

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam skripsi penciptaan yang ditulis adalah bagaimana *sound effect* petir mampu menciptakan suasana *suspense* dalam adegan konfrontasi pada pertemuan anak sulung dengan anak bungsu pada short film *Nafiri Drama Cina*?

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan yang ditulis adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan *sound effect* petir mampu menciptakan suasana *suspense* dalam adegan konfrontasi pada pertemuan anak sulung dengan anak bungsu pada short film *Nafiri Drama Cina*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. *Sound effect*

Sound effect merupakan suara yang diciptakan untuk memberi kontribusi pada narasi, memberi informasi mengenai tempat dan waktu, serta memperjelas suasana dari sebuah adegan yang sedang disampaikan kepada penonton (Flueckiger, 2009). Flueckiger (2009) menjelaskan bahwa *sound effect* sendiri dapat diciptakan dengan beberapa cara, yaitu merekam suara secara langsung di tempat produksi, mengumpulkan suara lain untuk menjadi kesatuan, dan menciptakan suara baru dengan melakukan *foley* oleh *foley artist*.

Dalam sebuah karya film, tidak semua *sound effect* yang muncul harus diciptakan dari awal. Pada tahap *post-production*, *sound effect* juga dapat diperoleh dari *sound library*, yang merupakan tempat koleksi berbagai macam suara dan seringkali digunakan oleh *sound editor* ketika sedang ingin memilih atau menerapkan suara pada visual (Bordwell et al., 2023). Pemilihan *sound effect* juga akan berdampak pada penyampaian informasi dan reaksi emosi penonton mengenai adegan yang sedang disampaikan. Seperti pada film *The Exorcist* (1973) yang menggunakan suara teriakan dan binatang untuk mendeskripsikan wanita yang sedang kerasukan, sekaligus menciptakan suasana yang menegangkan terhadap adegan. Selain itu, film *Seven Samurai* (1954) oleh Akira Kurosawa juga

menggunakan suara alam seperti rintik air hujan dan angin berhembusan untuk menciptakan suasana *suspense* yang berkontribusi pada *mood* atau *atmosphere* yang ingin disampaikan dalam adegan tersebut.

2.2. Suara Petir

Petir merupakan fenomena alam yang seringkali muncul ketika hujan deras. Petir disebabkan oleh adanya gesekan dari beberapa lapisan awan pada atmosfer bumi, dan perbedaan muatan di antara lapisan awan dan permukaan bumi menyebabkan udara di sekitarnya mengembang dan menghasilkan arus besar, serta suhu yang tinggi (Ahn, 2025).

Petir menjadi sebuah simbol yang mempunyai makna berupa *renewal* dan *destruction*. *Renewal* diartikan sebagai kedamaian atau pemulihan dunia karena dengan adanya petir, juga menandakan hujan, dimana air hujan tersebut dibutuhkan untuk perkembangan alam. Sebaliknya, *destruction* diartikan sebagai ketegangan atau kerusakan, karena petir bisa menyebabkan kerusakan pada alam dengan menyebabkan kebakaran (Correia, 2023). Dengan hal tersebut, petir menjadi salah satu sumber inspirasi dalam beberapa macam karya untuk menunjukkan *suspense* atau tensi terhadap suatu narasi. Maka itu, Suara petir sendiri dapat digunakan sebagai *sound effect* dalam film untuk memperkuat arti dalam sebuah visual. Selain digunakan untuk menjelaskan peristiwa cuaca buruk kepada penonton, suara petir juga bisa diartikan dengan makna yang lebih dalam seperti menyampaikan sebuah emosi seperti ketakutan atau amarah dari seorang karakter, serta kejadian yang akan terjadi yang melibatkan suasana *suspense* (Ahn, 2025).

Suara petir yang diciptakan berupa guntur yang disebabkan oleh energi panas dari petir yang memanaskan molekul udara di sekitarnya dengan durasi yang sangat cepat, sehingga molekul udara mengembang dan menyusut ketika sedang melakukan pendinginan (James et al., 2022). Pengembangan dan penyusutan dari molekul udara menjadi faktor terciptanya suara yang besar seperti benturan yang keras, lalu diikuti dengan suara gemuruh yang bernada rendah.

