


## Penerapan Suara Diegetik Dan Non Diegetik Dalam Penguatan Karakter Utama Dan Konflik Pada Film “Lisan”

Jenny Fransiska Br.Batuara<sup>1\*</sup>, Dani Manesah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Film dan Televisi, Universitas Potensi Utama, Jl. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A Tj. Mulia, Kota Medan, 20241, Indonesia, Kode Pos, Negara

E-mail: [jennynaingolan03@gmail.com](mailto:jennynaingolan03@gmail.com)

\*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3440>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 20 October 2025

Revised: 25 October 2025

Accepted: 26 November 2025

#### Kata kunci:

Desain Suara, Suara Diegetik dan Non-Diegetik, Konflik Batin

#### Keywords:

Sound Design, Diegetic and Non-Diegetic Sound, Inner Conflict



### ABSTRACT

Karya penciptaan film *Lisan* menekankan peran suara sebagai medium utama dalam menyampaikan emosi dan konflik batin tokoh utama, Lani. Karakter Lani yang cenderung memendam perasaan menuntut pendekatan suara yang mampu menghadirkan tekanan emosional, ketegangan, dan nuansa psikologis tanpa hanya bergantung pada dialog atau visual. Proses penciptaan melibatkan perancangan suara *diegetic*, seperti langkah kaki, gesekan kain, pintu, dan *ambience* ruangan, yang direkam dan diolah untuk menciptakan realisme dan kedalaman dramatis. Musik dan efek *non-diegetic* digunakan untuk memperkuat kondisi batin tokoh dan membangun atmosfer emosional dalam adegan. Setiap elemen suara dipilih melalui eksperimen teknis dan kreatif, termasuk pengaturan mikrofon, perekaman berbagai sumber suara, dan pascaproduksi untuk menciptakan ruang audio yang mendukung narasi. Hasil karya ini menunjukkan bahwa suara dalam film tidak sekadar pendukung visual, tetapi menjadi elemen ekspresif yang menyalurkan emosi karakter, memperkuat alur cerita, dan meningkatkan keterlibatan penonton. Dengan demikian, film *Lisan* memperlihatkan bagaimana desain suara *diegetic* dan *non-diegetic* dapat menjadi alat artistik strategis dalam penciptaan pengalaman sinematik yang imersif.

*The film creation project Lisan emphasizes the role of sound as the primary medium to convey the emotions and internal conflicts of the main character, Lani. Lani's tendency to suppress her feelings requires a sound design approach capable of expressing emotional tension, psychological nuance, and narrative depth beyond dialogue or visuals. The creative process involved designing diegetic sounds, such as footsteps, fabric rustling, doors, and room ambience, which were recorded and processed to achieve realism and dramatic impact. Non-diegetic elements, including background music and sound effects, were used to reinforce the character's emotional state and enhance the atmosphere of each scene. Every sound element was carefully selected through technical and artistic experimentation, including microphone placement, recording of multiple sound sources, and post-production adjustments to create an immersive audio space that supports the narrative. The outcome demonstrates that sound in film is not merely a visual complement but an expressive element that communicates character emotions, strengthens the storyline, and increases audience engagement. Lisan exemplifies how diegetic and non-diegetic sound design can serve as a strategic artistic tool in creating a rich cinematic experience.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Jenny Fransiska Br.Batuara, et al (2025). Penerapan Suara Diegetik Dan Non Diegetik Dalam Penguatan Karakter Utama Dan Konflik Pada Film “Lisan” 4(2) 11161- 11175 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3440>

## PENDAHULUAN

Film merupakan bentuk seni sekaligus media hiburan yang kompleks, karena menyatukan gambar bergerak, narasi, dan elemen artistik lain untuk menciptakan pengalaman yang terasa nyata bagi penonton [1]. Dalam proses penciptaannya, suara tidak lagi dipandang hanya sebagai pelengkap gambar, melainkan sebagai elemen kreatif yang memperkuat narasi dan membangun pengalaman emosional audiens [2]. Sejalan dengan itu, Kniaz menekankan bahwa desain suara berperan dalam membentuk karakter, tema, serta atmosfer emosional yang mendukung alur cerita [3]. Suara juga memiliki kemampuan menyampaikan makna yang tidak dapat sepenuhnya dijelaskan melalui visual. Bahkan, diam atau keheningan dapat menjadi medium ekspresif yang sarat makna psikologis, misalnya dalam merepresentasikan trauma dan konflik batin tokoh [4]. Donaldson juga menambahkan bahwa desain suara bukan hanya persoalan teknis seperti perekaman atau efek, tetapi bagian dari proses artistik yang menghadirkan pengalaman sinematik yang mendalam [5]. Salah satu pendekatan penting dalam kajian suara adalah pembeda antara suara *diegetic* dan *non-diegetic*. Suara *diegetic* mencakup elemen audio yang berasal dari dunia film, seperti dialog, *ambience*, atau suara langkah kaki, yang berfungsi menghadirkan kesan realistis [6]. Sebaliknya, suara *non-diegetic* adalah suara yang hanya didengar penonton, seperti musik latar atau narasi, yang membantu memperkuat kondisi emosional dalam cerita [7]. Dalam film *Lisan*, suara dirancang sebagai medium utama untuk menyampaikan konflik batin tokoh Utama.

Film *Lisan* mengangkat kisah Lani, seorang gadis berusia 19 tahun yang tumbuh dalam keluarga penuh konflik dan mengalami trauma mendalam akibat kehilangan ibunya. Trauma tersebut membentuk kebencian terhadap ayahnya dan laki-laki secara umum. Lani bukan tipe karakter yang mudah mengekspresikan perasaannya secara langsung, emosinya lebih sering dipendam dan muncul dalam bentuk tindakan pasif atau diam yang penuh makna. Hal ini menimbulkan tantangan dalam menyampaikan kompleksitas emosi dan konflik batin Lani kepada penonton. Permasalahan utama yang muncul dalam proses penciptaan film ini adalah bagaimana menyampaikan emosi mendalam dan konflik batin Lani secara efektif, tanpa hanya mengandalkan dialog atau ekspresi visual. Untuk menjawab tantangan ini, pendekatan suara dipilih sebagai media utama dalam memperkuat karakter dan cerita. Melalui perancangan suara yang menggabungkan elemen *diegetic* (seperti dialog, suara *ambience*, dan *sound effect*) dan *non-diegetic* (seperti musik latar dan efek suara emosional), penulis berupaya menciptakan lapisan makna yang lebih dalam dan mendukung psikologi karakter.

