(2025), 3 (3): 869-875 Scientica 3021-8209

Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi

PENERAPAN HYPERREALITY SOUND DESIGN PADA FILM DRAMA HOROR DIAH SEBAGAI PENDUKUNG UNSUR DRAMATIK

[1] Yolanda Tri Wardani, [2] Rustim
Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia PadangPanjang
[1]Trwdnnyolaa@gmail.com, [2]Rustimsatie09@gmail.com

Abstract (English)
Sound has a very big role in audiovisual works, including films. Sound effects are one of the sound elements in films that can be explored using various methods and methods to convey non-verbal information to the audience, so that this information is expected to form the audience's auditive perception which can then create meaning for a scene or film as a whole. The method used to create the horror film Diah begins with the pre-production, production and post-production processes. Hyperreality Sound Design is used to achieve an auditive concept to support dramatic elements in the form of conflict, suspense and curiousity towards the characters. The sound design in the film "DIAH" will apply hyperreality sound design using several methods, namely volume sound effects, layering, and sound editing. The success of the concept can be seen through the audience's response when watching the film, which shows a sense of alertness, curiosity, and not realizing that the sound has been manipulated.

Article History
Submitted: 19 Januari 2025
Accepted: 28 Januari 2025
Published: 29 Januari 2025

Key Words
Diah Film, Sound Design, Sound effect, Hyperreality Sound, Horor,Layering, Suspense,Curiosity, Conflict.

Abstrak (Indonesia)
Suara memiliki peran yang sangat besar pada karya audiovisual termasuk film. *Sound effect* menjadi salah satu unsur suara dalam film yang dapat di eksplorasi dengan berbagai metode dan cara untuk dapat menyampaikan informasi non verbal pada penonton, sehingga informasi tersebut diharapkan dapat membentuk persepsi auditif penonton yang kemudian dapat menciptakan pemaknaan terhadap sebuah adegan maupun film secara menyeluruh. Metode yang digunakan untuk menciptakan film Diah dengan genre horor berawal dari proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. *Hyperreality Sound Design* digunakan untuk mencapai konsep auditif untuk mendukung unsur Dramatik berupa *konflik*, *suspense* dan *curiousity* terhadap tokoh. Penataan suara dalam film "DIAH" akan menerapkan *hyperreality sound design* dengan menggunakan beberapa metode yaitu *volume sound effect*, *layering*, dan *sound edit*. Keberhasilan konsep dapat dilihat melalui respon penonton ketika menonton film yang ditunjukkan dengan rasa waspada, penasaran, dan tidak menyadari bahwa suara telah dimanipulasi.

Sejarah Artikel
Submitted: 19 Januari 2025
Accepted: 28 Januari 2025
Published: 29 Januari 2025

Kata Kunci
Film Diah, Tata suara, *Sound effect, Hyperreality Sound, Horor,Layering, Suspense, Curiosity,* Konflik.

Pendahuluan

Film adalah media yang menggunakan gambar bergerak untuk bercerita, menyampaikan emosi, dan mengekspresikan ide. Film terdiri dari dua elemen yang saling berkaitan yakni elemen visual dan audio. Kedua elemen tersebut dapat membentuk sebuah cerita yang utuh menjadi lebih menarik. Suara dalam film mampu membuat penonton larut dalam kesedihan, merasa takut dan ngeri, atau semakin bersemangat ketika melihat adegan tertentu. Dengan suara, kondisi psikologis penonton direkayasa melalui *timbre*, tempo, ritme, nada, dan suara yang pelan sampai yang keras menghentak hingga mendayu. Suara dalam film memiliki peran dalam menyampaikan sebuah informasi secara verbal maupun non-verbal. Informasi verbal merupakan kata – kata yang di ucapkan oleh tokoh sebagai dialog atau narasi, sementara informasi *non verbal*, dapat berupa emosi tokoh, nuansa dan suasana yang disampaikan melalui musik maupun *sound effect.* Kedua informasi tersebut dapat muncul secara bersamaan atau dengan waktu yang berbeda – beda.

Sound Design didefinisikan sebagai proses kreatif menggunakan suara untuk menyampaikan emosi, meningkatkan penceritaan, dan membentuk persepsi penonton terhadap sebuah narasi. Terdapat beberapa gaya penataan suara dalam film, dan dapat berganti dari satu gaya ke gaya yang lain selama satu film. Gaya yang dimaksud adalah bagaimana ketiga bentuk

suara (*speech*, musik, *sound effect*) dikomposisikan dan ditempatkan. *Hyperreality Sound* merupakan gaya atau metode tata suara yang diterapkan ke berbagai jenis suara khususnya *Sound Effect*. Metode ini menjadikan suara tersebut bersifat hiperbolik atau dominan. *Foley* menjadi cara paling efektif untuk mewujudkan konsep ini dikarenakan perekaman suara yang terpisah sehingga dapat menciptakan kualitas suara yang lebih baik. Hyperrealisasi yang diterapkan dalam *Sound Effect* bertujuan untuk memberikan informasi *Non -Verbal* kepada penonton. Informasi tersebut dapat menimbulkan persepsi sebagai respon atas proses identifikasi terhadap suara – suara tertentu. Selain itu, *Sound effect* yang dibuat menggunakan metode *Hyperreality* juga akan menambah kesan dramatis pada film.

Berdasarkan genre dan tema dari skenario film Diah, penggunaan gaya *Hyperreality* pada penataan suara film ini sangat tepat dengan mengaplikasikan tipe suara seperti *foley*, *sound effect* dan *incidental sound* dengan metode perekaman langsung, *foley*, maupun didesain menggunakan *Software* pembuat musik *FL Studio* 21. Penggunaan gaya *hyperreality* pada penataan suara dimaksudkan untuk menonjolkan emosi, memanipulasi persepsi dan perspektif *audience* serta membangun unsur dramatik. Film *Diah* merupakan film drama horor yang mengangkat isu yang selama ini banyak diyakini merupakan sebuah kesalahan di Indonesia. Tradisi *jamasan* dan pemeliharaan keris oleh orang Jawa banyak dikaitkan dengan hal – hal negatif seperti pelaris dalam usaha hingga media untuk mencelakai orang lain. Penerapan *hyperreality sound design* dengan skenario film *Diah* didasari dengan film yang bergenre horor dengan tema tradisi Jawa. Selain menerapkan konsep auditif berupa *hyperreality sound design*, menciptakan beberapa elemen suara dengan instrumen jawa juga menjadi salah satu tujuan untuk menambah kesan film dengan latar belakang budaya Jawa.

Metode Penciptaan

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan untuk dapat mengaplikasikan konsep auditif berupa *hyperreality sound design* pada film. Penerapan *hyperreality sound design* ditujukan untuk mendukung unsur dramatik seperti *suspense, Curiosity, surprise* dan konflik. *Suspense* merupakan ketegangan. Ketegangan tidak hanya berfokus pada ketakutan namun juga menanti sesuatu yang akan terjadi atau *H2C* (Harap – harap cemas). Melalui *suspense*, penonton digiring agar merasa berdebar menanti resiko yang akan dialami tokoh. Selain *suspense*, unsur dramatik lainnya adalah Konflik. Konflik muncul ketika salah satu tokoh tidak berhasil mencapai apa yang diinginkannya sehingga melampiaskan sebuah masalah kepada tokoh lawannya. Bentuk konflik pun bermacam – macam, bisa meledak – ledak, bisa datar tapi tajam, dan bisa terjadi dalam diri sendiri atau konflik batin.

Curiosity merupakan rasa ingin tahu atau penasaran yang timbul baik pada tokoh maupun penonton. *Curiosity* dapat timbul dengan menampilkan sesuatu yang aneh sehingga mampu memancing keingintahuan. Unsur dramatik yang terakhir adalah *surprise* atau kejutan. *Surprise* dapat timbul ketika jawaban yang mereka saksikan ternyata diluar dugaan. Untuk dapat menciptakan efek *surprise*, maka cerita harus sulit ditebak oleh penonton atau bisa dengan cara menampilkan *problem* sembari mengganggu pikiran penonton (Lutters, 2004 : 100).

Dalam upaya memastikan konsep terealisasi dengan baik, maka diperlukan 4 tahapan pada proses penciptaan berupa Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi dan Penyajian Karya. Adapun pada tahapan pra produksi meliputi persiapan yang berfokus dengan mencari referensi dan membaca skenario, kemudian dilanjutkan dengan perancangan konsep apa yang ingin dibangun. Melalui perancangan, identifikasi suara pun dapat dilakukan berdasarkan skenario yang telah dibaca, kemudian dilanjutkan dengan pemilihan *scene* yang akan didesain dengan konsep *hyperreality* dan di akhiri dengan mencari tim produksi. Jika pada tahapan Produksi berfokus pada perekaman dilapangan suara – suara dialog dan *ambience* serta *roomtone*, pasca

produksi berfokus pada produksi suara – suara berupa *sound effect, incidental sound,* dan musik atau *backsound*. Selain itu pasca produksi juga meliputi pengeditan *sound* yang ingin didesain *hyperreality* hingga penyusunan seluruh elemen suara menjadi satu kesatuan audio visual yang utuh. Penyajian karya merupakan tahapan dimana karya film yang telah selesai akhirnya dipertontonkan kepada khalayak umum.

Hasil dan Pembahasan

1. *Sound Design* Film DIAH

Film Diah merupakan film dengan genre drama horor berdurasi 32 menit. Film ini sebelumnya memiliki 31 *scene* namun ketika dilapangan pengkarya bersama rekan yang lain memutuskan untuk meng-*omitte scene* untuk mempersingkat durasi dan waktu kerja produksi. Setelah di *omitted*, *scene* film Diah berjumlah 25 *scene* dengan ending yang sama namun dengan alur yang sedikit berbeda. Film ini juga memiliki beberapa *scene* yang memerlukan teknis yang crusial, Sehingga waktu produksi sering terhambat akibat persiapan set dan jumlah *take* yang berulang – ulang. Hal ini menjadi tantangan bagi divisi *sound* ketika waktu subuh mulai datang karena suara akan bertabrakan dengan suara lingkungan sekitar seperti adanya suara mengaji di beberapa masjid sekitar hingga ayam berkokok yang akhirnya mengganggu suara dialog sementara adegan yang diambil seharusnya ber-*setting* waktu pertengahan malam dan maghrib.

Proses *Sound Design* Film fiksi drama horor DIAH memakan waktu 2 bulan dengan memaksimalkan penyusunan elemen suara sesuai dengan *soundlist* yang telah dirancang pada tahapan pra produksi. Penyusunan elemen suara film DIAH dilakukan menggunakan *software editing Davinci Resolve* 18.6 meskipun produksi suara *sound effect* maupun *backsound* dilakukan menggunakan *software Fl Studio.* Penata suara berfokus pada perekaman dialog dan *roomtone* pada saat proses produksi dan fokus pada *sound effect* dan *backsound* maupun foley di pasca produksi. Hasil dari perekaman dialog di lokasi *shooting* saat proses produksi cenderung jernih, Namun ada beberapa dialog yang kualitasnya buruk sehingga memerlukan ADR (*automated dialogue replacement*). Proses produksi foley dilakukan dengan 2 cara, yakni secara manual dan menggunakan bantuan *software Fl Studio*. *Fl Studio* memiliki beberapa *plugin* dan fitur yang dapat mempermudah *sound designer* membuat suara tertentu seperti langkah kaki, detak jantung, ketukan pintu bahkan gemuruh dan hujan. Berdasarkan konsep yang dipilih mengenai *sound design* dengan gaya *hyperreality*, film Diah menerapkan gaya *hyperreality* dari *sound effect*, *backsound* dan *foley*nya.

A. Produksi Suara

Produksi suara dalam film Diah berupa *Sound Effect*, *Backsound* dan foley. Pembuatan *Sound Effect*, *Backsound* dan foley dilakukan di pasca produksi menggunakan *Software Fl studio*. Salah satu *Sound Effect* yang diproduksi menggunakan *Software Fl Studio* adalah suara detak jantung. Suara detak jantung dibuat menggunakan *plugin Flex Advanced* dengan preset *heartbeat*. Keyboard laptop dimanfaatkan sebagai tools keyboard untuk membuat not pada piao roll. Kemudian penata suara hanya perlu me-*record not* dan akan otomatis tertera pada piano roll seperti yang terlihat pada gambar di bawah. Penambahan filter tertentu difungsikan untuk membuat suara terdengar lebih *deep* dengan menurunkan frekuensi pada *Fruity Parametic EQ 2*. Sound effect ini nantinya akan disusun Bersama dengan elemen suara yang lain pada proses premix menggunakan software Davinci Resolve Studio 18.6

(2025), 3 (3): 869-875 Scientica 3021-8209

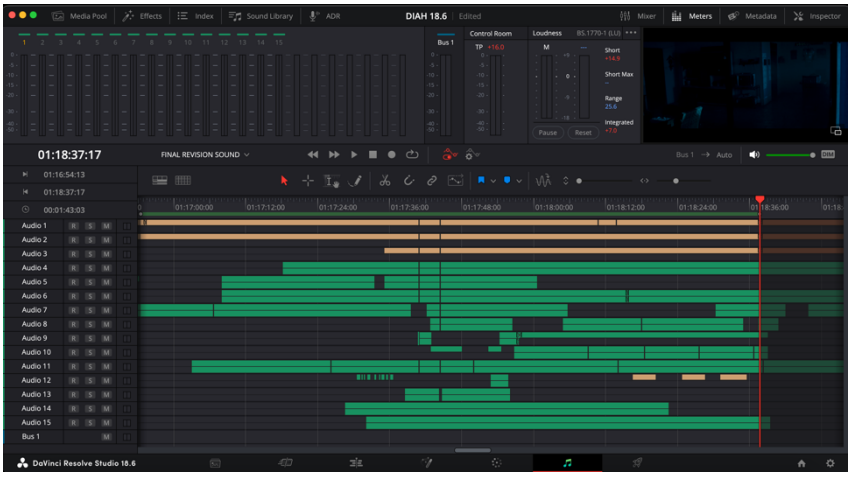
Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi

Gambar 1. Produksi *Heartbeat Sound Effect*
(Sumber : Wardani, 2024)

B. *Sound Effect*

Terdapat banyak *sound effect* yang diaplikasikan pada film Diah. Beberapa *sound effect* didesain dengan menambahkan efek *echo*, *reeverb*, *time stretch* dan perubahan *pitch*. Penambahan efek pada beberapa sumber suara difungsikan untuk memberikan kesan hiperbolik dan berbeda namun masih sesuai dengan konteksnya. Sebagai contoh pengaplikasian *time stretch* pada *scene* 19 yang diterapkan pada suara pintu terbuka sendiri. Untuk memberikan kesan hiperbolik dan menyeramkan pengkarya menambahkan suara berderit pada pintu sebelum diakhiri dengan suara bantingan pintu. Suara berderit diberikan efek *time stretch* untuk menyesuaikan dengan *timing* visual pintunya, penurunan *pitch* pada suara berderit difungsikan untuk memberikan kesan pintu kayu yang berusia cukup tua, serta suara bantingan pintu diberikan efek *bass* dan *echo* untuk memberikan efek kejut baik pada tokoh maupun penonton.

C. Penyusunan Audio



Gambar 2. *Timeline sound design Scene 19*
(Sumber : Wardani, 2024)

Pada *scene* 19 pengkarya ingin membangun suasana yang penuh dengan ketegangan dan keributan akibat dari teror yang dialami karakter. Untuk membangun suasana teror yang kompleks pengkarya menyusun banyak unsur suara pada *scene* ini dan menghasilkan 15 *track*

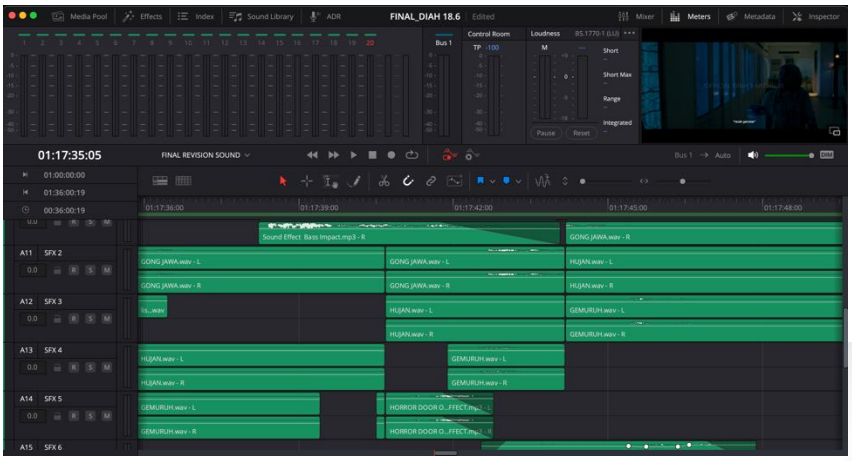
audio. *Track* pertama berisi *roomtone*, kemudian *track* selanjutnya hanya berisi audio yang berfokus pada suara musik gamelan dari dalam kamar, dan *track* ke 3 berisi dialog dari Maryam. Selain itu, pada *track* ke 4 pengkarya tetap memasukkan musik gamelan untuk menjaga kualitas audio tetap jernih. Bunyi gong yang menjadi ciri khas dari film Diah pengkarya susun pada *track* ke 5. Bunyi gong didesain untuk memberikan sinyal adanya ancaman yang masuk kedalam rumah. Kemudian pengkarya juga menambahkan suara hujan dan gemuruh pada *track* 6 dan 7. Kedua unsur tersebut didesain dengan tujuan mensinkronisasi dengan adegan yang ada pada visualnya sehingga unsur suara tersebut masuk kedalam kategori *Synchronization* (Sonnenschein, 2001). Untuk membuat suasana terkesan lebih ricuh, pengkarya menambahkan suara violin pada *track* 8 yang dibuat dengan *not* berantahkan untuk memberikan kesan panik yang dialami karakter pada situasi yang dialami. Selain itu pengkarya juga menambahkan *sound effect* pintu terbuka keras, *bass impact* dan tensi pada *track* 9.

Bass impact digunakan untuk membuat suara pintu terdengar lebih keras dari biasanya, dan tensi juga menjadi pendukung untuk membangun *ambience* yang berbahaya dan terkesan darurat. Pada *track* 10 pengkarya menambahkan suara hantu yang bersumber dari suara pengkarya yang direkam kemudian diberi efek *echo* untuk menambah kesan gema. Selain itu untuk menciptakan kesan hantu yang bergerak, pengkarya membuat suara bergerak dari kiri dan kanan. Pada *track* yang sama, pengkarya juga menambahkan *sound effect* yang bersumber dari suara jam. Suara ini dapat membangun ketegangan dan menciptakan ritme bertahap sebelum memasuki fase klimaks. *Ambience* disusun pada *track* ke 11 dengan maksud untuk membangun kesan lebih realistis dengan mengikut sertakan suara – suara sekitar pada malam hari seperti jangkrik dan katak. Selanjutnya, pada *track* 12 pengkarya mengisinya dengan suara hantu bergerak. Jika pada *track* 9 terdiri dari suara tertawa kecil, pada *track* ini suara lebih mengarah pada atmosfer hantu yang bergerak. Selain itu pengkarya juga menambahkan *sfx* listrik konslet. Unsur suara yang disusun pada *track* 13 berupa *bass Impact* dan *horror drone atmosfer*. *Track* 14 dan 15 berisi *horror ambience* dan *nightmare capture* yang juga merupakan *ambience* horor.

