

merepon melalui anatomi tubuh dalam bentuk sentuhan fisik. Hal itu dapat dibuktikan, saat seorang manusia sedang dalam keadaan panik atau gelisah dan saat itu juga seseorang datang memeluknya dan membisikkan “Tidak apa-apa, semua akan baik-baik saja” otak manusia akan merespon hal itu serta menganggap hal tersebut sebagai hal yang menenangkan dan mengeluarkannya dari ancaman (Porges & Buczynski, 2011).

Pada kasus ini, juga dituliskan alasan lain mengapa manusia takut terhadap suara berfrekuensi rendah. Diberi contoh dengan seorang pria yang sedang berbincang-bincang dengan temannya namun saat itu ia sedang diikuti oleh seseorang. Pria itu mendengar dua sumber suara, suara temannya yang terdengar jelas dan suara langkah kaki yang tidak begitu jelas mengikutinya dari belakang. Manusia hanya dapat bereaksi pada suara berfrekuensi 20Hertz – 20.000Hertz, otak manusia akan masuk ke dalam status siaga (*defensive state/ careful mode*) saat mendengarkan sesuatu yang tidak bisa ia dengarkan dengan jelas (Porges & Lewis, 2010). Sama halnya dengan contoh ini, pria itu akan merasa berhati-hati saat sedang diikuti meskipun ia sedang berbicara dengan temannya.

Dengan teori tersebut, penulis menerapkan psikoakustik dalam pembuatan film ‘Nobody Left Behind’.

### **3. METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Tugas karya akhir yang penulis ciptakan adalah sebuah film pendek berjudul ‘Nobody Left Behind’. Film ini disutradarai oleh Zach Rineer dan ditulis oleh Mike Macera yang keduanya berasal dari Amerika. Penulis berpartisipasi sebagai *sound designer* dan memiliki tanggung jawab atas semua konsep suara yang digunakan pada film ini.

Dalam skripsi ini, penulis akan membahas penerapan psikoakustik sebagai alat kontrol emosi manusia pada film pendek ‘Nobody Left Behind’.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Di dunia pasca apokaliptik (dunia setelah bencana), Drew dan Patrick terus mencari jalan sampai melintasi pantai bagian timur mencari sumber daya untuk bertahan hidup. Saat mencari ke sebuah tempat Drew menemukan penyintas lain dan saat itu Drew sedang dalam keadaan tinggi dan paranoid. Drew berada dalam puncak paniknya dalam *mode* terancam Drew menembak mati gadis itu. Dihantui oleh peristiwa itu dan terus mengenang masa lalu itu, Drew menyarankan untuk kembali ke rumah pantai di Pantai Bethany tempat mereka dibesarkan.

Meski tak ingin kembali, Patrick setuju dengan saran Drew dan merekapun kembali ke pantai Bethany. Setibanya di sana, nostalgia pada tempat ia tumbuh membutuhkan Drew sehingga membuat Patrick seorang diri bekerja untuk mencari sumber daya. Patrick kembali menemui Drew yang emosinya sedang tidak stabil saat itu, mereka terus berdebat dengan pemikiran Drew yang sudah tidak rasional karena ia terus mengingat gadis yang ia bunuh. Dengan emosi, mereka berdua berjalan ke arah yang berbeda, mereka terpisahkan dan Patrick seorang diri membawa mobil meninggalkan pantai.

Malangnya, Patrick dipertemukan dengan beberapa bandit yang menghalangi perjalanannya. Ia pun tewas terbunuh oleh bandit-bandit tersebut.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Pada penelitian ini, penulis menduduki posisi *foley artist*, *sound designer* dan *sound mixer*. Penulis bertugas merancang semua konsep serta merealisasikan konsep tersebut dan mendiskusikannya dengan sutradara Zach Rineer. Selain itu, penulis juga berposisi sebagai *foley artist*, dimana penulis bertugas untuk mengambil segala kebutuhan suara yang penulis butuhkan untuk mendukung proses *sound design*. Untuk proses *final*, penulis juga merangkap posisi *sound mixer* yang bertugas untuk menyunting *final mix* pada *sound film* ini.

### **3.1.3. Peralatan**

Selama menjalankan penelitian, penulis menggunakan sebuah *software* (perangkat lunak) *Digital Audio Workstation (DAW)* yang diproses oleh *hardware* yang penulis uraikan di bawah ini:

1. Avid Pro Tools

Merupakan sebuah *software digital audio workstation* yang penulis gunakan selama proses *editing*, *mixing* juga *mastering*. Penulis menggunakan *software* ini karena penulis merasa bahwa *software* ini memiliki tingkat fleksibilitas tertinggi dibandingkan *software* lainnya. Pro Tools memungkinkan penulis untuk menggunakan berbagai macam *plugin* kompleks yang berguna dalam proses *editing* serta *mixing*.



Gambar 3.1 Avid Pro Tools  
(thedawstudio.com)

2. Asus ROG GL503VM

Laptop yang penulis gunakan untuk mengoperasikan *software* Pro Tools. Penulis menggunakan laptop ini karena laptop ini dapat menjalankan *software* Pro Tools dengan baik.