Permasalahan utama dalam penciptaan film *Lisan* adalah bagaimana menyampaikan emosi mendalam dan konflik batin Lani tanpa hanya bergantung pada dialog atau ekspresi visual. Untuk menjawab tantangan tersebut, suara dipilih sebagai media utama dalam memperkuat karakter dan membangun narasi. Menurut Chion, suara dalam film memiliki kemampuan unik untuk mengungkap dimensi emosional yang tidak selalu tampak secara visual, baik melalui bunyi yang terdengar langsung (*diegetic*) maupun suara tambahan yang berada di luar realitas naratif (*non-diegetic*). Dalam film *Lisan*, elemen *diegetic* dirancang untuk memperlihatkan relasi emosional Lani dengan lingkungannya. Misalnya, suara pintu dibanting digunakan untuk menekankan ketegangan antara Lani dan ayahnya. Suara tersebut tidak direkam secara sembarangan, melainkan melalui proses eksperimental dengan berbagai jenis pintu dan posisi mikrofon, hingga akhirnya dipilih pintu kayu tebal karena menghasilkan kesan berat dan dramatis. Hal ini sejalan dengan pandangan Donaldson, bahwa desain suara merupakan proses artistik yang menuntut kreativitas teknis sekaligus kepekaan emosional.

Langkah kaki Lani juga diolah sebagai simbol tekanan emosional. Rekaman langkah dengan sepatu *boots* di lantai semen dipadukan dengan efek *reverb* dalam pascaproduksi, sehingga menghadirkan kesan ruang dingin dan kosong yang merefleksikan kondisi psikologis tokoh. Seperti dikemukakan oleh Kerins, bahwa suara *ambient* dan detail auditif kecil sering kali menjadi kunci dalam membangun atmosfer emosional sebuah adegan [8].

Selain itu, jeda dalam dialog diperlakukan sebagai elemen suara yang signifikan. Beberapa jeda diperpanjang secara sengaja dalam proses editing untuk menekankan jarak emosional antara Lani dan ayahnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Stilwell bahwa keheningan atau *quasi-silence* dapat menciptakan ketegangan emosional sekaligus ruang reflektif bagi penonton [9]. Pada sisi *non-diegetic*, musik digunakan sebagai penguat kondisi batin karakter. Musik piano melankolis dengan *string* lembut ditempatkan setelah dialog berhenti untuk menandai transisi dari realitas eksternal menuju emosi

terdalam Lani. Sebaliknya, musik dengan ritme cepat dan berat digunakan sebagai penanda munculnya konflik, sehingga penonton secara tidak sadar dipersiapkan secara emosional terhadap ledakan peristiwa yang akan terjadi. Sebagaimana dijelaskan oleh Buhler, musik film berfungsi sebagai pemandu afektif yang menuntun penonton dalam merasakan perjalanan emosional karakter [10]. Dengan demikian, seluruh elemen suara dalam film ini dirancang bukan sekadar sebagai pendukung visual, melainkan sebagai medium ekspresi yang menyatukan batin tokoh Lani dengan pengalaman penonton. Oleh karena itu, karya ini diberi judul Penerapan Suara Diegetik dan Non-Diegetik dalam Penguatan Karakter Utama dan Konflik pada Film Lisan.

### METODE

Metode penciptaan adalah langkah-langkah atau cara yang digunakan untuk menghasilkan sebuah karya. Metode penciptaan ini berfokus pada beberapa tahapan, yaitu:

#### Persiapan

Ditahap persiapan penulis mulai dengan menyusun daftar kebutuhan suara berdasarkan kebutuhan tiap adegan, mulai dari dialog, *ambience*, *foley*, sampai musik. Daftar ini penting supaya semua elemen suara bisa dirancang sejak awal, bukan cuma direkam secara acak. Penulis juga membuat perencanaan teknis, seperti menentukan jenis mikrofon yang akan dipakai, posisi perekaman suara, dan strategi pengambilan suara di lokasi yang mungkin punya kendala (misalnya terlalu bising atau gema berlebih).

elain itu, penulis juga merancang bagaimana suara-suara tertentu bisa dibuat atau direkam, misalnya untuk efek *foley* seperti gesekan kain, langkah kaki, atau suara pintu dibuka secara perlahan.

Beberapa peralatan yang penulis persiapkan antara lain:

1. *Clip-on microphone* untuk merekam dialog secara langsung dan dekat ke aktor.
2. *Boompole microphone* untuk mengambil suara dari jarak menengah dengan hasil lebih bersih.
3. Zoom H6n sebagai alat perekam utama karena fleksibel dan mendukung banyak input suara.
4. *Headphone* untuk monitoring dan memastikan kualitas suara selama proses pengambilan berlangsung.

Penulis juga melakukan uji coba peralatan, mengecek kondisi lokasi dari sisi suara (apakah ada noise yang mengganggu atau pantulan suara yang harus diantisipasi), dan menyiapkan opsi *backup* kalau ada kendala teknis. Selain itu, penulis mulai mengumpulkan referensi efek suara dan musik yang cocok dengan suasana film, supaya arah desain suara sudah mulai terbentuk bahkan sebelum proses rekaman dimulai.

#### Elaborasi

Pada tahap elaborasi, penulis mulai merancang elemen-elemen suara untuk memperkuat pengalaman menonton film Lisan. Fokus utama berada pada pemilihan dan penyusunan suara diegetik dan non-diegetik yang mampu mendukung emosi dan konflik yang dialami tokoh utama.

Penulis menyusun *sound list* sebagai acuan utama dalam proses desain suara. Dari *sound list* ini, penulis membuat daftar kebutuhan suara yang dikelompokkan berdasarkan jenis dan fungsinya dalam adegan.

Tabel 1. Contoh sound list film Lisan

Suara Diegetic	Suara Non-Diegetic
Suara pintu dibanting (untuk menggambarkan konflik Lani dan ayah)	Musik melankolis berdurasi pendek (untuk memperkuat kesan sepi)
Langkah kaki tergesa di koridor	
Tangisan tertahan	Musik agresif berdetak cepat (untuk adegan konflik batin)
<i>Ambience</i> rumah saat malam (angin, jam dinding)	
Suara kipas angin	Efek suara untuk transisi adegan (seperti gema pendek atau reverse reverb)
Percakapan natural antartokoh	

Selain menyusun daftar suara, penulis juga mulai merancang bagaimana setiap elemen akan dipadukan. Misalnya, dalam satu adegan bisa saja terdapat layering suara seperti *ambience* hujan ringan, musik pelan, dan jeda dialog, untuk memperkuat suasana hening dan emosional. Penulis juga mempertimbangkan durasi, intensitas, dan posisi suara (stereo kanan/kiri) untuk membentuk ruang yang terasa hidup dan mendukung cerita secara emosional.