2. Pembahasan

Penerapan gaya *hyperreality* film DIAH diaplikasikan pada beberapa *scene* diantaranya *opening, scene 6, scene 13, scene 14, scene 15, scene 19, scene 21, dan scene 31*. Untuk dapat lebih mudah mengindentifikasi sumber suara yang bersifat hiperealisasi, maka ketika menerapkan *hyperreality sound design* pengkarya mengacu pada kutipan bahwa Penataan suara dengan gaya *hyperreality* juga bisa diartikan dengan realism yang ditempeli oleh *psychological sound (Holman. 2005:175).*

A. *Hyperreality Sound* dan Unsur Dramatik



Gambar 3. 14 *Timeline Sfx Scene 19* (Sumber : Wardani, 2024)

Suara yang tergolong suara *hyperreality* pada *scene* 19 terdiri dari suara gong, suara pintu terbuka keras, *sfx demon voice, sfx demon moving*, *sfx* listrik konslet, *sfx* lonceng. Suara gong yang terdengar secara tiba – tiba pada situasi hening bertujuan untuk memberikan sinyal bahwa hal buruk akan terjadi pada momen itu. Kemudian suara pintu yang terbuka keras mengisyaratkan adanya kekuatan besar dan jahat yang memaksa masuk kedalam rumah. Kuatnya intensitas suara memberikan efek kejut pada tokoh, selain itu suara juga ditambahkan efek bass untuk membuat suara terdengar lebih bulat dan berbeda dari suara pintu pada umumnya. *Sfx demon voice*, merupakan hasil dari perekaman suara pengkarya yang melewati proses edit pada bagian *pitch* untuk mengisyaratkan suara setan serta memberikan efek *spin* agar suara terdengar seperti bergerak dari kiri ke kanan. Suara ini tidak dijumpai pada kehidupan sehari – hari karena manusia umumnya tidak dapat mendengar suara setan, begitu juga dengan *sfx demon moving* yang juga memanfaatkan suara *drone sound effect* yang diatur *time stretch* dan menurunkan *pitch* sehingga suara dapat mewakili suara pergerakan setan.

Sfx listrik yang konslet juga juga dirancang mewakili visual lampu yang hidup mati. Suara ini dirancang dengan merujuk pada suara listrik bertegangan tinggi yang umumnya didengar manusia. Namun yang membuatnya *hyperreality* adalah ketika suara tersebut digunakan untuk mewakili visual lampu hidup mati yang umumnya tidak menimbulkan suara. Pada proses produksi, lonceng hanya dirancang untuk terdengar sekali dalam adegan. Namun pada pasca produksi, pengkarya menambahkan suara lonceng lebih dari sekali untuk menambah kesan horor dan menimbulkan kepanikan pada psikologi karakter dalam film, sehingga suara lonceng masuk ke dalam bagian dari suara *hyperreality*. Berdasarkan penjelasan sumber suara di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber suara tersebut merupakan suara yang didesain dengan hiperrealisasi yang sejalan dengan teori (Holman, 2005: 175) mengenai suara hiperrealisasi yang menempelkan suara psikolog pada suara realis.

Hyperreality sound design sebagai pendukung unsur dramatik pada *scene* 19 berdampak pada unsur konflik yang dapat dibuktikan dengan teori bordwel dimana konflik terjadi ketika menghadirkan ketegangan dalam mempersulit penyelesaian masalah utama cerita (Bordwell, 2001). Selain itu unsur dramatik lain yang juga dibangun pada *scene* ini berupa *Suspense* (ketegangan). Mengacu pada teori Lutters bahwa *suspense* timbul ketika terdapat tokoh protagonis menanti resiko yang akan dihadapi ditambah penonton mengetahui bahwa hambatan yang dihadapi oleh tokoh cukup besar, hal tersebut sesuai dengan apa yang dialami oleh tokoh dalam *scene* ini yakni Maryam yang menghadapi hambatan dan konflik cukup besar berupa Diah yang kerasukan dan tidak dapat berhenti menari ditambah teror – teror yang diterima oleh Maryam itu sendiri. (Lutters, 2010 : 101).

