

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Ambience non-diegetik dalam film *Siksa Kubur* terbukti berperan sebagai elemen struktural yang secara aktif membentuk ketegangan melalui bentuk bunyi, fungsi dramaturgis, serta pola kemunculannya sepanjang film. *Ambience* tidak hadir sebagai latar pasif, melainkan sebagai perangkat suara yang mengatur ritme dramatik, mengarahkan ekspektasi penonton, dan membangun tekanan emosional secara berlapis. Melalui pemetaan terhadap empat kategori *ambience*, yaitu *pulse*, *rumble*, *drone*, dan *hiss*. Penelitian ini menunjukkan bahwa masing-masing kategori memiliki fungsi yang konsisten dan spesifik, serta bekerja secara simultan untuk membentuk kontinuitas afektif dari awal hingga akhir film.

Pulse muncul sebagai elemen paling dominan dan berfungsi sebagai penanda intensifikasi dalam adegan-adegan yang bersifat *plot-driven*. Kehadirannya yang berulang pada momen-momen krusial, mulai dari tragedi bom, penyelamatan Adil, rencana Sita di makam, hingga percobaan pembunuhan pada bagian akhir film, menunjukkan bahwa *pulse* beroperasi sebagai pemicu eskalasi ketegangan yang mendorong pergerakan naratif. Sebaliknya, *rumble* tampil lebih jarang namun selalu terkait dengan ruang kematian, kuburan, dan gangguan supernatural, sehingga berfungsi sebagai fondasi atmosferis yang menandai kehadiran kekuatan besar yang tidak terlihat. *Drone* memiliki persebaran paling merata, muncul dalam adegan psikologis, tragedi, maupun supernatural, dan berperan sebagai penahan ketegangan yang menjaga kondisi emosional karakter berada dalam tekanan

konstan. Sementara itu, *hiss* hadir secara spesifik hanya ketika kekuatan supranatural muncul secara langsung, menjadikannya indikator sonik eksklusif dari ranah metafisik film.

Keempat kategori *ambience* tersebut membentuk relasi fungsional yang saling melengkapi: *pulse* membuka ketegangan, *drone* menahannya, *rumble* memperdalam kualitas ancumannya, dan *hiss* mengalihkannya ke ranah supernatural. Pola ini selaras dengan struktur dramatik film yang membawa penonton dari konflik naratif berupa ancaman fisik, menuju konflik psikologis yang berkaitan dengan trauma dan tekanan batin, hingga akhirnya menuju konfrontasi supernatural. Distribusi *ambience* yang paling padat pada *sequence* dengan eskalasi tertinggi, khususnya *sequence* 6, di mana menunjukkan bahwa kemunculan *ambience* non-diegetik tidak bersifat acak, melainkan berfungsi sebagai penanda perubahan ranah konflik sekaligus perkembangan kondisi emosional tokoh Sita sebagai protagonis.

Di dalam kerangka estetika Kantian, temuan ini menunjukkan bahwa *ambience* non-diegetik dalam *Siksa Kubur* memenuhi karakter *dynamical sublime*, yakni kehadiran kekuatan besar yang tidak memiliki bentuk representasi yang jelas, berada di luar kapasitas penilaian rasional, dan memunculkan rasa tidak berdaya pada subjek. *Pulse*, *rumble*, *drone*, dan *hiss* menghadirkan ancaman yang melampaui objek visualnya, sehingga ketegangan dialami penonton bukan melalui apa yang terlihat, melainkan melalui apa yang dirasakan dan diantisipasi. *Ambience* berfrekuensi rendah memperkuat pengalaman ini melalui tekanan sensoris berupa dentuman,

getaran, dan dengungan yang bekerja melampaui representasi visual, sehingga pengalaman estetika yang tercipta bersifat sublim, berada di antara ancaman, ketidakjelasan, dan tekanan emosional yang terus-menerus.

Sementara itu, melalui perspektif psikologi film Hugo Münsterberg, *ambience* non-diegetik terbukti mengoordinasikan perhatian, imajinasi, dan emosi penonton secara simultan. *Pulse* dan *drone* mengarahkan perhatian penonton pada momen-momen signifikan bahkan sebelum ancaman muncul secara visual, *rumble* dan *hiss* membuka ruang imajinatif bagi penonton untuk membayangkan bahaya yang tidak sepenuhnya ditampilkan, dan keseluruhan lapisan *ambience* memperkuat respons emosional yang menautkan pengalaman penonton dengan kondisi batin Sita. Dengan demikian, *ambience* non-diegetik tidak hanya membangun *suspense*, tetapi juga berfungsi sebagai medium psikologis yang membentuk cara penonton mengalami, menafsirkan, dan merasakan ketegangan film.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain *ambience* non-diegetik dalam *Siksa Kubur* merupakan elemen estetis dan dramatik yang terprogram secara matang. *Ambience* berperan sebagai mediator yang menjembatani ranah fisik, psikologis, dan supernatural, sehingga ketegangan yang dihasilkan bersifat bertingkat, berlapis, dan terintegrasi secara struktural. Dalam konteks tersebut, *Siksa Kubur* mencapai pengalaman estetika di mana ketakutan tidak lagi beroperasi sebagai reaksi terhadap objek atau peristiwa tertentu, melainkan sebagai kondisi afektif yang menetap dan sulit direpresentasikan. Ketegangan yang dibangun melalui