## Sintesis

Pada tahap sintesis, ide-ide yang telah dikembangkan mulai dituangkan ke dalam proses produksi. Penulis merekam suara-suara yang telah direncanakan, baik di lokasi syuting maupun di studio. Proses ini melibatkan rekaman langsung (on-location recording) untuk menangkap suara diegetik secara natural.



Gambar 1. Contoh rekaman langsung  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Penggunaan *software* seperti *Adobe Audition* atau *Pro Tools* untuk mengolah hasil rekaman dan menggabungkan suara diegetik dengan non-diegetik. Selain itu penulis juga mulai menyusun timeline suara dalam perangkat lunak editing untuk mengatur kapan dan bagaimana suara muncul dalam film. Suara non-diegetik, seperti musik latar, mulai ditambahkan untuk memperkuat momen emosional dan memperjelas narasi.

### a. Menyusun daftar suara

Penulis menyusun daftar suara yang akan dibutuhkan di setiap adegan, mulai dari suara dialog, *ambience*, hingga efek suara yang bisa direkam langsung atau dibuat di tahap pasca.

### b. Memilih alat rekaman

Memilih alat perekaman yang sesuai, seperti *boom mic*, *wireless mic*, *recorder*, *headphone*, serta aksesoris pendukung (*deadcat*, stand, kabel, baterai, dan *memory card*) disiapkan dan dicek kelayakannya.

### c. Cek kondisi audio di lokasi

Mengunjungi lokasi syuting untuk mendeteksi potensi gangguan suara, seperti suara kendaraan, gema ruangan, atau kebisingan lain yang bisa memengaruhi kualitas rekaman.

### d. Menyusun teknis rekaman suara

Menyusun rencana teknis rekaman suara, termasuk penempatan *mic*, strategi pengambilan suara di lokasi, dan pengaturan cadangan jika terjadi kendala teknis saat syuting.

## Realisasi

Di tahap realisasi ini, penulis mulai menerapkan rancangan suara yang sudah dibuat sebelumnya. Fokus penulis adalah memilih dan menciptakan suara yang sesuai untuk setiap adegan supaya bisa memperkuat suasana dan emosi yang ingin disampaikan.

Beberapa contoh perancangan suara yang dilakukan:

### 1. Adegan pertengkaran Lani dan ayahnya:

Penulis membuat suara pintu dibanting dengan keras sebagai penanda emosi yang memuncak. Setelah itu, dibiarkan hening untuk menambah rasa tegang dan dinginnya suasana.

### 2. Adegan Lani menangis di kamar:

Suara kipas angin yang monoton dan detik jam dinding dipilih untuk menciptakan kesan hampa dan sepi. Efek ruangan yang kosong juga dibiarkan terdengar agar penonton ikut merasakan kesendirian Lani.

Semua elemen suara dirancang bukan hanya untuk terasa nyata, tapi juga untuk membantu menyampaikan perasaan yang tidak diucapkan oleh karakter.

### 1. Rekaman Suara Langsung

Pengambilan suara langsung di lokasi menjadi prioritas utama dalam produksi film Lisan. Penulis harus memastikan suara dialog antar Rekaman *Ambience Sound*

Suara lingkungan atau *ambient sound* direkam langsung di lokasi syuting untuk menciptakan suasana yang natural dan terkesan asli. Misalnya, suara angin yang berembus di halaman, kicauan burung, atau gemerisik daun saat adegan berlangsung di luar ruangan. Penulis akan selalu memastikan suara-suara

tersebut terekam dengan jelas, karena hal-hal kecil seperti ini bisa memperkuat nuansa dan emosi dalam adegan. Dengan merekamnya langsung di lokasi, suara yang terekam akan lebih natural dan cocok dengan visual yang ada, membuat penonton merasa seolah-olah berada di sana.

## 2. Rekaman Tambahan

Rekaman tambahan atau *B-roll* meakukan untuk melengkapi kebutuhan suara *diegetic* yang tidak sepenuhnya terekam di lokasi syuting. Misalnya, suara spontan seperti bunyi pintu berderit, gemerisik pakaian, atau suara kecil lainnya yang seringkali dianggap sepele, tapi penting untuk membuat suasana lebih hidup. Penulis biasanya merekam suara-suara ini secara terpisah, di luar pengambilan gambar, untuk memastikan semuanya terdengar jelas dan pas dengan konteks adegan.

## Penyelesaian

Tahap terakhir adalah penyelesaian, di mana penulis menyempurnakan seluruh elemen suara berdasarkan masukan dari tim produksi. Proses *mastering* dilakukan untuk memastikan kualitas suara sesuai dengan standar perfilman, termasuk pengaturan volume keseluruhan dan pengecekan suara dengan berbagai perangkat pemutaran.

### 1. Editing Suara

Proses editing suara dimulai dengan menyunting dialog untuk memastikan kejernihan dan kesesuaian dengan gambar. Penulis menyesuaikan level suara, menambahkan efek seperti langkah kaki, derit pintu, atau suara hujan sesuai kebutuhan narasi, serta memastikan transisi audio berjalan mulus. Ketelitian tinggi diperlukan agar desain suara terasa natural dan mampu mendukung atmosfer dalam setiap adegan.

### 2. Melakukan Foley

Teknik *foley* digunakan untuk menambahkan atau menggantikan suara yang kurang optimal saat produksi. Penulis merekam ulang efek suara seperti bunyi kertas yang dipegang Lani atau langkah kaki di lantai kayu di studio *foley*. Dengan teknik ini, suara terdengar lebih detail, alami, dan selaras dengan kebutuhan visual dalam film Lisan.

### 3. Menambahkan Musik

Musik *non-diegetic* digunakan untuk menekankan emosi dalam adegan tertentu. Dalam film Lisan, penulis memilih musik dari *YouTube Audio Library* dan *Storyblocks* untuk mendukung nuansa cerita. Contohnya, pada adegan konflik antara Lani dan keluarganya, musik bernada minor dipilih untuk menciptakan ketegangan. Pemilihan musik dilakukan dengan mempertimbangkan keselarasan dengan emosi adegan serta ritme penyuntingan gambar.

### 4. Penyatuan Suara

Penyatuan antara suara *diegetic* dan *non-diegetic* menjadi fokus utama penulis. Misalnya, suara hujan yang awalnya terdengar di dunia cerita, perlahan-lahan penulis ubah menjadi musik latar *non-diegetic* untuk menambah efek dramatis. Proses transisi ini memerlukan ketelitian agar kedua jenis suara tetap selaras dan bisa mendukung atmosfer adegan dengan baik.

