

BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

4.1 Penerapan Teknik *Sound effect* Mencekam

Kebutuhan suara yang direkam untuk film Warisan adalah merekam dialog, *ambience*, dan *suara benda lain nya*. Teknik yang digunakan adalah dengan cara merekam suara secara langsung pada saat pengambilan gambar. Serta menggunakan *saramonic* sebagai alat untuk merekam dialog dari talent. *saramonic* dipakaikan pada *talent* yang sedang berperan pada saat syuting. Pemasangan *saramonic* dipasangkan pada bagian didalam baju dengan cara dikaitkan. Untuk menutupi agar tidak terlihat di kamera, *saramonic* disembunyikan di balik baju dan dikaitkan agar tidak jatuh,



Gambar 1. Saramonic untuk merekam dialog joko dan adit
(sumber : Muhammad Rizky)

Gambar diatas memperlihatkan penulis sedang memasang *mic Rhode wireless* pada salah satu pemeran dalam film Warisan yang memerakan karakter Adit. *Mic Rhode wireless* memberikan fleksibilitas dalam menangkap audio berkualitas tinggi. Dengan teknologi nirkabelnya, mikrofon ini memungkinkan

penulis untuk merekam dialog dan suara dengan gerakan bebas tanpa kabel yang mengganggu, sehingga mempermudah proses pengambilan gambar.



Gambar 2. Untuk merekam dialog *talent* nenek
(sumber : Muhammad Rizky)

Pada gambar diatas penulis sedang melakukan pemasangan *mic rhode wireless* pada pemeran Nenek Kasmi. Penulis selalu menghindari area yang dapat menyebabkan suara berisik sehingga kualitas suara yang ditangkap terdengar jelas dan jernih.



Gambar 3. Untuk merekam dialog kakek
(sumber : Muhammad Rizky)

Pada gambar diatas penulis sedang melakukan pemasangan *mic rhode wireless* pada pemeran Kakek. *Mic* dipasang secara aman dan nyaman pada *talent*

dengan bantuan clip-on, headset, atau boom pole, sesuai dengan kebutuhan produksi.

A. Proses Perekaman *Ambience*

Sedangkan untuk merekam *ambience* masih menggunakan *saramonic* juga. Perekaman *ambience* dilakukan untuk memunculkan kesan adanya ruang dalam film Warisan. Tidak hanya untuk memberikan kesan ruangan, merekam *ambience* juga bertujuan untuk memberikan detail-detail suara seperti: suara benda dan lain sebagainya.

Dalam proses merekam menggunakan *saramonic*, ada beberapa cara yang harus dilakukan seperti mengarahkan *saramonic* pada sumber suara untuk merekam suara yang detail. Sedangkan untuk merekam *ambience* terdapat 2 (dua) cara yaitu, dengan merekam secara langsung saat pengambilan gambar atau merekam setelah lokasi pengambilan gambar *steril* dari suara yang dapat mengganggu hasil rekaman.



Gambar 4. Saramonic untuk merekam *ambience*
(sumber : Muhammad Rizky)

Gambar diatas memperlihatkan penulis melakukan persiapan sebelum merekam suara *ambience*. Pertama, penulis selalu memeriksa *mic* dan memastikan kualitas suara berfungsi dengan baik.

B. Proses pembuatan *sound effect* dengan teknik *foley*

Menyesuaikan dengan genre *thriller* bahwa film warisan terdapat banyak suara yang harus dibuat dengan menggunakan teknik *foley* seperti suara yakni tubuh dipukul menggunakan kayu, tubuh ditusuk pisau, suara menghantukan kepala kepintu, suara asahan pisau dan masih banyak suara lainnya.





Schenk (2011: 337) mengatakan *Foley* adalah proses merekam bunyi sehari-hari yang tidak terekam sewaktu produksi. *Foley* melibatkan penonton ke dalam adegan melalui bunyi, dengan menambahkan realisme dari adegan tersebut yang mungkin tidak terdengar pada saat proses produksi. Apabila dibandingkan dengan proses mengedit suara secara terpisah, *foley* akan lebih menghemat waktu. Semua orang dapat melakukan *foley* sederhana dengan mikrofon.

