

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 diproduseri 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

karakter Rafi, menunjukkan bagaimana seorang anak mencoba mencari kembali makna keluarga dengan cara yang unik, dalam kasus ini seni lukis.

Setiap goresan pensil yang dilakukan tidak hanya suatu proses kreatif, tetapi upaya untuk mengingat, dan mengungkapkan harapan sebagai cara menghadapi luka yang ada. Film ini tidak hanya menceritakan bagaimana keluarga yang hancur, tapi juga tentang keinginan sederhana untuk dicintai, diterima, dan merasa memiliki tempat yang bisa disebut sebagai rumah. Film ini menjadi pesan bahwa apapun yang dilakukan orang tua akan memberi konsekuensi pada anak. Sutradara berharap penonton dapat merefleksikan diri sendiri atau orang-orang disekitar dalam perjalanan Rafi dalam kisah ini. Film ini adalah pengingat bahwa keluarga, meskipun bentuknya kecil atau latar belakangnya besar, harus selalu dijaga, dirawat, dan dipertahankan. Di sini penulis sebagai *Sound Designer*, membuat konsep di mana konsekuensi dari perilaku orang tua yang tidak menjalankan fungsi keluarga sebagaimana seharusnya sehingga meninggalkan trauma kepada anaknya.

Konsep penyajian: Penggambaran trauma akan direpresentasikan melalui *sound effect empathetic* yang dikerjakan saat pasca-produksi dan akan diterapkan pada karakter Rafi dalam film *Ruang Keluarga* pada *scene* tertentu sebagai representasi masa lalu kelam karakter Rafi yang menghantunya di masa sekarang

3.3. TAHAPAN PENCIPTAAN

Penelitian akan melalui beberapa tahapan kerja sebagai berikut:

1. Script Analysis

Di tahap ini penulis melakukan bedah naskah atau *breakdown* menyeluruh pada *script*. Proses ini bertujuan untuk memahami narasi menentukan *scene* dan momen mana yang dapat diimplementasikan *sound effect empathetic* dan mana yang memberi dampak psikologis lebih besar ke Rafi untuk merepresentasikan trauma yang karakter Rafi rasakan dalam film *Ruang Keluarga*. Dalam proses ini penulis juga menandai bagian *script* yang menampilkan adegan yang sesuai untuk menaruh kapan harus *sound effect empathetic* muncul pada *scene* tersebut.

2. Perancangan Konsep Empathetic

Pada tahap perancangan, penulis merancang *sound effect* khusus untuk merepresentasikan salah satu gejala *complex post-traumatic stress disorder* dengan teknik *empathetic* yang dikemukakan oleh Chion (2019). Dalam C-PTSD atau *complex Post-traumatic stress disorder* terdapat 3 gejala, salah satunya ada *intrusion* yaitu di mana kejadian atau pengalaman masa lalu seseorang kembali atau teringat dalam pikiran secara tiba tiba dalam bentuk yang abnormal sebagai flashback (Herman, 2015). Dalam film *Ruang Keluarga* (2025) karakter Rafi mengalami intrusion yang dipicu oleh kegiatan menggambar keluarganya yang terlihat harmonis. Menggambar menjadi pemicu karena karakter Rafi menggambar dua orang yang berkaitan dengan luka di masa lalu, ketika menggambar kedua orang tersebut Rafi teringat kembali konflik keluarga dan kejadian yang menyebabkan traumanya. Sebab itu penulis akan merancang *sound effect* yang dapat merepresentasikan kejadian dari masa lalu tersebut.

Untuk menciptakan *sound effect* yang diinginkan, penulis membuat *sound effect* dari *walla* yang berbentuk suara konflik keluarga dari masa lalu karakter Rafi didukung dengan *rumble*, sesuai dengan *walla* yang artinya suara manusia yang digunakan menjadi background yang biasanya untuk keramaian yang ditambah dengan *effect* lain untuk membuat suaranya terdengar seperti keluar dari pikiran karakter Rafi. Sesuai dengan Kolk (2015) di mana trauma tidak hanya terjadi masa lalu tetapi perasaan dari masa lalu tersebut menempel pada pikiran, otak dan raga. *Empathetic* digunakan untuk menempatkan *sound effect* tersebut secara sejalan dengan situasi visual yang muncul, visual yang diperlihatkan adalah karakter Rafi yang menggambar sketsa untuk dilukis dengan wajah serius mencekam, tampak tegang, dan sedih jika tanpa ada musik atau pun *effect* lainnya, lalu *sound effect* yang diperdengarkan bersifat negatif karena merepresentasikan pengalaman traumatis. Hal ini sesuai dengan teori Chion (2019) *sound* yang menunjukkan harmoni terhadap situasi dramatis sehingga menimbulkan keselarasan.

3. Aplikasi Sound

Pada tahap pasca-produksi penulis menggunakan *tools* seperti *Adobe Audition* dan *Fl Studio* untuk membantu mendesain suara dan memberikan efek suara untuk

menciptakan *sound effect* yang diinginkan. Adobe Audition sendiri adalah aplikasi multiguna yang digunakan untuk *mixing*, *editing*, merekam dan memulihkan Audio, sedangkan *Fl studio* pada dasarnya adalah software untuk membuat musik.



Gambar 3.1 Adobe Audition. Sumber: Dokumentasi penulis.



Gambar 3.2 Fl Studio. Sumber: website Fl Studio 2025.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. SCRIPT ANALYSIS

Pada tahap ini penulis memutuskan untuk memilih *scene* 3 dan 5 untuk diimplementasikan *sound effect empathetic*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA