

Penelitian ini berfokus pada penerapan *sound effect* yang merepresentasikan masalah traumatis karakter Rafi pada *scene* 3 dan 5.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknik *empathetic sound effect* pada karakter Rafi dalam film *Ruang Keluarga* (2025)

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 SOUND DESIGN

Menurut Polis dan Rea (2023) *sound design* adalah keseluruhan *soundscape* dari suatu *scene* dalam film, yang termasuk suara yang tersinkronisasi dan juga suara dari lingkungan yang ada di layar. Cheng (2024) juga mengatakan *sound design* dapat meningkatkan resonansi emosi penonton dengan suatu film dan membuat penonton memahami isi dari cerita tersebut. *Sound design* juga bukan hanya sekedar suara yang keras atau spektakuler seperti ledakan atau pukulan, tetapi suara yang halus dan alami juga termasuk *sound design* (Polis dan Rea, 2023).

Menurut Susini (2014) seperti yang dikutip dari Selfridge dan Pauletto (2022) *Sound design* adalah suatu sarana untuk menyampaikan informasi terkait fungsi dan bentuk dari suatu sistem atau objek. Fungsi suara dapat membuat menginformasikan pendengar terkait suatu peristiwa atau interaksi yang dapat menyebabkan terciptanya suara tersebut (Selfridge dan Pauletto, 2022). Menurut Polis dan Rea (2023) *Sound design* tidak hanya melibatkan perspektif namun seringkali juga mendefinisikan.

2.1.1 Sound Effect

Menurut Bordwell (2024) *sound* dalam cinema dibagi menjadi 3 tipe yaitu *Speech*, musik, dan *noise* yang biasa disebut sebagai *Sound effect*. *Sound design effect* bisa dikategorikan sebagai non naturalistik atau ada yang menyebut *special effect* yang didesain untuk objek yang diimajinasikan atau tempat (Scott-James, 2018). Menurut Scott-James (2018) *sound effect* juga digunakan secara naratif untuk menarik perhatian karakter ke sesuatu di luar layar. *Sound effect* biasanya dianggap

sebagai suara, tapi secara general *sound effect* adalah gabungan dari banyak suara yang diedit atau *dimix* menjadi satu (Scott-James, 2018). *Sound effect* dapat digunakan untuk membantu film menyelesaikan rancangan dan menghubungkan waktu dan ruang (Fang, 2024).

Berdasarkan Scott-James (2018) *sound effect* terdapat berbagai macam jenis suara salah satunya adalah *Walla*, *Walla* adalah suara vokal manusia seperti suara *murmur* yang biasa digunakan sebagai background keramaian, dan pembicaraan yang biasa digunakan untuk mengejar realisme. Adapun menurut Harrison (2021) suara yang disebut *rumble*, suatu suara dengan *pitch* yang sangat rendah dan suara yang secara terus menerus bisa dirasakan getarannya sebanyak suara yang terdengar. Menurut Owsinski (2022) frekuensi di 31Hz dapat menyebabkan *rumble* atau gemuruh di dada. Frekuensi ini merupakan bagian dari *sub-bass* dengan jangkauan dari 16Hz hingga 60Hz yang lebih bisa dirasakan daripada terdengar (Owsinski, 2022). Frekuensi ini bisa dirasakan sebagai rasa ketidaknyamanan yang pada akhir bisa memberi dampak rasa takut (Alam et al., 2023).

2.1.2 *Empathetic*

Menurut Chion (2019) *empathetic music* berasal dari kata *empathy* yang berarti kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain. *Empathetic* adalah *effect* yang sudah banyak diketahui orang lain sebagai musik yang berharmoni dengan sebuah *scene* seperti dramatis, tragis atau melankolis (Chion, 2019). Mungkin *effect empathetic* itu sendiri tidak berkaitan dengan musik itu sendiri dan hanya dihasilkan dengan kaitan khusus antara musik dengan situasi layar yang ditampilkan, ini menjadi nilai tambahan (Chion, 2019).

Berdasarkan Damjanovic dan Kawalec (2022) Keselarasan *mood* tercipta dari kesesuaian nuansa emosional dari film itu sendiri dengan musik sehingga memperkuat narasi yang berjalan atau menjadi pengingat untuk nantinya. Suara dapat mengarahkan perhatian penonton dalam gambar yang ditampilkan. Bahkan suara yang simpel dapat membentuk ekspektasi pada penonton (Bordwell et al., 2024). Suara yang memiliki muatan emosional dalam konteks suatu suara bernarasi, suara tersebut akan menghasilkan gambaran mental yang lebih kaya dan detail bagi

pendengarnya dibanding dengan *soundtrack* tanpa kebutuhan emosional (Cuadrado et al., 2020).