### 5. Mixing dan Mastering

Pada proses *mixing*, penulis menggabungkan semua elemen suara dan mengatur levelnya agar seimbang. Dialog menjadi prioritas utama, sementara musik dan efek suara disesuaikan agar tidak mengganggu pemahaman penonton terhadap dialog. Proses *mastering* dilakukan untuk memastikan kualitas suara tetap konsisten ketika film diputar.

Setelah proses *mastering* selesai, file suara final diintegrasikan ke dalam film dan dilakukan uji coba pemutaran (*final screening*) untuk memastikan semua elemen bekerja dengan baik.

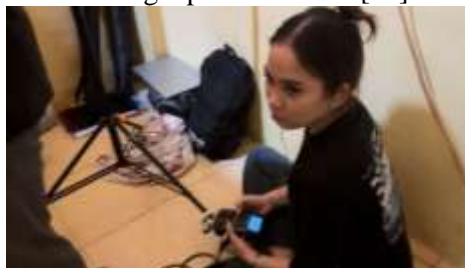


Gambar 2. *Screening* di gedung aula Universitas Potensi Utama  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Produksi Sound di Film Lisan

Sebagian besar proses produksi *sound* film Lisan dilakukan di dalam kamar Lani. Banyak adegan penting terjadi di ruangan ini, seperti saat Lani *live*, berbicara bareng Nia, shalat, atau hanya terbaring diam. Penulis merekam langsung suara diegetik seperti langkah kaki, gesekan kain, pintu, dan kipas angin untuk menggambarkan suasana hening dan kesendirian tokoh. Hal ini sejalan dengan pandangan Altman bahwa suara film merupakan konstruksi artistik, bukan sekadar rekaman realitas, sehingga setiap detail bunyi dalam kamar dapat dimaknai sebagai pilihan kreatif [20].



Gambar 3. Merekam sound di lokasi *shooting*  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Saat *shooting*, penulis memakai *boom mic* dan *clip-on* untuk menangkap dialog yang pelan. Tantangan muncul karena ruangan punya banyak pantulan suara dan kadang ada *noise* dari luar, jadi beberapa adegan harus diulang. Di momen-momen tanpa dialog, penulis tetap menangkap *ambience* ruang sebagai bagian penting dari ekspresi batin karakter. Untuk suara *non-diegetic*, seperti kesan diawasi atau tekanan dari dunia digital, penulis sudah membayangkan letaknya sejak proses *shooting*. Hal ini penting supaya saat ditambahkan di pascaproduksi, suara tersebut tetap sejalan dengan emosi Lani. Pendekatan ini penulis gunakan untuk mendukung penguatan karakter dan konflik melalui suara.



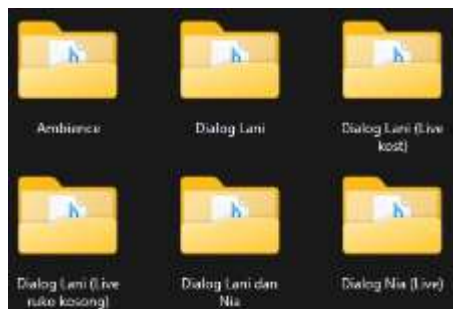
Gambar 4. Merekam *sound* saat adegan *outdoor*  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Adegan Lani naik ojek menuju ruko kosong direkam di malam hari dengan set yang cukup terbuka. Karena tidak banyak dialog, penulis hanya fokus menangkap suara *ambience* malam seperti motor, suara angin, dan suara lingkungan sekitar. *Boom mic* digunakan dari jarak jauh, dan *clip-on* ditempel di jaket *driver* untuk berjaga-jaga agar suara tetap tertangkap jelas. Suara motor juga direkam terpisah sebagai *wild track* untuk kebutuhan pascaproduksi. Meskipun adegannya sederhana, elemen suara *diegetic* tetap penting untuk menjaga suasana dan ritme cerita, sekaligus mendukung pergerakan karakter Lani menuju ruang yang asing dan tidak nyaman.

#### 1. Penyusunan Suara Film Lisan

Setelah penulis bersama tim melakukan proses produksi dan merekam suara secara langsung di lokasi, termasuk suara dialog, *ambience*, dan suara-suara lingkungan lainnya, seluruh hasil rekaman kemudian dievaluasi dan disusun ulang sesuai kebutuhan dramatik setiap adegan. Penyusunan suara ini bertujuan untuk memperoleh kualitas suara yang bersih, jelas, dan selaras secara emosional dengan cerita film. Penulis melakukan pemilahan dan pemisahan suara berdasarkan jenis dan fungsi dalam adegan. Beberapa suara yang direkam di lokasi tidak dapat langsung digunakan karena kualitasnya kurang baik atau tertutup oleh suara lain. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis menggunakan dua pendekatan, yakni dengan merekam ulang secara manual (*foley* atau *re-recording*), atau dengan mencari efek suara yang sesuai dari situs penyedia *sound library* yaitu Storyblocks, pastinya dengan akun yang telah berlangganan secara resmi. Efek suara seperti suara motor malam hari, percikan air, atau *ambience*

malam digunakan kembali dengan proses editing dan *mixing* supaya menyatu secara natural dengan gambar.



Gambar 4. Suara yang dipisah berdasarkan jenis dan fungsi  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Beberapa elemen *non-diegetic*, seperti musik menjadi salah satu komponen penting yang penulis pilih dari katalog *Storyblocks*, dengan pertimbangan tempo, nuansa, dan warna suara. Misalnya, musik bernuansa dramatis digunakan saat adegan Lani bertengkar dengan ayahnya untuk mencerminkan konflik batin dan suasana yang memanas. Musik dramatis dan melankolis digunakan pada adegan ketika Lani menerima telepon dari adiknya, menggambarkan emosi kehilangan dan rasa bersalah. Sementara dalam adegan Lani melakukan *live streaming* di ruko kosong, digunakan musik yang menegangkan dan menyerasakan untuk membangun suasana ketakutan dan isolasi



Gambar 5. Musik dramatis untuk adegan Lani bertengkar dengan ayah  
(Sumber: *Storyblock*, Jenny Fransiska, 2025)

Seluruh elemen suara, meliputi *ambience*, dialog, efek suara, dan musik telah melalui proses penyusunan dan penggabungan dalam tahap editing oleh *editor film*. Dalam proses ini, penulis terus bersama editor mendiskusikan penempatan suara, baik dari segi dramaturgi maupun teknis, termasuk dalam menentukan kategori suara *diegetic* dan *non-diegetic* yang sesuai dengan kebutuhan adegan.



