

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film adalah media audio visual yang mempunyai peran untuk menyampaikan pesan secara naratif. Suara mempunyai peran penting dalam mewujudkan film yang dapat dipercaya oleh penonton. Ada tiga jenis suara yang membuat sebuah film dapat dinikmati oleh penonton yaitu dialog, sound effect, dan musik. Sound effect dibuat dengan cara foley atau manipulasi audio. Suara pada tahun 1980 keatas akhirnya menjadi lebih ekspresif. Ambient yang ada di *The Social Network* (Columbia Pictures, 2010) mendramatisasi audio dengan cara merekam track di Silicon Valley dan Bay Area Offices. Audio di dalam film kontemporer memiliki unsur dramatisasi yang biasanya dicapai dengan cara layering. (Prince, 2010, p. 188)

Ambience adalah hal penting di dalam membangun suasana sebuah tempat yang dapat membuat penonton percaya. Penonton akan merasakan dunia yang diciptakan di dalam cerita sebuah film apabila keadaan sehari-hari yang mereka dengar dan lalui teraplikasikan dalam film tersebut. *Ambience* pada perancangan *teaser 'Machine Hearts'* berperan untuk menciptakan dunia *sci-fi* serta membuat penonton dapat menyimpulkan bahwa *'Machine Hearts'* adalah film *sci-fi*. Pada perancangan *sound effect* ini, penulis ingin menggambarkan dunia modern yang mempunyai tingkat kebisingan yang tinggi. Suara bising yang mewakili dunia modern didukung oleh karakter Darpa yang akan didapatkan dari *sound effect* dan

foley. Dengan kata lain, *sound effect* akan dihubungkan dengan suara peralatan yang bekerja secara otomatis pada dunia modern. *Sound effect* berdampak bagi perkembangan karakter Edwin yang ingin bertahan hidup dari bencana kabut asap. Dalam *teaser* ini, karakter Edwin ingin membeli *chip nebulizer* untuk bertahan hidup tetapi kabut asap menghalanginya.

Penulis mendapatkan kesempatan menjadi *sound designer* untuk pembuatan film '*Machine Hearts*'. '*Machine Hearts*' merupakan film *sci-fi* yang mengandalkan suara-suara yang dibuat oleh *sound designer* karena dunia yang dibangun adalah dunia buatan. Dalam *project teaser* ini, penulis bersama *director* merancang suara di setiap scene untuk membuat penonton percaya dengan film *sci-fi* yang akan dibuat. Penulis bersama dengan tim produksi berharap para penonton dapat mempercayai dunia *sci-fi* yang kami buat.

Penulis sebagai *sound designer* akan membahas unsur-unsur suara yang terdapat dalam *teaser* '*Machine Hearts*'. Unsur-unsur suara yang dirancang oleh penulis bertujuan untuk membuat penonton percaya akan dunia *sci-fi* yang berada di *teaser* '*Machine Hearts*'.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang saya bahas adalah 'Bagaimana perancangan *sound effect* distopia futuristik teaser '*Machine Hearts*' ?'

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini akan dibatasi pada:

Perancangan *sound effect* dan foley yang mewakili distopia futuristik dalam dunia masa depan

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah mengetahui perancangan *sound effect* distopia futuristic di dalam teaser 'Machine Hearts'.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang penulis dapatkan dalam menulis skripsi ini adalah untuk mendapatkan gelar S.Sn., serta dapat mengaplikasikan perancangan suara distopia futuristik yang terdiri dari sound effect, dan foley pada era pre-apocalyptic di dalam teaser 'Machine Hearts'. Laporan tugas akhir juga merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Skripsi ini juga dapat bermanfaat bagi pembaca supaya memahami pentingnya perancangan suara distopia futuristik yang terjadi di dalam film 'Machine Hearts'. Skripsi ini juga dapat bermanfaat bagi Universitas dengan menjadikan tulisan ini sebagai referensi di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.