2.2 KELUARGA SEHAT

Galvin et al (2016) mengatakan ketika seseorang datang dan bersatu membentuk hubungan, menciptakan sesuatu yang lebih besar dan *complex* membuat *system*, seseorang membuat keluarga maka akan terbentuk *family system* melalui pola interaksi. *Cohesion* atau kebersamaan dapat didefinisikan sebagai ikatan emosional atau *bonding* yang dimiliki antara anggota keluarga terhadap satu sama lain (Olson et al., 2019).

Menurut Sabah et al (2025) kualitas lingkungan keluarga dapat diamati melalui berbagai faktor, seperti rutinitas, komunikasi dan pemecahan masalah, *cohesion* atau kedekatan antar anggota keluarga, dan keharmonisan secara keseluruhan. Keluarga sehat yang berfungsi melibatkan Komunikasi yang jelas, peran keluarga yang jelas, Kedekatan yang kuat, dan kemampuan untuk menghadapi tantangan (Sabah et al., 2025).

2.3 COMPLEX POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER

Sindrom yang timbul karena trauma berkepanjangan dapat disebut sebagai *complex post-traumatic stress disorder* (Herman, 2015). Menurut Herman (2015) reaksi pada trauma sebaiknya dipahami sebagai kumpulan kondisi, daripada sebagai satu gangguan. Herman (2015) menambahkan berbagai macam Gejala berkisar dari reaksi stres singkat yang akan membaik dengan sendirinya seiring waktu dan tidak pernah memenuhi syarat untuk diagnosis, gangguan stres pascatrauma klasik atau sederhana, sampai sindrom kompleks trauma yang berkepanjangan dan berulang. Terdapat banyak gejala *post traumatic stress disorder* yang menjadi 3 macam kategori yaitu *hyperarousal*, *intrusion* dan *constriction* (Herman, 2015).

Menurut Herman (2015) *Intrusion* sendiri adalah ketika kejadian utama sudah lewat, orang yang memiliki trauma tetap akan mengulangi atau mengingat kejadian tersebut di masa sekarang. Momen dramatis berubah menjadi bentuk tidak normal dalam ingatan, seperti secara tiba-tiba memasuki alam bawah sadar,

menjadi *flashback* seperti pada saat bangun tidur, atau mimpi buruk ketika tidur, namun kejadian kecil yang berhubungan dengan masa lalu yang terlihat tidak berpengaruh dapat memicu ingatan dan perasaan kembali dengan perasaan yang sama dengan kejadian di masa lalu (Herman, 2015). Menurut Kolk (2015) menyatakan trauma bukan hanya sekadar peristiwa yang terjadi di masa lalu melainkan trauma juga merupakan kesan yang ditinggalkan oleh pengalaman tersebut pada pikiran, otak, dan raga. Kesan ini memiliki dampak berkepanjangan terhadap bagaimana manusia dapat bertahan hidup di masa kini (Kolk, 2015).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam karya ini penulis bersama anggota kelompok Karikor Production membuat film pendek yang memiliki judul *Ruang Keluarga* yang diproduksi pada tahun 2025. Film disutradarai dan ditulis oleh David Walada dan diproduksi oleh Jason Louis. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, data primer dari penelitian ini adalah produk film *Ruang Keluarga* dengan menggunakan format observasi karya. Adapun data sekunder dari penelitian ini adalah studi literatur yang khusus terkait dengan penggunaan *Sound effect* yang akan diterapkan di film tersebut.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Konsep bentuk : Film yang berjudul *Ruang Keluarga* ini bergenre utama yaitu drama keluarga, film ini menggunakan aspek rasio 16:9. Adapun resolusi yang digunakan adalah 6k. Serta dalam film ini memiliki *subtitle* bahasa Inggris.

Konsep Penciptaan : Cerita ini hadir dari rasa kepedulian sang sutradara terhadap banyak kasus anak yang tumbuh dalam kondisi keluarga yang tidak lagi lengkap secara fungsionalitas. Keluarga yang sehat seharusnya menjadi tempat yang aman, menjadi tempat untuk berkembang yang penuh dengan kehangatan. Tapi, untuk sebagian orang, rumah adalah ruang yang sepi dan penuh jarak. Melalui