Gambar 6. Seluruh elemen suara yang telah disusun  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

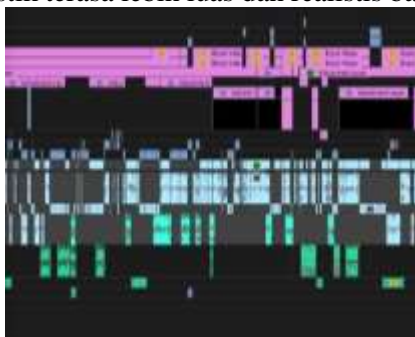
## 2. Penyusunan & Pembersihan Audio

Setelah proses perekaman di lokasi selesai, langkah berikutnya adalah melakukan pembersihan audio. Proses ini penting karena rekaman mentah seringkali mengandung *noise* berupa dengungan kipas, suara lalu lintas, atau pantulan ruang. Tahap pertama adalah *noise reduction* menggunakan perangkat lunak *Adobe Audition*. Proses ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi profil *noise*, kemudian mengurangi frekuensi tertentu yang tidak diinginkan. Penulis mendapati bahwa rekaman *ambience* di kamar Lani awalnya memiliki *noise floor* sekitar  $-45$  dB. Setelah dilakukan proses pembersihan, *noise floor* berhasil ditekan hingga mencapai  $-65$  dB, sehingga menurut penulis suara utama terdengar lebih jernih dan tidak lagi terganggu oleh desisan latar belakang. Dari segi ukuran file, penulis juga mencatat bahwa beberapa rekaman yang semula berukuran 10 MB dapat berkurang menjadi sekitar 900 KB setelah dirender ulang dengan pengaturan kompresi tertentu, tanpa kehilangan kualitas suara secara signifikan.

Selain itu, suara *diegetic* dan *non-diegetic* dipisahkan ke dalam *track* berbeda di *timeline software editing* (Adobe Premiere Pro).

- a. Track A digunakan khusus untuk *dialog* (*diegetic*).
- b. Track B untuk *ambience* (*diegetic*).
- c. Track C untuk *efek foley* (*diegetic*).
- d. Track D untuk musik atau suara *non-diegetic*.

Dalam proses ini, setiap *track* diberi kode warna untuk memudahkan navigasi. Pengaturan stereo dan mono juga diterapkan sejak tahap ini. Dialog direkam dan dipertahankan dalam format mono, karena sumber suara berasal dari satu aktor yang jelas posisinya. Sementara *ambience* dan musik ditempatkan dalam format stereo, agar ruang akustik terasa lebih luas dan realistis bagi penonton.



Gambar 7. Penyusunan & Pembersihan Audio  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

### 3. Kombinasi Suara *Diegetic* dan *Non-Diegetic*

Kombinasi *diegetic* dan *non-diegetic* dilakukan melalui proses *layering*. Prinsip utama yang digunakan adalah menjaga agar suara *diegetic* (seperti dialog) tetap menjadi pusat perhatian, sementara *non-diegetic* hanya mendukung suasana emosional.

Beberapa teknik yang digunakan antara lain:

- a. *EQ (Equalization)*: Musik *non-diegetic* dipotong frekuensi menengahnya (500–2000 Hz) agar tidak bertabrakan dengan frekuensi dialog.
- b. *Ducking/Sidechain Compression*: Saat karakter berbicara, volume musik otomatis turun 3–6 dB agar dialog tetap terdengar jelas.
- c. *Balancing Level*: *Ambience* ditempatkan pada –20 dB hingga –15 dB, sementara dialog dijaga di –6 dB.

Contoh penerapan:

- a. *Scene 8*: Musik *non-diegetic* bernuansa minor masuk perlahan setelah dialog pertengkaran. *Layering* dibuat agar musik tidak menutupi teriakan Lani.
- b. *Scene 16*: Musik lembut *non-diegetic* muncul setelah notifikasi *gift*, disusun agar tetap tipis di bawah dialog.
- c. *Scene 32*: Hampir seluruhnya *diegetic*, musik *non-diegetic* baru masuk setelah Lani dipukul untuk menegaskan momen klimaks.

### 4. *Mixing* dan *Mastering Audio* Film Lisan

Seluruh proses dilakukan di *Adobe Premiere Pro*, memanfaatkan fitur *Audio Track Mixer* untuk mengolah suara secara *multi-track*. Pada tahap *mixing*, dilakukan penyesuaian volume, panning, serta penggunaan efek bawaan *Premiere* seperti *EQ (Parametric Equalizer)*, *Reverb (Studio Reverb)*, dan *Delay*. Misalnya, langkah kaki Lani di dalam ruko diberi tambahan *reverb* halus agar sesuai dengan karakter ruangan kosong, sementara dialog utama diproses dengan EQ untuk menjaga kejernihan dan menghindari benturan frekuensi dengan *ambience*. Setelah seluruh elemen seimbang, dilanjutkan ke *mastering* dengan menambahkan *Loudness Radar* untuk memastikan konsistensi level antar adegan. Standar *loudness* film dijaga di –23 LUFs dengan true peak maksimal –1 dB, sehingga aman untuk kebutuhan bioskop maupun pemutaran festival. Selain itu, dilakukan pemeriksaan *headroom* serta penyesuaian *tonal* agar keseluruhan audio terdengar seragam. *Output* akhir diekspor dalam format WAV 24-bit, 48 kHz, sesuai standar yang banyak digunakan pada festival film independen.



Gambar 8. *Mixing dan Mastering Audio Film Lisan*  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

### **Penerapan Suara *Diegetic* dan *Non-Diegetic***

Dalam proses penyusunan suara untuk film *Lisan*, penulis berfokus pada elemen *diegetic* dan *non-diegetic* yang dapat memperkuat karakter Lani dan konflik yang dihadapi. Merujuk pada teori Chion, suara *diegetic* adalah suara yang berasal dari dunia cerita, artinya bisa didengar oleh karakter di dalam film. Bahkan suara *diegetic* juga termasuk dialog, *ambience* dan efek-efek suara yang logis secara cerita. Sebagian besar adegan berlangsung di kamar kos Lani, yang menjadi ruang utama bagi kehidupan batinnya. Oleh karena itu, penulis menggunakan berbagai suara *diegetic* seperti bunyi pintu terbuka, langkah kaki, bunyi notifikasi, percakapan bersama Nia, hingga kipas angin yang menyala. Sedangkan *non-diegetic sound* adalah suara yang tidak berasal dari dunia cerita, dan hanya didengar oleh penonton, bukan oleh karakter dalam film. Suara ini digunakan untuk menambah dimensi emosional atau dramatis pada sebuah adegan tanpa mempengaruhi realitas di dalam cerita. Suara *non-diegetic* yang digunakan meliputi musik pengiring yang menegaskan suasana emosional, seperti musik tegang saat Lani bertengkar dengan ayahnya, musik melankolis saat menerima telepon dari adiknya, serta suara *ambience* tambahan seperti *digital noise* yang muncul.