Foley menambah kesan realistis dari sebuah film. Holman (2010: 195) berpendapat, *Foley* adalah efek bunyi dan suara yang membuat hal jadi terkesan lebih nyata. Kesan nyata ini didapat dari mengikuti kejadian-kejadian kecil yang terjadi dalam sehari-hari. Kejadian yang dimaksud adalah detail kecil seperti langkah kaki, pintu yang sedang dibuka, sampai suara ketikan. Detail suara kecil ini menambah realisme dari sebuah gambar. Penonton akan merasa bahwa film adalah sebuah kejadian yang nyata.

Berikut adalah tabel perekaman teknik *foley* :

Tabel 4.1 Proses Perekaman Teknik *Foley*
(sumber : Muhammad Rizky)

Scene	Object Suara		Metode Perekaman
	Adegan	<i>Foley</i>	
1		Di Rekam Secara Langsung	Suara sedang menyapu menggunakan sapu lidi , (direcord menggunakan saramonic)
1			Suara tubuh ditusuk pisau ; dengan menggunakan ayam mentah yang ditusuk pisau (direcord menggunakan saramonic)
1			Suara tubuh dipukul oleh kayu ; dengan menggunakan kepalan tangan yang dipukul kepintu (direcord menggunakan iphone)

7			Suara kepala dihantukan kepintu ; dengan menggunakan speaker yang dihantukan kepintu (direcord menggunakan iphone)
12			Suara palu memukul gembok ; dengan menggunakan palu yang dipukul kegembok (direcord menggunakan

5		Di Rekam Secara Langsung	Suara parang memotong kayu ; direkam pada saat syuting (direcord menggunakan <i>saramonic</i>)
17		Di Rekam Secara Langsung	Suara asahan pisau ; direkam pada saat syuting (direcord menggunakan <i>saramonic</i>)

C. *Scoring* dan *Mixing*

Proses *scoring* dan *mixing* suara pada film *thriller* “Warisan” ini dilakukan pada proses pasca produksi. Bersama editor, pengkarya melakukan proses *scoring* dan *mixing* suara-suara yang telah di rekam baik yang bersamaan dengan proses *shooting* maupun di luar proses *shooting*. Pada proses ini pengkarya menggunakan *software* bernama *Adobe Audition*. Berikut deskripsi proses *scoring* dan *mixing* suara pada film *thriller* “Warisan”.

1. *Mixing* Suara *Scene* Satu

Pada film *thriller* “Warisan” ini, pembukaan film diawali dengan menampilkan alur *flashback* nenek kasmi dan nenek mirna yang masih

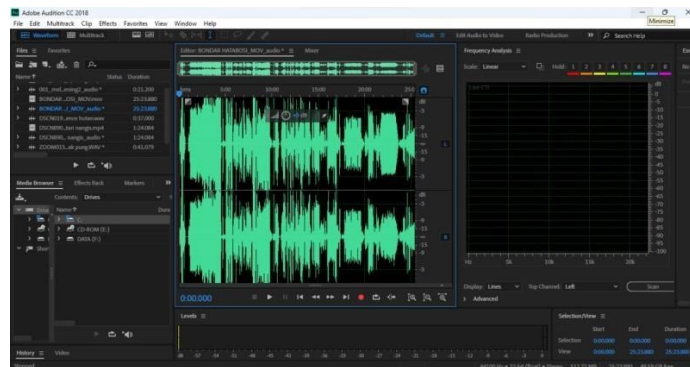
muda,kala itu nenek mirna sedang menyapu dihalaman belakang,usut punya usut nenek kasmi ingin membunuhnya karna menginginkan harta warisan miliknya seperti rumah dan lain-lain.

Berbagai suara yang mengisi *scene* tersebut terdiri dari *multitracks*, yaitu *backsound*, *ambience*, suara sapu lidi,suara ditusuk pisau,suara dipukul menggunakan kayu. Yang termasuk dari *sound effect* pada *multitracks* tersebut terdiri dari; suara *ambience*,*backsound*,suara sapu lidi,suara ditusuk pisau.