ambience non-diegetik bekerja sebagai pengalaman estetis yang melampaui fungsi naratif, menghadirkan rasa keterancaman yang bersifat sublim, yaitu dirasakan, tetapi tidak sepenuhnya dapat dipahami atau diberi bentuk. Dalam konteks ini, *ambience* tidak sekadar mendukung struktur dramatik film, melainkan menjadi bagian dari struktur itu sendiri, yaitu sebuah mekanisme bunyi yang mengatur ritme ketakutan, memediasi perjalanan emosional karakter, dan mengarahkan pengalaman penonton menuju capaian estetika *The Sublime*.

B. Saran

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian mengenai fungsi *ambience* non-diegetik dalam membangun ketegangan film *Siksa Kubur*, peneliti menyarankan pengembangan studi lanjutan yang dapat memperluas pemahaman mengenai relasi antara desain suara dan pengalaman estetis penonton. Secara akademis, penelitian selanjutnya dapat memperdalam pendekatan estetika dengan membandingkan konsep *the sublime* Kant dan psikologi film Munsterberg pada lebih banyak genre, khususnya film horor Indonesia kontemporer, untuk melihat apakah pola penggunaan pulse, rumble, drone, dan hiss serupa atau memiliki kekhasan kontekstual. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan metode eksperimental, misalnya pengukuran respons fisiologis penonton terhadap frekuensi rendah untuk memvalidasi temuan mengenai efek ketegangan secara lebih empiris.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para *sound designer* dalam merancang *ambience* non-diegetik yang lebih

terstruktur, bukan hanya sebagai latar suara, tetapi sebagai perangkat dramaturgis yang memengaruhi ritme naratif, emosi karakter, dan persepsi penonton. Pembuat film juga dapat mempertimbangkan penggunaan *ambience* berfrekuensi rendah sebagai strategi kreatif untuk mengontrol pengalaman estetis tanpa bergantung pada *visual shock* atau *jump scare*. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan dapat memperkaya kajian desain suara dalam perfilman Indonesia serta mendukung praktik perancangan suara yang lebih sadar struktur dan berbasis teori estetika.



KEPUSTAKAAN

- Alam, P. W., Permana, R. S., & Indriani, S. S. (2023). *Diegetic and non-diegetic sounds in film scoring of Pengabdi Setan film*. Sumedang.
- Azzahra, S. Y. (2023). *Analisis Sound Design sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Film "Sound of Metal"*. Bandung.
- Bordwell, D. (1979). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Borringer, H. L. (1980). *Spannung in Text und Film. Spannung und Suspense als Textverarbeitungskategorien*. Dusseldorf: Germany: Schwann.
- Brewer, W. F., & Lichtenstein, E. H. (1982). Stories are to entertain. *A structural affect theory of stories*, 473-486.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror*. New York: New York: Routledge.
- Carroll, N. (2008). *The Philosophy of Motion Pictures*. Blackwell Publishing.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Fastl, H., & Zwicker, E. (2007). *Psychoacoustics: Facts and Model*. Springer Science Business Media.
- Gulino, P. J. (2024). *Screenwriting: The Sequence Approach*. New York: Bloomsbury Publishing Inc.
- Holman, T. (2001). *Sound for Film and Televisions*. Elsevier Inc.
- Kant, I. (2007). *Critique of Judgment*. New York: Oxford University Press.
- Laiho, E. (2022). *Why Horror Music Scares Us?* Tampere University of Applied Sciences.
- Munsterberg, H. (2002). *The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*. New York: Great Britain.
- Puhl, D. (2020). *Our Perception of Scary Sounds: A Comparison of Films and Popular Music*. California.
- Rahmalina, R., Gunawan, W., Saifullah, A. R., & Haristiani, N. (2025). *The Construction of Fear in Indonesian Contemporary Horror Films: A Multimodal Analysis*. Bandung: Indonesian Journal of Applied Linguistics.
- Schaeffer, P. (2017). *Treatise on Musical Objects: An Essay across Disciplines*. California: University of California Press.

- Sczesny, M. (2021). Sublime Horror Film and Pessimistic Liberation. *Abandon All Hope*.
- Shaw, P. (2006). *The Sublime*. New York: Routledge.
- Sonnenschein, D. (1979). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. California: Michael Wiese Productions.
- Tan, E. (1996). Suspense, Predictive Inference, and Emotion in Film Viewing. Dalam P. Vorderer, *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Truax, B. (2001). *Acoustic Communication*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation.
- Zhang, T., & Deng, T. (2024). *Research on the Application of Soundscape Design in Domestic Suspense Films: A Case Study of Lost in the Stars*.
- Zillman, D. (1981). Anatomy of Suspense. Dalam P. H. Tannenbaum, *The Entertainment Functions of Televisions*.