#### 1. Suara *Diegetic* Dalam Film *Lisan*

##### a. *Scene 8*

*Scene 8* jadi salah satu adegan paling emosional dalam Film *Lisan*, karena di sinilah konflik antara Lani dan ayahnya benar-benar memuncak. Penulis merasa bahwa ketegangan yang ada tidak cukup jika cuma ditunjukkan lewat visual atau akting aja, tapi juga harus dibangun lewat detail suara yang terasa nyata dan dekat dengan karakter. Merujuk pada teori Chion, suara *diegetic* adalah suara yang berasal dari dunia cerita, artinya bisa didengar oleh karakter di dalam film. Bahkan suara *diegetic* juga termasuk dialog, *ambience* dan efek-efek suara yang logis secara cerita. Dari situ penulis menyusun dan memilih elemen suara di *scene* ini berdasarkan apa yang memang "masuk akal" ada di ruang dan situasi Lani. Pertama tentu dari dialog. Suara pertengkaran antara Lani dan ayahnya direkam langsung di lokasi, karena penulis ingin menangkap emosi mentah dari dua aktor ini. Teriakan Lani, nada suara ayah yang berat tapi kayak menahan diri, semuanya terekam tanpaterlalu banyak diolah. Harapannya, penonton bisa merasa ikut berdiri di ruangan itu, dan merasakan ketegangan yang muncul dari suara mereka.



Gambar 9. Lani bertengkar dengan ayahnya  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Selain dialog, terdapat juga suara-suara fisik yang muncul dari aksi, seperti pintu rumah dibanting dan langkah kaki Lani yang kasar waktu dia pergi. Suara-suara ini penting karena menambahkan intensitas emosi. Beberapa direkam langsung saat *shooting*, sementara yang lain ditambihin di proses pascaproduksi lewat *foley*. Semuanya diolah supaya terdengar kasar dan “apa adanya” dan tidak terlalu bersih, biar tetap sesuai dengan suasana pertengkaran yang panas.



Gambar 10. Ayah marah karena Lani melawan  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Buat penulis, *ambience* di *scene* ini bukan cuma pengisi ruang kosong, tapi juga bagian penting dari cerita. Ada suara kipas angin yang berdecit pelan, suara ayam dari luar rumah, dan motor yang lewat sesekali dari jalan depan. Suara-suara ini membantu menggambarkan latar rumah Lani yang sederhana, dan juga jadi kontras dari suasana batin yang lagi kacau. Penulis tidak mengurangi terlalu banyak *noise*, karena justru suara-suara latar ini bikin adegannya terasa lebih hidup dan realistis. Semua elemen suara ini penulis susun supaya bisa bantu memperkuat karakter Lani yang tegas, keras kepala, tapi juga sedang terluka. Sementara ayahnya ditampilkan sebagai sosok yang lelah dan pasif. Jadi, suara *diegetic* di *scene* ini bukan cuma pelengkap, tapi juga bagian penting dari cara penulis menyampaikan emosi karakter.

Tabel 2. Elemen Suara Diegetic – *Scene* 8

Jenis Suara	Sumber Naratif (Dalam Dunia Film)	Sumber Produksi/Proses
Dialog Lani dan Ayah	Percakapan di ruang tamu rumah	Rekaman langsung di lokasi
Pintu dibanting	Aksi fisik saat Lani meninggalkan ruangan	Foley pascaproduksi (manual)
Langkah kaki	Lani berjalan cepat dengan marah	Rekaman langsung dan layering
Kipas angin berdecit	Kipas tua di ruang tengah	Rekaman ambience rumah
Suara ayam	Suara dari luar rumah	Field recording (outdoor)
Motor lewat	Jalan kecil depan rumah	Library + disesuaikan reverb

b. *Scene* 16

*Scene* ini memperlihatkan saat Lani pertama kali mencoba melakukan siaran langsung dari kamar kost-nya. Momen ini penting karena menunjukkan *fase* awal perjalanan Lani dalam dunia *live streaming*, masih canggung, belum percaya diri, dan terasa sangat sepi. Untuk menangkap perasaan itu, penulis merancang suara *diegetic* yang sederhana tapi punya fungsi kuat secara cerita.



Gambar 11. Lani live pertama kali  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Suara yang paling dominan tentu berasal dari dialog Lani sendiri. Penulis merekam suara Lani dengan nada pelan dan ritme bicara yang sedikit ragu, supaya kesan canggungnya lebih terasa. Jeda antar kalimat pun sengaja dibiarkan agak panjang agar keheningan dan rasa sepi makin kuat. Dari sisi prinsip suara *diegetic*, pendekatan ini sejalan dengan gagasan Alten dan Beauchamp, yang menekankan pentingnya suara yang tidak hanya realistis, tapi juga logis dalam konteks cerita. Elemen lain seperti suara kipas angin, suara derita kasur saat Lani bergerak, serta notifikasi kecil dari aplikasi *livestream* juga disusun untuk membangun atmosfer kamar yang sunyi tapi hidup. Semua suara ini berasal dari lingkungan yang memang ada dalam dunia cerita dan bisa didengar oleh tokohnya, sehingga tetap berada dalam ranah *diegetic*.



Gambar 12. Lani semangat karena ada yang like dan komen  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Satu momen kecil tapi penting terjadi saat ada penonton pertama yang memberi semangat dan *gift*. Di sini, penulis memasukkan efek suara notifikasi *gift* yang ringan, cukup untuk menarik perhatian, tapi tidak terlalu ramai. Penambahan suara ini bukan hanya untuk menandai interaksi dari luar, tapi juga untuk menunjukkan perubahan suasana hati Lani. Suaranya pun jadi sedikit lebih cerah setelahnya. Dari sisi teori, hal ini menunjukkan bagaimana suara *diegetic* bisa berperan membentuk dinamika emosi dan memperkuat perkembangan karakter.