Multitracks tersebut pengkarya *balancing* agar *track* suara yang terlalu besar atau terlalu kecil menjadi seimbang dengan *track* suara yang lain. Seperti yang terlihat pada tabel dan gambar merupakan bentuk *scoring* dan hasil proses *mixing multitracks* suara tersebut.

Tabel 4.2 Tabel *Scoring Scene* Satu

<i>Scoring</i>		
<i>Scene</i>	Objek Suara	<i>Volume</i>
<i>Scene 1</i>	Backsound	-7 dB sampai dengan -6 dB
	<i>Ambience</i>	-6 dB sampai dengan -5 dB
	Suara sapu lidi	-5 dB sampai dengan -4 dB
	Menjerit tertusuk pisau	4 dB



(Sumber : Muhammad Rizky)

D. *Sound effect* dalam mempresentasikan atmosfer mencekam

Penerapan *sound effect* dalam mempresentasikan atmosfer mencekam pada film Warisan merupakan sebuah aspek penting dalam menciptakan pengalaman audiovisual yang mendalam bagi penonton. *Sound effect* atau efek suara memiliki peran yang sangat vital dalam membantu mengkomunikasikan emosi, suasana, dan nuansa yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada penonton. Dalam film Warisan penggunaan *sound effect* secara tepat dapat memperkuat ketegangan, meningkatkan imersi, dan merangsang respons emosional dari penonton.

Pada scene awal ini dimulai dengan menampilkan seorang perempuan mengenakan baju kebaya sedang menyapu halaman rumah pada malam hari. Dari belakang seorang perempuan sedang mengintip dari balik pintu rumah. Perempuan yang sedang mengintip itu kemudian berjalan mendekati perempuan yang sedang menyapu. Di tangannya membawa sebuah pisau tajam yang siap untuk menikam. Secara pelan perlahan perempuan tersebut mendekat agar gerakannya tidak diketahui.



Gambar 6. Scene 1 film Warisan
(sumber : Muhammad Rizky)

Tabel 4.3 Tabel Scoring Scene 1

<i>Scoring</i>		
<i>Scene</i>	Objek Suara	<i>Volume</i>
<i>Scene 1</i>	Backsound	-7 dB sampai dengan -6 dB
	<i>Ambience</i>	-6 dB sampai dengan -5 dB
	Suara sapu lidi	-5 dB sampai dengan -4 dB
	Menjerit tertusuk pisau	4 dB



(Sumber : Muhammad Rizky)

Unsur suara dalam adegan ini terdiri efek suara dan ilustrasi musik. Ilustrasi musik disini terdiri dari instrumen musik yang menggambarkan perasaan tegang dan mencekam. Efek-efek suara juga mendukung adegan ini. Seperti suara sedang menyapu menggunakan sapu lidi, yang penulis buat dengan menggunakan sapu

lidi diambil secara langsung dan suara cucukan pisau yang penulis buat dengan menggunakan pisau dan daging ayam.

Beberapa efek suara lainnya seperti suara langkah kaki, suara hembusan angin malam, suara binatang seperti kodok ataupun suara pohon bertiup penulis ambil langsung menggunakan Mic recorder. Sesuai dengan konsep *foley* yang digunakan untuk membuat *sound effect* dalam adegan diatas, bunyi-bunyi dari *foley* digunakan untuk memberikan aspek mencekam dan menegangkan. Seperti yang dikatakan oleh Rose (2008), bunyi dan suara adalah salah satu elemen dalam film yang dapat digunakan untuk memandu penonton (hlm. 213- 215).

Tabel 1. *Sound effect* squence 1 film Warisan

(sumber : Muhammad Rizky)

SC	Adegan	Setting Adegan	<i>Sound effect</i>
1	Kasmi mengintip Marni sedang menyapu yang diam-diam menemukannya dari belakang	Teras Rumah	Suara sedang menyapu dibuat menggunakan sapu lidi diambil secara langsung.
			Suara tusukan pisau dibuat menggunakan pisau dan daging ayam
			Suara <i>ambience</i> diambil langsung sewaktu produksi
			Suara tubuh Marni terjatuh dibuat menggunakan suara karung dijatuhkan
			Suara tubuh Marni diseret dibuat menggunakan karung beras yang diseret
			Suara muncrat darah diambil dari <i>web</i> .

