan emosi penonton, adegan tersebut menggunakan efek suara seperti dengungan dan suara karakter yang memukul buku tanpa gema. Ini dilakukan agar penonton dapat merasakan perasaan tegang yang dirasakan karakter utama.

### **2.3.AMBIENCE SOUND**

*Ambience sound* atau suara ambiens merupakan suara latar yang memberikan konteks atmosfer latar pada suatu adegan di dalam film. *Ambience sound* memiliki peranan penting dalam membangun suasana suatu tempat atau keadaan di dalam cerita suatu film (Chattopadhyay, 2017). Elemen suara ini juga memberikan informasi spesifik tentang lokasi yang ada di dalam film. Hal ini memungkinkan penonton untuk mengenali lingkungan yang ada di sekitar karakter film. Dalam hal emosi, *ambience sound* berperan untuk membangkitkan dan menjadikan suatu adegan lebih relevan dan menyentuh emosi para penonton.

### **2.4. HUMMING SOUND**

*Humming sound* atau suara dengungan merupakan suara yang memiliki volume rendah dan bersifat terus-menerus. Suara ini biasanya dapat dihasilkan oleh berbagai sumber, seperti suara manusia, elektronik, dan hewan. Suara ini memiliki karakteristik seperti gumaman yang biasa terdengar dari kejauhan. Namun dalam berbagai konteks, suara ini bisa memiliki fungsi yang berbeda, dalam film biasanya sebagai pendukung naratif dan pembangun suasana suatu adegan (Dyck, 2019)

(Robson, 2011). Suara ini efektif dalam menciptakan suasana tegang pada film karena karakteristik suaranya memiliki dampak psikologis. Suara memiliki Kesan terus-menerus tanpa ada akhir, menciptakan perasaan tidak nyaman. *Sound effect* ini biasanya digunakan untuk menciptakan atmosfer yang penuh tekanan, karena dapat menimbulkan perasaan tegang dan sensasi berada di dalam klimaks terus-menerus (Kattelman, 2022).

Menurut Kattelman (2022), studi menunjukkan bahwa suara-suara *humming* dapat memicu respon fisiologis tubuh manusia, seperti pada peningkatan detak jantung, yang umum terjadi ketika seseorang merasa tegang dan takut. Penggunaan suara *humming* berdampingan dengan keheningan dapat memperkuat efeknya. Dalam adegan-adegan *suspense* pada film, suara *humming* sering ditonjolkan tanpa adanya elemen suara lain yang lebih terdengar, sehingga dapat menarik perhatian penonton pada emosi dari adegan yang sedang berjalan.

## **2.5.MOOD**

*Mood* atau suasana di dalam film mengacu pada emosi para karakter yang memunculkan perasaan tertentu kepada penonton. Emosi tersebut dibangun dengan narasi, adegan, latar tempat, hingga suara (Tarvainen et al., 2020). *Filmmakers* biasanya merancang emosi sedemikian rupa agar penonton ikut merasakan apa yang dirasakan karakter di dalam film, sehingga mereka seolah bisa masuk ke dalam film.

*Sound effect* berperan penting dalam membangun mood di dalam film (Dhas & Kumar, 2023). Mempengaruhi perasaan dan persepsi penonton melalui suara-suara yang muncul ketika suatu adegan sedang berjalan. Agar suasana atau *mood* yang ingin disampaikan kepada penonton, dapat terserap dengan baik. Sehingga penonton dapat lebih menikmati apa yang sedang terjadi di dalam film.

### **2.5.1. Suspense**

Suasana tegang atau *suspense* merupakan suasana di dalam film yang membangun perasaan penonton terhadap situasi yang tidak pasti danantisipasi. Biasanya suasana ini diciptakan untuk mendukung naratif yang mengarah pada

ketidakpastian hasil, yang nantinya akan memicu perasaan cemas sekaligus tegang. Biasanya akan terlihat pada detak jantung penonton yang akan semakin cepat seiring bertambahnya suasana tegang tersebut (Chun, 2023) (Bente et al., 2022). Dalam membangun suasana tegang atau *suspense* ini, *sound designer* menggunakan elemen-elemen suara seperti suara ambiens, dialog, musik atau *scoring*, serta *sound effect*. Elemen-elemen suara ini memiliki kontribusi yang cukup penting dalam membangun ketegangan pada film (Zhang & Deng, 2024).