Tabel 3. Elemen Suara Diegetik – Scene 16

Jenis Suara	Sumber Naratif (Dalam Dunia Film)	Sumber Produksi/Proses
Dialog Lani	Suara saat membuka siaran langsung	Rekaman langsung di lokasi
Kipas angin	Alat di kamar kost	Rekaman ambience (indoor)
Gesekan kursi	Lani bergeser di kursi kayu	Foley manual (direkam terpisah)
Notifikasi live masuk	Sistem aplikasi livestream	Efek suara buatan (manual sound design)
Notifikasi gift penonton	Efek visual dari dalam aplikasi live	Efek suara buatan ( <i>custom layer</i> )

c. Scene 32

Scene 32 adalah bagian klimaks dalam Film Lisan, saat Lani menerima tantangan untuk melakukan siaran langsung di sebuah ruko kosong pada tengah malam. Dalam adegan ini, penulis mengandalkan suara *diegetic* sebagai alat utama untuk membangun ketegangan. Suasana sunyi dan ruang yang kosong dijadikan modal untuk menumbuhkan rasa takut secara perlahan, tanpa perlu banyak dialog atau efek mencolok. Begitu *scene* dimulai, *ambience* dari ruko langsung dibiarkan dominan. Suara angin yang masuk lewat celah jendela, derit besi tua, dan langkah kaki Lani yang bergema di lantai beton, semuanya disusun secara teliti untuk terdengar mentah dan alami. Penulis memilih untuk tidak terlalu memoles suara-suara ini agar kesan rawan dan terbuka tetap terasa. Prinsip ini sejalan dengan teori Alten dan Beauchamp yang menekankan bahwa suara *diegetic* sebaiknya mendukung ruang cerita secara logis dan membangun atmosfer yang konsisten. Dalam hal ini, suara dari lingkungan ruko bukan hanya menandai lokasi, tapi juga menciptakan rasa “tidak aman” yang penting untuk suasana cerita.



Gambar 13. Lani live sendirian di ruko kosong  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Di awal adegan, hampir tidak ada dialog. Hanya terdengar napas Lani yang sesekali terdengar berat dan gugup. Selain itu, penulis mempertahankan suara notifikasi dari aplikasi *livestream*, meskipun hanya berupa bunyi “ping” kecil. Efek ini tetap dimasukkan sebagai elemen *diegetic* karena berasal dari perangkat yang digunakan Lani dalam dunia cerita.

Tujuannya bukan sekadar menandai aktivitas *livestream*, tapi juga menunjukkan bahwa Lani masih berada dalam ruang interaksi, walau secara fisik sendirian. Ini memperkuat lapisan ketegangan karena penonton tahu ada yang sedang menonton.



Gambar 14. Lani mendengar suara sesuatu  
 (Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Menjelang momen serangan, *ambience* secara perlahan mulai dikurangi. Penulis mengurangi intensitas beberapa elemen suara latar agar ruang semakin sunyi. Teknik ini dipakai untuk menciptakan ruang akustic yang lebih sempit, sehingga suara kecil, seperti langkah kaki Lani atau tarikan napas, menjadi lebih menonjol dan mengganggu. Ini juga membuka ruang bagi kejutan, ketika akhirnya Lani dipukul dari belakang, suara yang muncul sangat minimal. Tidak ada efek musik dramatis. Hanya suara pukulan, tubuh yang jatuh menghantam lantai, dan ponsel yang terguling. Bahkan suara *casing* ponsel yang retak direkam secara terpisah dan dimasukkan untuk menjaga nuansa realistis.

Tabel 4. Elemen Suara Diegetik – Scene 32

Jenis Suara	Sumber Naratif (Dalam Dunia Film)	Sumber Produksi/Proses
Suara langkah kaki Lani	Lani berjalan di lantai ruko	Rekaman langsung di lokasi
Napas Lani yang gugup	Lani yang cemas saat live	Rekaman langsung + <i>mic lavalier</i>
<i>Ambience</i> angin di dalam ruko	Angin malam masuk lewat celah jendela	<i>Sound library</i>
Derit besi tua	Jendela atau pintu ruko yang berkarat	Rekaman <i>foley</i>
Suara notifikasi <i>livestream</i>	Aplikasi <i>live</i> yang digunakan Lani	Sound library + <i>foley</i>
Pukulan dari belakang	Serangan mendadak ke tubuh Lani	<i>Foley</i>
Tubuh jatuh menghantam lantai	Lani terjatuh setelah dipukul	Rekaman <i>foley</i>
Ponsel terguling & <i>casing</i> pecah	HP Lani jatuh ke lantai	Rekaman <i>foley</i>

## 2. Suara *Non-diegetic* Dalam Film Lisan

Dalam Film Lisan, suara *non-diegetic* berfungsi sebagai penanda emosi dan penguat nuansa adegan. Penulis memilih untuk tidak terlalu banyak menggunakan musik sepanjang film, agar momen-momen yang diberi musik benar-benar terasa spesial dan punya dampak emosional yang kuat. Musik yang digunakan berasal dari perpustakaan bebas lisensi, dan disesuaikan secara selektif agar sesuai dengan tone adegan dan karakter Lani. Salah satu penggunaan musik *non-diegetic* yang cukup penting adalah di *Scene* 8, saat Lani bertengkar hebat dengan ayahnya. Di akhir pertengkaran, setelah Lani menyebutkan kematian ibunya, penulis mulai memasukkan musik *non-diegetic* bernuansa minor dan minimalis. Musik ini tidak terlalu “melankolis”, tapi cukup untuk memberi rasa berat dan menyayat. Tujuannya bukan untuk mengarahkan penonton buat “sedih”, tapi lebih ke membuka ruang batin Lani, supaya penonton bisa ikut merasakan kepedihan yang dia simpan lama.



Gambar 15. Lani ingin ditampar Ayah  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Lalu di *Scene* 16, saat Lani mulai *livestreaming* pertamanya, musik *non-diegetic* digunakan dengan sangat halus. Di awal adegan tidak ada musik sama sekali, tapi begitu muncul satu komentar penyemangat dan *gift* pertama, penulis perlahan memasukkan musik bernuansa hangat dan lembut. Musik ini muncul pelan, seolah mewakili munculnya harapan kecil dalam diri Lani. Pemilihan musik seperti ini penting karena mendukung transformasi emosional Lani tanpa terlalu menonjol atau memaksa.