Dalam situasi-situasi mencekam, *sound effect* berperan sebagai alat untuk membangun ketegangan yang lebih dalam. Misalnya, pada *squence* diatas, suara

langkah kaki dan suara sapu mempresentasikan atmosfer mencekam sebelum pada akhirnya sebuah pisau menusuk tubuh Marni. Pada penusukan tersebut, penulis memberikan suara tusukan dan suara darah muncrat untuk lebih menghidupkan adegan sehingga terlihat dramatis.

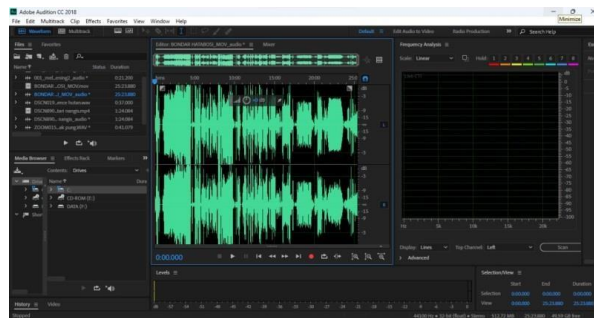
Efek suara juga dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton ke aspek-aspek tertentu dalam adegan. Misalnya pada *sequence* 5 ketika Joko yang sedang tertidur tiba-tiba terbangun karena mendengar suara ketukan dari pintu. Joko mulai mencari tahu asal suara. Sound ketukan pintu yang terdengar jauh, suara derap langkah kaki yang berjalan perlahan-lahan serta suara pintu yang berderit saat pintu dibuka dapat membantu menciptakan suasana menegangkandan sesuatu yang mengancam yang semakin mendekat.



Gambar 7. Sequence 7 film Warisan
(sumber : Muhammad Rizky)

Tabel 4.4 Tabel Scoring Scene 7

<i>Scoring</i>		
<i>Scene</i>	Objek Suara	<i>Volume</i>
<i>Scene 7</i>	Backsound	-7 dB sampai dengan -6 dB
	<i>Ambience</i>	-6 dB sampai dengan -5 dB
	Dialog	4 dB
	Suara hantukan kepala ke pintu	3 dB



(Sumber : Muhammad Rizky)

Dalam *sequence* diatas, penggunaan *sound effect* mampu menghadirkan perasaan ketegangan, kejutan, dan keterlibatan yang lebih dalam pada penonton. Misalnya, dalam adegan diatas, di mana Joko sedang menyelidiki asal suaraketukan yang mengarahkan pada sebuah ruangan gelap yang dipenuhi dan terlihat kakek sedang mengantukan kepalanya pada dinding. Penggunaan *sound effect* seperti suara langkah kaki dan suara kepala yang menghantam pintu dapat memberikan dimensi nyata pada lingkungan tersebut. Suara tersebut dapat menciptakan rasa ketidakpastian dan rasa tegang di antara penonton, seolah-olah mereka juga berada di dalam ruangan tersebut.

Tabel 2. *Sound effect* sequence 7 film Warisan

(sumber : Muhammad Rizky)

SC	Adegan	Setting Adegan	<i>Sound effect</i>
7	Joko terbangun karena mendengar suara gedoran pintu lalu mengikuti arah suara dan menemukan kakek sedang	Dari kamar naik tangga & depan pintu	Suara helaan nafas direkam langsung
			Suara langkah kaki berjalan direkam langsung
			Suara hantukan kepala ke pintu dibuat menggunakan benda padat yg dihantukan kepintu
			Suara detak jantung diambil dari web
			Suara <i>ambience</i> ruangan diambil langsung saat produksi

			Suara gemerisik kasur saat joko bangun dibuat menggunakan kain yg dipegang-pegang
--	--	--	---

