

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *sound design* menggambarkan ketidaknyamanan karakter Wira dalam short film A Gift Called Craziiness?

1.2. BATASAN MASALAH

Pembahasan hanya akan dibatasi pada perancangan *sound design* di scene 4 yang menggambarkan ketidaknyamanan yang dialami oleh Wira.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang perancangan dan efek *sound design* dalam menggambarkan ketidaknyamanan yang dialami oleh Wira pada film A Gift Called Craziiness.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan membahas tentang teori *sound design* dan teori yang berhubungan dengan teknis
2. Teori Pendukung yang digunakan adalah teori Dissonansi Kognitif

2.2. SOUND DESIGN

Sound Design memiliki fungsi yang sangat vital dalam film. Tanpa *sound design* yang baik, film akan terasa hampa dan terasa membosankan. *Sound design* adalah komponen yang mengatur, menciptakan, membentuk elemen suara untuk kebutuhan narasi dan atmosfer saat menonton. *Sound design* tidak terbatas kepada hal-hal teknis seperti cara perekaman atau penggabungan suara. *Sound design* adalah sebuah proses kreatif yang memiliki kaitan erat untuk menyampaikan cerita dan makna dengan suara. (Murray, 2019).

Fungsi lain *sound design* adalah untuk menyampaikan informasi naratif. Contohnya adalah informasi-informasi seperti apa yang sedang terjadi, dimana lokasi kejadian dari suatu peristiwa, sebagai penguat dari sebuah emosi, atau pembentukan identitas karakter. *Sound Designer* memiliki tugas dan tanggung jawab yang cukup berat karena mengharuskan untuk membantu menceritakan cerita.

Murray (2019) menjelaskan dan membagi kerangka teori untuk menjabarkan bagaimana suara dapat bekerja di dalam film. Beliau membaginya menjadi tiga aspek.

1. Ikonik

Suara yang mirip dengan sumber asli. Contohnya adalah suara hujan untuk yang mirip dengan suara hujan yang asli.

2. Indeksibel

Suara yang memiliki hubungan langsung secara sebab akibat atau fisik dengan sumbernya. Contohnya adalah detak jantung sebagai penanda akan rasa takut.

3. Simbolik

Suara yang artinya ditentukan secara budaya atau kebiasaan. Contohnya adalah musik horor sebagai perlambangan bahaya.

Selain itu, dalam *sound design* juga memiliki banyak sekali aspek. Meliputi *scoring*, *ambience*, *sound effect*, *foley*, *mixing*, *mastering*, dan banyak hal lain. Semua aspek tersebut saling melengkapi dan saling membantu dalam menciptakan sebuah pengalaman menonton yang menarik.

Sound design bukan hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai medium ekspresif untuk memproyeksikan kondisi batin karakter. Dalam konteks ketidaknyamanan, suara dapat dimanipulasi untuk menciptakan gangguan bawah

sadar yang memperkuat rasa terancam, disorientasi, atau tekanan psikologis. Menurut Grimshaw dan Garner (2015), penggunaan suara dengan frekuensi rendah, tekstur kasar, dan pola yang tidak teratur dapat menimbulkan *emotional dissonance*, yaitu ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realitas suara yang dialami oleh karakter maupun penonton. Dalam film, teknik ini banyak digunakan untuk memperkuat kegelisahan atau perasaan tidak aman.

Salah satu contoh film yang berhasil dalam memaksimalkan *sound design* adalah film *A Quiet Place* (2018). Film tersebut dapat memanfaatkan penggunaan *ambience* dengan baik. *Ambience* digunakan untuk mengisi kekosongan dunia yang sunyi dan menegangkan. Suara-suara mikroskopis seperti suara burung berterbangan, suara air sungai, gemerisik daun, yang biasanya jarang disadari oleh penonton menjadi hal yang paling disadari dan ditakuti. *Ambience* memegang tanggung jawab yang besar dalam membangun sebuah dunia yang bisa dipercaya penonton.

2.3. LAYERING

Layering adalah sebuah teknik menumpuk suara dari beberapa layer sehingga menciptakan sebuah suara baru yang padu. Dengan menggunakan suara yang berbeda atau mirip, Anda dapat menciptakan hal yang mustahil. Suara yang mungkin tampak tidak cocok satu sama lain, bisa dipadukan untuk menghasilkan efek suara yang fantastis. (Viers, 2008). *Layering* tidak hanya bisa dilakukan untuk *sound effect* saja, tapi *layering* juga bisa dilakukan untuk *ambience*.

2.4. REVERB

Reverb adalah efek suara yang menciptakan kesan ruang atau suasana melalui pantulan gelombang suara. Dalam *sound design*, efek ini bisa digunakan untuk memberi kedalaman dan nuansa pada suara, sehingga terdengar lebih autentik atau dramatis. *Reverb* dapat digunakan sebagai sarana kreatif estetika dalam upaya untuk menghasilkan atau menonjolkan emosi. (Goussios et al, 2015)

2.5. DELAY

Delay merupakan efek suara yang mengulang suara setelah jeda waktu tertentu, menciptakan efek pantulan atau gema. Efek ini digunakan untuk memberikan kedalaman, dimensi, dan tekstur pada suara, serta menciptakan suasana yang lebih luas atau dramatis.

2.6. DISONANSI KOGNITIF

Teori Disonansi Kognitif pertama kali diperkenalkan oleh Leon Festinger pada tahun 1957. Dia berpendapat bahwa ketika seseorang memiliki keyakinan yang saling bertentangan secara bersamaan, hal ini menghasilkan keadaan motivasi yang “tidak nyaman secara psikologis” yang dia sebut “disonansi”. (Festinger dalam Harmon-Jones et al, 2025). Disonansi membuat seseorang merasa dirinya tidak nyaman dan ada sedikit rasa bersalah. Individu yang mengalami disonansi akan termotivasi dalam mengurangi efek dari disonansi dan konflik kognitif (Harmon-Jones et al, 2025). Penyebab utama dari perasaan disonansi ini adalah perbedaan dua ideologi, pola pikir yang saling bertentangan. Harmon-Jones et al menyebutkan bahwa individu akan melakukan beberapa hal untuk mengurangi efek dari disonansi kognitif, diantaranya adalah:

1. Mengubah keyakinan atau sikap yang bertentangan
2. Mengadopsi justifikasi emosi
3. Melakukan tindakan yang membawa kembali keselarasan

Jika disonansi yang disebabkan oleh dua hal yang saling bertentangan ini tidak bisa dihilangkan, hidup individu yang mengalami hal tersebut dapat terdampak. Seseorang yang tidak berhasil menghilangkan efek disonansi akan mengalami perasaan negatif. Harmon-Jones et al (2025) dalam penelitiannya juga membuktikan bahwa disonansi kognitif menimbulkan beberapa emosi terpisah yang secara utama bersifat negatif. Artinya, disonansi kognitif menimbulkan ketidaknyamanan, ketegangan, rasa bersalah, penyesalan, dan kemarahan.