Gambar 3.2 Asus ROG GL503VM  
(asus.com)

3. Audio Technica ATH-M50x

Sebuah *Studio Monitoring Headphone* yang penulis gunakan selama proses *foley (indoor)*, *editing*, *mixing* sampai *mastering*. Penulis percaya dengan

*headphone* ini karena *headphone* ini dapat merespon jangkauan suara 15 – 28.000 Hz serta memiliki karakter suara *flat* atau datar yang dibutuhkan saat melakukan *mixing*.



Gambar 3.3 Audio Technica ATH-M50x  
(audio-technica.com)

4. Focusrite Scarlett 2i2

Merupakan *Audio Interface* yang penulis gunakan dalam perancangan desain suara film ‘Nobody Left Behind’. *Audio Interface* merupakan sebuah alat yang berguna untuk memproses suara *analog* menjadi suara *digital* yang kemudian penulis proses dalam *software* Pro Tools.



Gambar 3.4 Focusrite Scarlett 2i2  
(focusrite.com)

5. Yamaha HS-8

*Studio Monitoring Speaker* yang penulis gunakan selama proses *editing*, *mixing*, *mastering*, sampai *final preview*. Sama seperti Audio Technica M50x yang penulis gunakan, *speaker* ini memiliki karakter suara *flat* yang penulis butuhkan.



Gambar 3.5 Yamaha HS-8  
(labohememusic.net)

6. Rode NT1

Sebuah *microphone* yang penulis gunakan untuk proses *foley (indoor)*. Penulis memilih *microphone* ini karena popularitas *microphone* ini yang disebut sebagai “The World’s Quietest Condenser Studio Microphone” atau mikrofon dengan perekaman paling sunyi di dunia. *Microphone* ini merekam dalam *noise volume* yang sangat rendah, yaitu -5dB. Alasan penulis memilih NT1 dan bukan NT1-A karena kebutuhan penulis yang membutuhkan suara berkarakter *flat*. NT1-A memiliki karakter suara manis atau lebih dominan *treble* yang umumnya digunakan oleh para penyanyi atau *vocalist*.



Gambar 3.6 Rode NT1  
(camera.co.id)

7. Tascam DR-70D

Sebuah *Audio Recorder* yang penulis gunakan untuk merekam *sound effects* atau yang disebut dengan *foley (outdoor)*. Penulis menggunakan DR-70D karena fleksibilitas tinggi yang alat ini miliki. Berbeda dengan Rode NT1 yang lebih efektif digunakan di dalam ruangan, penulis dapat membawa DR-70D kemanapun dan merekam suara yang penulis butuhkan.



Gambar 3.7 Tascam DR-70D  
(movemountains.co)

8. SanDisk Extreme Pro 64GB

Sebuah *memory card* yang digunakan untuk *storage system* pada Tascam DR-70D.



Gambar 3.8 SanDisk Extreme Pro 64GB  
(camera.co.id)

9. Anker Powercore 10400 mAh

Sebuah *powerbank* yang penulis gunakan untuk memberi daya kepada Tascam DR-70D.

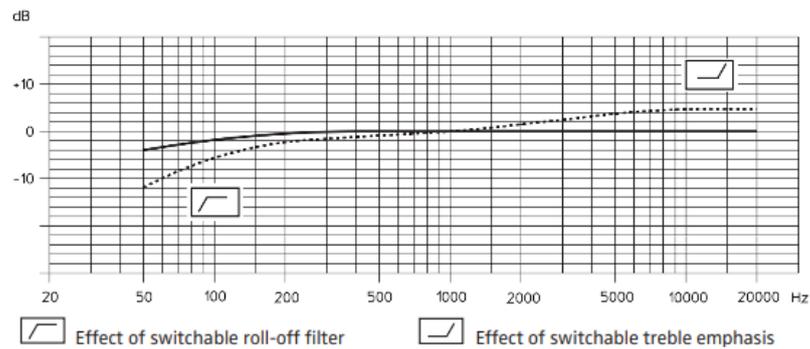


Gambar 3.9 Anker Powercore 10400 mAh  
(anker.com.kw)

10. Sennheiser MKH 60 – Shotgun Microphone

Sebuah *microphone* yang memiliki *polar pattern super-cardioid* atau hanya menangkap suara yang berada di depannya. *Microphone* ini merespon pada

suara berfrekuensi 50Hertz – 20.000Hertz sehingga menjadikannya *microphone* yang sangat sesuai untuk merekam dialog. Namun, pada kasus ini, penulis menggunakan *microphone* ini untuk proses *foley recording* yang cukup ekstrim karena berada di luar ruangan. Oleh karena itu, skala 50Hertz – 20.000Hertz sangat cocok digunakan untuk perekaman ini karena akan menangkap lebih sedikit *noise*.