Efek suara juga berperan dalam menciptakan ruang dan kedalaman dalam adegan. Dengan menggunakan teknik *panning* (perpindahan suara dari satu speaker ke speaker lain) penonton dapat merasakan adanya pergerakan atau lokasi suara yang berbeda-beda di sekitar mereka, menciptakan suasana yang lebih terasanyata dan mendalam, seperti yang terdapat *sequence* 8

Perpindahan suara dari speaker kanan ke speaker kiri dimaksudkan untuk memperlihatkan dimensi ruang pada cerita yang terdapat *sequence* diatas. Adegan awal memperlihatkan Joko dan Adit sedang berada di teras rumah kemudian mereka mencium bau kemenyan, lalu masuk ke dalam rumah. Pergerakan suara ini dilakukan mengikuti pergerakan aktor. Selain itu, perpindahan suara dapat memberikan keterikan cerita dan ketegangan yang membawa penonton pada jalinan cerita film Warisan.

Ketika karakter-karakter utama berada dalam situasi tegang atau bahaya, penggunaan *sound effect* seperti suara napas yang terengah-engah, jantung yang berdebar kencang, atau suara tangan gemetar dapat memberikan dimensi tambahan pada emosi dan perasaan karakter, seolah-olah penonton juga dapat merasakan ketegangan yang sama. Misalnya yang terdapat pada *sequence* 12



Gambar 8. Squence 12 film Warisan
(sumber : Muhammad Rizky)

Tabel 4.5 Tabel Scoring Scene 12

<i>Scoring</i>		
<i>Scene</i>	Objek Suara	<i>Volume</i>
<i>Scene 12</i>	Backsound	-7 dB sampai dengan -6 dB
	<i>Ambience</i>	-6 dB sampai dengan -5 dB
	Martil mengetuk gembok	3dB
	Dialog	4 dB



(Sumber : Muhammad Rizky)

Sound effect pada adegan diatas digunakan untuk memperkuat emosi karakter atau menggambarkan kejadian yang krusial dalam narasi. Misalnya, dalam adegan di mana karakter Joko yang pergi sendirian untuk memeriksa ruang rahasia akhirnya mendapati bahwa di dalam ruang tersebut ada kakek yang

mengantukkan kepalanya. Kemudian didalam ruangan tersebut terdapat sebuah sesajen yang digunakan oleh nenek Kasmi dalam menyantet kakek.

Terutama *sound effect* yang digunakan pada adegan Kakek mengambil palu dan mengarahkannya pada Joko, seperti suara tubuh dan kaki yang bergeser, suara erangan kakek dan suara benda-benda jatuh saat Joko menabrak meja sesajen dapat memberikan kesan kekhawatiran yang kuat dan atmosfer mencekam yang seperti memberikan tpenulis bahaya pada penonton bahwa karakter Joko akan mati di dalam ruangan ini.

Tabel 3. *Sound effect* squence 12 film Warisan

(sumber : Muhammad Rizky)

SC	Adegan	Setting Adegan	<i>Sound effect</i>
13	Joko & Adit melihat Kakek mau masuk ke ruang rahasia. Adit dan Joko menyamperin dan mau dipukul kakek dengan palu	Dari teras rumah ke dalam rumah, naik tangga & depan pintu	Suara martil memukul gembok dibuat menggunakan suara martil memukul gembok secara langsung
			Suara pukulan kayu kebadan dibuat menggunakan benda padat yg dihantukan ke badan
			Suara langkah kaki berjalan direkam langsung di studio
			Suara hantukan kepala ke pintu dibuat menggunakan benda padat yg dihantukan kepintu
			Suara detak jantung diambil dari web
			Suara <i>ambience</i> ruangan diambil langsung saat produksi

Kemudian pada *squence* selanjutnya, tanpa di duga-duga, karakter nenek Kasmi yang Joko kira baik ternyata malah menusuk Joko sampai membuat perut Joko berdarah. Pada momen ini terungkap sebuah cerita masa lalu yang begitu

kelam yang terjadi pada kakek. Kakek selama ini tidak bisa berbicara dan kakinya lumpuh dikarenakan terkena santet yang dilakukan oleh Nenek Kasmi. Dari pengungkapan masa lalu itu, *sound effect* memainkan perannya sebagai alat untuk menciptakan ketegangan emosional, menguatkan narasi film Warisan dengan menyambungkan adegan pengungkapan masa lalu pada adegan flashback di awal film.