2.3. *Suspense*

Suspense muncul ketika sebuah narasi menunjukkan ketidakpastian dan rasa misterius terhadap penonton sehingga ada rasa antisipasi terhadap sesuatu kejadian. Rasa ketidakpastian tersebut membantu dalam menciptakan suasana menegangkan dan sebuah daya penarikan terhadap perhatian penonton karena adanya potensi terjadinya sebuah kejadian yang berdampak pada narasi (Bordwell et al., 2023). *Suspense* juga berkontribusi dalam memperkuat emosi dari karakter yang mengalami kejadian tertentu, terutama ketika melibatkan rasa marah, ketidakpastian, dan ketegangan.

Allen (2003) menjelaskan bagaimana *suspense* sendiri dibagi menjadi dua tipe, yaitu *objective suspense* dan *subjective suspense*, dimana masing-masing bergantung pada cara narasi disampaikan:

a) *Objective Suspense*

Objective Suspense merupakan rasa ketegangan yang disampaikan terlebih dahulu kepada penonton dengan memberikan informasi mengenai kejadian yang akan terjadi sebelum karakter yang ada dalam film mengetahuinya.

b) *Subjective Suspense*

Subjective Suspense merupakan rasa ketegangan yang dialami oleh kedua pihak, yakni penonton dan karakter yang ada dalam film tersebut. Hal ini dilakukan agar penonton juga bisa ikut merasakan ketegangan yang sama bersama dengan karakter dalam film tersebut.

Suspense dapat disampaikan melalui beberapa faktor, salah satunya adalah dengan suara. *Filmmaker* atau sutradara yang bernama Alfred Hitchcock, memanfaatkan penggunaan suara untuk memanipulasi emosi dari penonton (Jiang, 2020). Salah satu karya film yang memanfaatkan penggunaan suara adalah *Psycho* (1960). Hitchcock menciptakan *suspense* dengan menggunakan keheningan dan musik untuk menciptakan *suspense* dalam adegan pembunuhan Marion di kamar mandi. Keheningan digunakan untuk memancing ketegangan secara perlahan

ketika penonton diberikan informasi mengenai nasib dari karakter tersebut. Setelah itu musik berupa violin yang digesek dengan cepat dan bernada tinggi digunakan untuk mendeskripsikan kesengsaraan karakter yang dialami ketika ia sedang berteriak, sehingga ketegangan tetap tersampaikan jelas kepada penonton. Karya Hitchcock lainnya yang memakai suara untuk menciptakan *suspense* adalah film yang berjudul *North by Northwest* (1959) pada adegan pembunuhan Townsend. Keheningan berperan sebagai *suspense* sebelum musik yang dramatis dimainkan saat karakter yang bernama Townsend dibunuh secara tiba-tiba ketika ia sedang berbicara dengan karakter lain. Perubahan dari suasana yang hening menjadi penuh dengan musik memberi rasa kejutan kepada penonton, dan menjadi fokus dan titik ketegangan dari sebuah kejadian (Jiang, 2020).

2.4. *Micro-drama*

Micro-drama atau juga disebut dengan *short drama* merupakan karya video drama berbasis serial naratif yang disampaikan dalam beberapa episode, dan masing episode mempunyai durasi yang singkat. *Micro-drama* mudah untuk dikonsumsi oleh masyarakat, terutama kepada para pengguna handphone, karena karya tersebut seringkali ditemukan dalam aplikasi Instagram, Tiktok, YouTube Shorts, atau aplikasi streaming lainnya seperti DramaBox dan GoodShort dengan format vertikal atau *aspect ratio* 9:16 untuk menyesuaikan dengan bentuk handphone yang mempermudah cara masyarakat mengonsumsinya dengan cepat (Cao et al., 2026).

Micro-drama memiliki sifat yang cenderung bersandar pada cerita yang mengandung alur dramatis dan emosi yang kuat untuk mendorong narasi. Untuk menyampaikan tingkat dramatis tersebut, maka cerita yang dibawa cenderung melibatkan kisah cinta, keluarga, balas dendam, seorang CEO yang menyamar, atau elemen mistis seperti binatang serigala yang memiliki fitur manusia (Chen, 2025). Masing-masing episode *micro-drama* disampaikan dengan durasi yang singkat, sekitar 1-2 menit, dan dipenuhi dengan *cliffhanger*. Dengan durasi yang singkat, maka rasa kejutan dan emosi yang menegangkan harus selalu dipancing untuk menarik rasa ingin tahu dari para penonton. Elemen-elemen lainnya seperti penggunaan musik dan *sound effect* mampu menciptakan reaksi emosi yang kuat