

## 2. KAJIAN LITERATUR

### 2.1 *SOUND EFFECT*

*Sound Effect* (SFX) adalah suara yang dibuat atau dimanipulasi untuk menirukan, menekankan, atau memperkuat peristiwa tertentu dalam audiovisual (Viers, 2008). Menurut Randy Thom (2020), SFX dapat membangun suasana, menambah realisme, serta menciptakan kesan dramatik yang tidak selalu dihasilkan oleh visual. Dalam film maupun konten olahraga, SFX sering digunakan untuk mempertegas aksi atau transisi. Misalnya, suara *whoosh* dapat menandai pergerakan cepat atau perpindahan *cut* sehingga ritme editing terasa lebih dinamis. Dengan demikian, *Sound Effect* tidak hanya bersifat ilustratif tetapi juga estetis dan dramatik (Avarese, 2017).

Avarese (2017) membagi *Sound Effect* ke dalam dua kategori utama yang menjadi dasar dalam membedakan asal suara berdasarkan narasi visual. Kategori pertama adalah suara *diegetic*, yang muncul dari dalam dunia film tersebut dan dapat didengar oleh karakter di dalamnya, seperti bunyi langkah kaki, deru mesin motor, hingga suara kendaraan lainnya. Sebaliknya, terdapat pula suara non-*diegetic* yang hanya bisa didengar oleh penonton, di mana elemen ini biasanya berupa musik latar atau efek dramatis tambahan yang bertujuan untuk meningkatkan emosi penonton saat menyaksikan adegan tertentu.

Sedangkan menurut pandangan Viers (2023), *Sound Effect* dijelaskan sebagai suara yang direkam melalui proses peniruan atau simulasi guna mendukung daya imajinasi, penafsiran, serta penceritaan dalam sebuah peristiwa visual. Dalam konteks perfilman, terdapat lima jenis utama *Sound Effect* yang memegang peranan krusial dalam membangun kedalaman sebuah karya. Jenis pertama adalah *hard effect*, yakni suara yang berhubungan langsung dengan aksi atau objek di layar, seperti bunyi klakson mobil atau suara tembakan, yang berfungsi untuk membuat sebuah adegan terasa jauh lebih meyakinkan bagi penonton.

Selanjutnya, merujuk pada klasifikasi dari Viers (2008), *foley effect* yang merupakan suara yang dibuat secara khusus agar sinkron dengan gambar di layar, seperti suara langkah kaki atau gesekan pakaian yang dilakukan oleh seorang *foley artist* demi menambah kesan realisme. Selain itu, terdapat pula *background effect* atau yang sering disebut sebagai ambience atau atmos, yaitu suara latar yang menciptakan nuansa sebuah tempat, seperti *room tone*, kebisingan lalu lintas, hingga suara angin. Meskipun sering kali dianggap sebagai suara latar, elemen ini sebenarnya memiliki kemampuan untuk menjadi unsur dominan dalam memperkuat atmosfer pada lokasi adegan tersebut.

Lebih lanjut, jenis keempat menurut Viers adalah *electronic effect* atau *production elements* yang merupakan efek suara elektronik dan sering ditemukan dalam genre fiksi ilmiah atau trailer, seperti suara *whoosh* dan *static*. Efek suara ini umumnya dihasilkan melalui bantuan instrumen seperti keyboard, *synthesizer*, maupun perangkat lunak *Digital Audio Workstation* atau *DAW*. Terakhir, terdapat *sound design effect* yang merupakan suara hasil manipulasi dan penggabungan berbagai jenis suara melalui *DAW* untuk menciptakan efek sintetik namun tetap terdengar realistis. Secara keseluruhan, kelima jenis suara dalam teori Viers (2008) ini bekerja secara kolektif untuk memperkaya pengalaman audiovisual sekaligus membangun dimensi dramatik yang mendalam dalam setiap karya.

## 2.2 DRAMATISASI

Menurut Fischer-Lichte (2008) Dramatisasi merupakan proses estetik dalam membangun ketegangan, perubahan emosi, dan intensitas pengalaman penonton melalui pengaturan unsur-unsur performatif. Dramatisasi dapat dibangun melalui ritme, yang berkaitan dengan proses ketegangan dan pelepasan, atau *tension* dan *release*. Ritme tersebut mengatur alur emosional dalam film sehingga penonton dapat merasakan naik turunnya intensitas perasaan yang dihadirkan di layar (Millar dan Reisz, 2010). Menurut Murch (2013), efek dramatisasi dapat semakin terasa ketika menyusun gambar sesuai dengan *Sound Effect* dan *sound design* yang selaras secara ritmis dan emosional.

### 2.3 CUT & TRANSISI

Setiap perubahan adegan dalam film membutuhkan mekanisme penghubung yang mampu menjaga alur tetap jelas dan mudah diikuti oleh penonton. Transisi dalam proses penyuntingan film berfungsi untuk menandai perubahan peristiwa, waktu, atau lokasi, sehingga alur cerita dapat terasa mengalir dan mudah dipahami oleh penonton. Penggunaan transisi juga membantu menciptakan ritme visual serta mendukung suasana emosional dalam suatu adegan (Bordwell et al., 2024).

Menurut Bowen (2017), terdapat empat jenis transisi dasar yang umum digunakan dalam editing, yaitu *Cut*, *Dissolve*, *Fade*, dan *Wipe*. Keempat bentuk ini memiliki fungsi dan efek dramatik yang berbeda. *Cut* digunakan untuk perpindahan cepat dan langsung antar gambar, *Dissolve* menandakan perubahan waktu atau suasana dengan meleburkan dua gambar secara perlahan, *Fade* biasanya menunjukkan awal atau akhir dari suatu adegan, sedangkan *Wipe* digunakan untuk menggambarkan perpindahan lokasi atau babak dengan cara satu gambar menggantikan gambar lainnya secara visual. Melalui pemilihan dan penempatan transisi yang tepat, editor dapat mengontrol ritme narasi dan memperkuat pesan visual dalam film.

*Cut* merupakan bentuk transisi paling dasar dan paling sering digunakan dalam sinema atau karya gambar bergerak. Menurut Bowen (2017), istilah *cut* berawal dari masa ketika film masih direkam menggunakan rol seluloid. Pada masa itu, potongan transisi dibuat secara fisik dengan memotong bagian pita film yang berisi serangkaian frame. Kesenambungan naratif dalam film sangat dipengaruhi oleh cara editor mengolah transisi audionya. Editor tidak hanya memotong audio sebagai tindakan teknis, tetapi juga mempertimbangkan efek dramatisnya melalui pemilihan strategi transisi yang tepat (Barbosa, 2020).