Gambar 8. Sequence 15 film Warisan
(sumber : Muhammad Rizky)

Tabel 4.6 Tabel Scoring Scene 8

<i>Scoring</i>		
<i>Scene</i>	Objek Suara	<i>Volume</i>
<i>Scene 8</i>	Backsound	-7 dB sampai dengan -6 dB
	<i>Ambience</i>	-6 dB sampai dengan -5 dB
	Sesajen Pecah	3dB
	Dialog	4 dB



(Sumber : Muhammad Rizky)

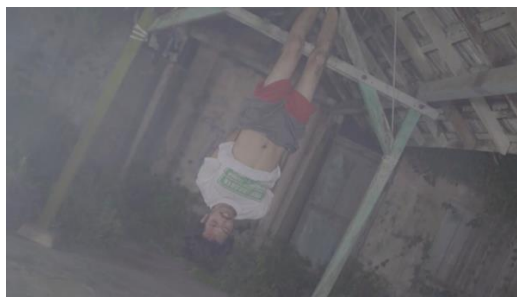
Selain untuk menciptakan atmosfer mencekam, *sound effect* juga dapat menggiring penonton ke dalam suasana yang penuh konflik dan ketidakpastian. Penggunaan beragam teknik *sound effect* dalam film Warisan memiliki tujuan mendalam, yaitu menghadirkan pengalaman mendalam dan merangsang reaksi emosional yang intens bagi penonton. Seperti yang terdapat pada *sequence* diatas, dimana suara efek khusus saat adegan berpindah dari masa kini ke masa lalu dapat memberikan informasi ke penonton bahwa adegan selanjutnya adalah adegan flashback.

Tabel 4. *Sound effect* squence 12 film Warisan

(sumber : Muhammad Rikzi)

SC	Adegan	Setting Adegan	<i>Sound effect</i>
15	Adit memeriksa ruang rahasia sendirian, mendapati ruang telah terbuka, melihat kakek dan menghampiri dan kakek ingin membunuh Adit sampai akhirnya nenek datang dan menusuk Adit	Dari dalam kamar, naik tangga, masuk ke ruang rahasia	Suara Adit menabrak sesajen dibuat dengan menggunakan suara dari benda-benda yang dijatuhkan
			Suara tusukan pisau dibuat menggunakan pisau dan daging ayam
			Suara langkah kaki berjalan direkam langsung di studio
			Suara hantukan kepala ke pintu dibuat menggunakan benda padat yg dihantukan kepintu
			Suara detak jantung diambil dari web
			Suara <i>ambience</i> ruangan diambil langsung saat produksi
			Suara gemerisik kasur saat adit bangun dibuat menggunakan kain yg dipegang-pegang

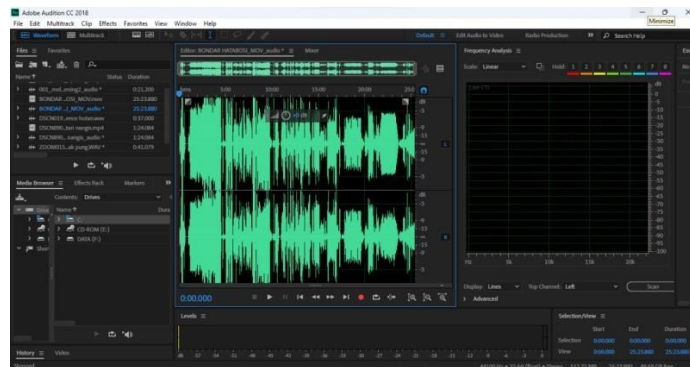
Penggunaan suara karakter dengan cara yang tepat dapat memperkuat atmosfer mencekam dan jalinan cerita film Warisan. Suara-suara seperti desiran napas yang terengah-engah, bisikan-bisikan mantra, suara langkah kaki yang tiba-tiba berhenti serta suara benda-benda sesajen saat melakukan ritual dapat menciptakan rasa ancaman dan ketidakpastian. Hal ini memungkinkan penonton merasa lebih dekat dengan karakter-karakter dan merasakan situasi tegang yang mereka alami.