Gambar 3.10 MKH 60 Frequency Response  
(microphonegeeks.com)



Gambar 3.11 Sennheiser MKH 60  
(triaviproduction.com)

### 3.2. Tahapan Kerja

Penelitian ini dimulai dengan sutradara Zach Rineer yang memperlihatkan hasil *picture lock*, dilanjutkan dengan memberikan penjelasan mengenai konsep *sound design* yang ingin dicapai dalam bentuk *sound spotting sheet*. Setelah itu, sebagai seorang *sound designer* penulis berdiskusi dengan Zach untuk beberapa konsep yang ingin penulis ciptakan. Setelah penulis dan sutradara sepakat mengenai konsep suara yang ingin dicapai, penulis melanjutkan dengan menganalisa beberapa

referensi yang diberikan Zach. Setelah mengerti gambaran besar yang ingin dicapai oleh sutradara, penulis melanjutkannya dengan tahapan pasca produksi.

### 3.3. Acuan

Penulis diberikan dua acuan untuk *ambience* atau suasana kota pasca bencana yang ingin dicapai oleh sutradara. Referensi pertama yang diberikan sutradara adalah *series The Walking Dead* yang menampilkan kota kosong setelah wabah *zombie*. Zach ingin menampilkan kekosongan kota juga perasaan tegang yang dirasakan oleh kedua karakter saat bertahan hidup pada film 'Nobody Left Behind'.



Gambar 3.12 Keadaan Kota Pada Series The Walking Dead  
(The Walking Dead Season 7, Episode 9)

Acuan kedua yang diberikan oleh sutradara adalah film *28 Days Later* (2002). Sama halnya seperti *The Walking Dead*, hal yang ingin dicapai dari referensi ini adalah kehampaan kota setelah wabah *zombie* yang menimpa umat manusia. Setelah mengerti suasana apa yang ingin dicapai oleh sutradara, penulis memulai proses pasca produksi.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.13 Keadaan Kota Pada Film 28 Days Later  
(28 Days Later – 2002)

### 3.4. Proses Perancangan

Penelitian ini melalui 5 tahap proses perancangan sebagai berikut:

#### 1. Analisa Film

Pada tahap ini, penulis menerima hasil *picture lock* dari sutradara, menonton dan menganalisa film tersebut. Setelah itu, penulis diberitahukan konsep suara yang ingin dicapai pada film ini. Sutradara kemudian mengirimkan *sound spotting sheet* yang sudah diisi deskripsi penjelasan beserta *timecode* pada durasi tertentu untuk adegan yang ingin dikembangkan. Setelah membaca keseluruhan *sound spotting sheet* penulis melanjutkan diskusi dengan sutradara mengenai referensi atau acuan yang akan diadaptasi oleh film ini.

#### 2. Analisa Referensi

Setelah mengerti beberapa acuan yang diberikan sutradara pada 3.3. Acuan. Penulis membuat referensi pribadi untuk menyesuaikan konsep psikoakustik yang ingin penulis terapkan pada film ini. Referensi tersebut merupakan *series Stranger Things* yang akan penulis jelaskan lebih detail pada TEMUAN.

#### 3. Proses Pasca Produksi

Setelah menganalisa seluruh acuan *ambience* dan konsep psikoakustik yang ingin penulis terapkan pada film 'Nobody Left Behind', penulis melanjutkannya dengan proses pasca produksi yang dimulai dengan *folder organization, tracks creation, importing session, dialogue editing, backgrounds editing, sound effects editing, foley recording, concepts mixing, dan final mixing and mastering.*

## 4. TEMUAN

### 4.1. Analisa Film

Tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah analisa hasil *picture lock* yang diberikan oleh sutradara. Penulis diberikan kebebasan dari sutradara untuk mengeksplorasi *sound design* pada film 'Nobody Left Behind' untuk mencapai rasa kosong dengan intensitas tinggi yang dirasakan kedua karakter. Penulis juga diberikan gambaran umum dan *notes detail* dari sutradara mengenai konsep per-adean yang ingin dicapai. Berikut contoh *sound spotting sheet* yang diberikan sutradara:

Nobody Left Behind Sound Pass

General Notes:

Complete a Stereo mix of the entire film with levels brought up appropriately. Adjust and cleanup the dialogue so that there are no doubled or overlapping tracks.

SCENE	TIMECODE IN	TIMECODE OUT	DESCRIPTION
1	00:00:00:00	00:01:22:05	Mix Scene audio throughout
1	00:00:04:20	00:00:18:12	Add some wind ambience to the snow.
1	00:00:10:03	00:00:18:01	Add engine revving sound when the car pulls up.
1	00:00:27:17	---	Add sounds for the lighter and joint being lit.
1	00:00:50:02		Increase volume and add rever to Patrick's line "yo drew..."
1	00:01:05:17	---	Emphasize the gunshot sound. Really make it punch
1	00:01:05:15	---	Bring up volume on the line "wait stop".
1	00:01:08:17		Add slight reverb to Drew's breathing.
1	00:01:13:22	00:01:19:07	Feel free to play around with the ambience to make it more surreal as Drew is "zoned out" by the shock of shooting the girl.

Gambar 4.1 Sound Spotting Sheet

(Dokumentasi Pribadi)