Di *Scene* 27, momen saat adik Lani, Nisa, menelpon dan meminta uang, musik *non-diegetic* digunakan sebagai lapisan emosional yang memperkuat dilema Lani. Musik ini cenderung *low-key*, dengan tone sedih bercampur tekanan. Penulis memilih *soundscape* yang menandai konflik batin, karena di *scene* ini Lani berada di titik terjepit, dia tidak punya uang, merasa bersalah ke adiknya, tapi juga tidak tahu harus berbuat apa. Begitu dia akhirnya menerima tantangan dari cowok misterius, musik *non-diegetic* berubah pelan jadi lebih “dingin”, memberi isyarat bahwa pilihan yang Lani ambil bisa berbahaya.

Puncaknya ada di *Scene* 32, ketika Lani *live* sendirian di ruko kosong. Di adegan ini, penulis justru tidak memasukkan musik di awal, semuanya dibiarkan hening dan mencekam hanya dengan suara *diegetic*. Musik baru dimunculkan tepat setelah Lani dipukul dan pingsan. Musik *non-diegetic* yang muncul di sini adalah suara *ambience* yang suram, nyaris seperti suara “kosong”. Musik ini berfungsi sebagai reaksi atas aksi (Lani dipukul) dan titik jatuh Lani, baik secara fisik maupun emosional.



Gambar 16. Lani terlihat sedih setelah ditelpon Nisa  
(Sumber: Jenny Fransiska, 2025)

Tabel 5. Elemen Suara *Non-Diegetic*

<i>Scene</i>	Fungsi Musik <i>Non-Diegetic</i>	Nuansa Musik	Sumber Produksi
<i>Scene</i> 8	Menguatkan emosi setelah pertengkaran Lani dan ayah, terutama saat menyebut ibu	Minor, minimalis, menyayat	Perpustakaan musik bebas lisensi
<i>Scene</i> 16	Menandai momen pertama kali Lani merasa diperhatikan saat <i>live</i>	Lembut, hangat, perlahan muncul	Perpustakaan musik bebas lisensi
<i>Scene</i> 27	Mempertegas dilema batin Lani saat adiknya meminta uang	Low-key, sedih, penuh tekanan	Perpustakaan musik bebas lisensi
<i>Scene</i> 27	Memberi isyarat perubahan suasana saat Lani menerima tantangan	Dingin, perlahan berubah	Perpustakaan musik bebas lisensi

Scene 32	Memberi dampak emosional setelah Lani dipukul dan pingsan	Suram, sunyi, seperti suara kosong	Perpustakaan musik bebas lisensi
----------	---	------------------------------------	----------------------------------

### SIMPULAN

Perancangan suara *diegetic* dan *non-diegetic* dalam film Lisan berperan penting dalam memperkuat karakter dan konflik batin tokoh utama. *Sound design* dirancang secara terencana sejak perekaman, pemilihan sumber suara, hingga pascaproduksi untuk membangun kedekatan emosional antara penonton dan tokoh. Suara *diegetic* digunakan untuk menciptakan realisme dan menunjukkan hubungan tokoh dengan lingkungannya, sedangkan musik *non-diegetic* memperkuat kondisi emosional dan menandai transisi dari realitas ke ekspresi batin. Detail teknis seperti jeda dialog, efek *reverb*, dan pengaturan *ambience* turut mendukung atmosfer cerita, sehingga penonton tidak hanya melihat, tetapi juga merasakan pengalaman emosional tokoh.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis agar menyelesaikan karya ilmiah ini. Penulis berharap karya ilmiah dapat diambil ilmu dan manfaatnya

### REFERENSI

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Lee, D.-H. (2016). *The narrative space of sound design in films*. *Journal of Digital Contents Society*, 17(5), 391-400. <https://doi.org/10.9728/dcs.2016.17.5.391>
- Kniaż, L. (2019). *Sound design as narrative device in contemporary film: Subliminal soundscape of war and terror in Sicario (2015)*. *Crossroads*, 2019(26), 33–46. <https://doi.org/10.15290/CR.2019.26.3.03>
- Wierzbicki, J. (2016). *Narrative cinema's "sounds of silence": Variations on the POA ("point of audition")*. *Sound Studies*, 2(2), 137-150. <https://doi.org/10.1080/20551940.2016.1245012>
- Donaldson, L. F. (2017). *Feeling and filmmaking: The design and affect of film sound*. *The New Soundtrack*, 7(1), 31-46. <https://doi.org/10.3366/sound.2017.0095>
- Juslin, P. N., & Sloboda, J. A. (2015). *Handbook of music and emotion: Theory, research, applications*. Oxford University Press.
- Chion, M. (2015). *Audio-vision: Sound on screen* (C. Gorbman, Trans.). Columbia University Press.
- Kerins, M. (2018). *Beyond the frame: Sound design and cinematic space*. *Screen Sound Journal*, 8(2), 21–37.
- Stilwell, R. (2017). *Silence as sound: The expressive power of absence in film*. *Music, Sound, and the Moving Image*, 11(1), 67–83.
- Buhler, J. (2020). *Hearing the movies: Music and sound in film history*. Oxford University Press.
- Kassabian, A. (2016). *Ubiquitous listening: Affect, attention, and distributed subjectivity*. University of California Press.
- Smith, J. (2017). *Off-screen space and the acoustic imagination in cinema*. *Journal of Film Sound Studies*, 12(2), 45–60.
- Alten, S. R. (2017). *Audio in media* (10th ed.). Cengage Learning.
- Beauchamp, R. (2019). *Designing sound for animation*. Taylor & Francis
- Ritonga, Q. H. (2024). Penerapan *Diegetic* dan *Non-diegetic Sound* pada Penciptaan Film Fiksi "Hilang dan Tanya". *Senadimu*
- Sasmita, N. P., & Sya'dian, T. (2024). Penciptaan *Sound Non-diegetic* pada Film Mita dalam Membangun Unsur *Dramatic*. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 1894–1908.
- Alam, M., Permana, A., & Indriani, S. (2022). *Diegetic and nondiegetic sounds in film scoring of Pengabdian Setan film*. *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi dan Film*, 6(2), 123–137.
- Lestari, N. D., & Dite, S. A. (2023). *Non-diegetic sound* sebagai representasi suara hati pada film puisi Ruang Batin. *Brikolase: Jurnal Kajian Seni*, 5(2), 44–58.

<https://doi.org/10.33153/brikolase.v5i2.5535>

Pratiwi, D. (2023). Implementasi *non-diegetic* sound pada film Onde Mande! untuk memberikan efek dramatik. *Jurnal Sendratasik*, 12(1), 55–68. <https://doi.org/10.24036/jsen.v12i1.129549>

Altman, R. (2015). *The Sound of Sound*. In *Film Sound in Preservation and Presentation* (pp. 1–10). Amsterdam University Press.