Gambar 9. Squence 17 film Warisan
(sumber : Muhammad Rizky)

Tabel 4.7 Tabel Scoring Scene 17

<i>Scoring</i>		
<i>Scene</i>	Objek Suara	<i>Volume</i>
<i>Scene 17</i>	Backsound	-7 dB sampai dengan -6 dB
	<i>Ambience</i>	-5 dB sampai dengan -4 dB
	Asahan pisau	3 dB
	Dialog	4 dB



(Sumber : Muhammad Rizky)

Penggunaan *sound effect* pada *sequence* diatas diterapkan untuk memberikan sentuhan emosional yang lebih kuat. Penonton akan merasakan intensitas emosi yang sama dengan karakter, berkat pemanfaatan efek suara yang mendalam dan mendalam. Seperti suara langkah kaki yang berhenti dan suara teriakan dari nenek Kasmi yang kemudian mengejar Joko, suara nafas terengah-engah serta suara benda jatuh saat kaki Joko menabrak pohon menciptakan perasaan tegang dan kekhawatiran yang mendalam di antara penonton.

Penonton dapat merasakan tegangnya menjadi Joko melalui suara efek khusus yang terdengar dengan jelas. Suara-suara ini memberikan dimensi tambahan pada adegan-adegan dalam film warisan, seolah-olah penonton merasakan tekanan sosial dan emosional yang sedang dialami oleh para karakter. Seolah-olah juga ikut merasakan bagaimana tegangnya dikejar nenek Kasmi dan seperti aja rasanya saat kaki Joko menabrak pohon dan terjatuh.

Tabel 5. *Sound effect* squence 17 film Warisan

(sumber : Muhammad Rizky)

SC	Adegan	Setting Adegan	<i>Sound effect</i>
17	Adit memeriksa ruang rahasia sendirian, mendapati ruang telah terbuka, melihat kakek dan menghampiri dan kakek ingin membunuh Adit sampai akhirnya nenek datang dan menusuk Adit	Dari dalam kamar, naik tangga, masuk ke ruang rahasia	Suara asahan pisau dibuat menggunakan suara asahan pisau beneran
			Suara tusukan pisau dibuat menggunakan pisau dan daging ayam
			Suara langkah kaki berjalan direkam langsung di studio
			Suara hantukan kepala ke pintu dibuat menggunakan benda padat yg dihantukan kepintu
			Suara detak jantung diambil dari web
			Suara <i>ambience</i> ruangan diambil langsung saat produksi
			Suara tubuh Joko terjatuh dibuat menggunakan suara karung dijatuhkan
			Suara kaki berlari dibuat menggunakan suara yang diambil saat orang berlari
			Suara erangan dan suara kesakitan diambil langsung saat produksi
			Suara efek transisi dari web
			Suara leher digorok diambil dari web

Pada momen ini *sound effect* juga digunakan untuk membangun ritme, suara efek khusus yang diterapkan sebagai transisi antara adegan Joko terjatuh, disamperin nenek Kasmi sampai pada adegan Joko digantung secara terbalik, suara efek yang digunakan sebagai transisi ini membantu membangun ritme dan mengatur kembali tempo yang sebelumnya sempat tegang menjadi lebih tenang

dan yang nanti akan di gedor kembali melalui adegan nenek kasmi mengasah pisau.

Secara keseluruhan, teknik *sound effect* memainkan peran penting dalam membangun atmosfer mencekam dalam film Warisan. Dengan memanfaatkan suara lingkungan, suara karakter dan suara efek khusus dengan bijak dan dilakukan dengan penuh pertimbangan secara artistik maupun naratif. Karena penggunaan *sound effect* yang berlebihan atau tidak tepat dapat mengurangi dampak dari atmosfer yang ingin dihadirkan, bahkan mungkin merusak pengalaman penonton.

Oleh karena itu, penggunaan *sound effect* harus selaras dengan visi sutradara dan juga cerita yang ingin disampaikan, serta dapat meningkatkan kualitas keseluruhan narasi secara emosional.