Kesimpulan

Film fiksi drama horor "DIAH" adalah film pendek dengan tema budaya jawa yang berfokus pada tradisi jamasan. Film ini bergenre drama horor sehingga *hyperreality sound design* sangat dibutuhkan untuk mendukung unsur dramatik seperti meningkatkan *suspense, surprise* dan *curiosity*. Untuk menciptakan ketegangan (*suspense*) pengkarya sebagai penata suara harus dapat membangun persepsi auditif penonton sehingga melalui persepsi tersebut penonton dapat merasakan ketegangan dan perasaan waspada terhadap yang akan dialami tokoh utama. *Hyperreality sound* dalam film Diah didesain dengan beberapa metode seperti menaikkan *volume sound effect, layering*, dan *sound edit*. Penerapan metode *sound edit* yang dimaksud adalah perubahan *pitch*, pemberian efek tertentu dan *time stretch*. Elemen suara film Diah kebanyakan diproduksi pada pasca produksi menggunakan *software* pembuatan musik yang biasa dikenal dengan *Fl Studio* yang kemudian disusun menjadi satu kesatuan audio visual menggunakan *Software Davinci Resolve Studio* 18.6.

Seorang penata suara dituntut untuk dapat mentransformasi skenario ke dalam sebuah konsep auditif, tingkat keberhasilannya dapat dilihat dari respon penonton ketika menonton film. Yang dimaksud respon penonton adalah ketika mereka berhasil merasa waspada dan takut atas konsep auditif yang dikerjakan. Selain itu penata suara juga dapat di katakan berhasil ketika penerapan konsep auditif dapat dibuktikan dengan teori – teori yang ada. Dalam film, tiga elemen suara utama yang sangat mempengaruhi adalah *speech*, *sound effect* dan musik. *Sound effect* sebagai salah satu unsur suara dalam film berperan cukup besar dan penting dalam kaitannya pada naratif maupun estetis sehingga *sound effect* memiliki potensi besar untuk dapat diolah dengan berbagai cara atau metode untuk menunjang keberhasilan konsep auditif khususnya *hyperreality sound design*.

Referensi

Bordwell, D. T. (2017). *Film art: An Introduction.* New York: McGraw-hill Education.

Bordwell, D. T. (2008). *Poetics of Cinema.* New York: Routledge.

Dakic, V. (2009). *Sound Designer for Film and Television.* Germany: GRIN Verlag.

Dite, S. A. (2010). Representasi Identitas Jawa Pada Cerita Maya (Film Maya Daya Raya) Melalui Unsur Sinematik: Mise en Scene. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater, dan Sinema*, 93.

Filimowicz, M. (2019). *Foundations in Sound Design for Interactive Media: A Multidisciplinary*

Approach. Britania raya : Taylor & Francis.

Holman, T. (2002). *Sound for Film and television.* Boston: Mass: Focal Press.

Holman, T. (2005). *Sound for Digital Video.* Amsterdam, Boston: Elsevier Focal.

Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television.* Netherlands: Focal Press.

Kremers, R. (2009). *Level Design : Concept, Theory, and Practice.* United States: CRC Press.

Lutters, E. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario.* Jakarta: PT. Gramedia Widiasrana Indonesia.

Lumet, S. (1996). *Making Movies.* Bloomsburry. United States. Bloomsburry Paperbacks

Mamet, D. (1992). *On Directing Film.* Britania Raya: Penguin Publishing Group.

Nugraha, P. Maulana. 2019. "Penerapan *Sound effect* Dengan Gaya *Hyperreality* Dalam Film Fiksi "Malam Minggu Kliwon" dalam SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta.

Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effect in Cinema.* Britania Raya: Michael Wiese Productions. Sonnenschein, J. S. (2001).

The Sound Of The Cinema : A Critical Study of Sound Design in Film. United States: Scarecrow Press.

Winters, P. (2017). *Sound Design for Low & No Budget Films.* United Kingdom: Taylor & Francis.