Seperti pada teori *sound design*, elemen-elemen suara ini terbagi menjadi dua jenis, *diegetic sound* dan *non-diegetic sound*. Sebagai contoh penggunaan *diegetic sound* ada pada film *A Quiet Place* (2018) yang memanfaatkan keheningan dan suara-suara halus untuk membangun suasana yang tegang dan mencekam. Sehingga penonton menjadi sangat waspada terhadap lingkungan disekitar karakter di dalam film. Pada film *Interstellar* (2014), ketika karakter Cooper berada di dalam ruang 4 dimensi, suasana tegang digambarkan dengan *non-diegetic sound*. Terdengar dari adanya musik latar yang mengalun pelan, diikuti oleh *sound effect* dengungan yang terdengar terus menerus.

## **2.6.DIGITAL AUDIO WORKSTATION (DAW)**

*Digital Audio Workstation* atau DAW merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* yang sangat penting dan sangat digunakan dalam proses produksi suatu film, terkhusus untuk perekaman, pengeditan, serta *mixing* audio. DAW sendiri memiliki fasilitas yang memadai untuk membantu dalam proses pascaproduksi audio film (Duggal, 2024). Beberapa contoh DAW yang umum digunakan meliputi Apple Logic Pro X, Ableton Live, serta Adobe Audition yang penulis gunakan. Adanya fitur perekaman *multitrack*, memungkinkan pengguna merekam beberapa input audio bersamaan. DAW juga menyediakan fasilitas untuk *mixing* audio yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengatur *volume* dan menambahkan efek-efek suara, seperti *reverb* dan *equalizer* (Fajar & Sukmayadi, 2021).

## 2.7. GAIN

*Gain* dalam *sound design* mengacu pada penyesuaian level *input* dan *output* pada peralatan audio untuk mendapatkan suara ideal yang diinginkan (Duggal, 2024). Ada juga *Gain Staging* yang merupakan teknik menyeimbangkan level suara agar dalam proses pengerjaan dapat lebih akurat (Murwaningrum & Indrayuana, 2023). Dalam pengerjaan *sound design*, metode ini digunakan untuk mengatur volume suara agar tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah, agar mendapatkan suara yang ideal dan nyaman untuk didengar.

## 2.8. PITCH DAN STRETCH

*Pitch* dan *stretch* merupakan teknik pemrosesan suara di dalam *sound design*, yang berfungsi untuk memanipulasi karakter suara. *Pitch shifting* merupakan teknik untuk mengubah frekuensi suara yang terdengar tanpa mengubah durasi dari suara itu sendiri (Dias et al., 2016). Sedangkan *stretching* atau *time stretching* merupakan teknik mengubah durasi suara tanpa mempengaruhi *pitch* suara tersebut (Dias et al., 2016).

## 2.9. FADE

*Fade* merupakan teknik yang penting di dalam *sound design*, teknik ini berfungsi untuk menciptakan transisi yang halus ketika adanya perubahan suara di dalam film (Parkinson, 2016). *Fade In* merupakan proses peningkatan volume suara secara bertahap dari kondisi diam atau hening hingga mencapai volume tinggi atau volume yang diinginkan. Kemudian *Fade Out*, merupakan proses penurunan volume secara bertahap hingga mencapai kondisi diam atau hening. Teknik ini sangat krusial di dalam *sound design* untuk mencapai kenyamanan penonton ketika mendengar, dan menghindari suara yang tiba-tiba muncul.

## 2.10. SCENE

*Scene* atau adegan dapat didefinisikan sebagai bagian paling dasar dari suatu film, yang di dalamnya terdapat latar waktu, tempat, suasana, karakter, dan tema yang semuanya menjadi satu (Fontanel, 2018) (Rao et al., 2020). Interaksi yang ada di