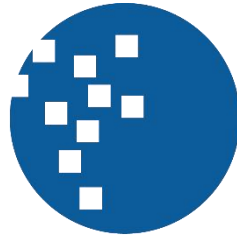


**PERANCANGAN SUARA *MEGAPHONE* SEBAGAI  
PENAMBAH NUANSA DEMO UNTUK MEREPRESENTASI  
TRAUMA DALAM FILM PENDEK *AIR DAN MATA ABDI***



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Ricky Samuel**

**00000055451**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN SUARA *MEGAPHONE* SEBAGAI  
PENAMBAH NUANSA DEMO UNTUK MEREPRESENTASI  
TRAUMA DALAM FILM PENDEK *AIR DAN MATA ABDI***



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Ricky Samuel**

**00000055451**

**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ricky Samuel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055451

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN SUARA *MEGAPHONE* SEBAGAI PENAMBAH  
NUANSA DEMO UNTUK MEREPRESENTASI TRAUMA DALAM  
FILM PENDEK *AIR DAN MATA ABDI***

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 7 Desember 2024



*Ricky Samuel*  
ricky

Ricky Samuel

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

**PERANCANGAN SUARA *MEGAPHONE* SEBAGAI PENAMBAH  
NUANSA DEMO UNTUK MEREPRESENTASI TRAUMA DALAM  
FILM PENDEK *AIR DAN MATA ABDI***

Oleh

Nama : Ricky Samuel  
NIM : 00000055451  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni & Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024

Pukul 09.00 s.d 10.00 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom.  
071226

Pembimbing

Jason Obadia, S.Sn., M.Des.Sc.  
050940

Ketua Program Studi Film

Penguji

Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd.,  
M.Sn.  
025439

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
025245

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ricky Samuel  
NIM : 00000055451  
Program Studi : Film  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN SUARA *MEGAPHONE*  
SEBAGAI PENAMBAH NUANSA DEMO UNTUK  
MEREPRESENTASI TRAUMA DALAM FILM PENDEK *AIR DAN*  
*MATA ABDI*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia\* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 Desember 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

  
ricky

Ricky Samuel

\* Pilih salah satu

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: **PERANCANGAN SUARA MEGAPHONE SEBAGAI PENAMBAH NUANSA DEMO UNTUK MEREPRESENTASI TRAUMA DALAM FILM PENDEK *AIR DAN MATA ABDI*** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S.Sn Jurusan Film Pada Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Orang Tua, teman dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 7 Desember 2024



Ricky Samuel

# **PERANCANGAN SUARA *MEGAPHONE* SEBAGAI PENAMBAH NUANSA DEMO UNTUK REPRESENTASI TRAUMA DALAM FILM PENDEK *AIR DAN MATA ABDI***

Ricky Samuel

## **ABSTRAK**

Pada penelitian ini, penulis akan membahas tentang perancangan suara *megaphone* untuk menambah nuansa demonstrasi warga untuk merepresentasikan trauma Abdi pada film “*Air dan Mata Abdi*” yang disebabkan adiknya meninggal karena polisi yang melempar gas air mata ke dalam *basecamp punk* Abdi. Penulis sebagai *sound designer* akan menggunakan teori dasar *sound design* dalam sinema, teori trauma, teori penggusuran ke dalam aplikasi efek suara. Hasil penelitian akan diaplikasikan ke dalam *scene 7* karena menjelaskan semuanya mengapa sikap trauma muncul pada Abdi dan Aceng yang meninggal.

**Kata kunci:** *Sound Design*, Demonstrasi, Trauma



***MEGAPHONE SOUND DESIGN AS A DEMO ENHANCER  
FOR TRAUMA REPRESENTATION IN THE SHORT FILM  
AIR DAN MATA ABDI***

Ricky Samuel

***ABSTRACT***

*In this research, the author will discuss the sound design of megaphones to add to the nuances of citizen demonstrations to represent Abdi's trauma in the film "Air and Mata Abdi" caused by his younger brother who died because the police threw tear gas into Abdi's punk basecamp. The author as a sound designer will use the basic theory of sound design in cinema, trauma theory, eviction theory into the application of sound effects. The results of the research will be applied to scene 7 because it explains everything why the traumatized attitude appears in Abdi and Aceng who died.*

***Keywords:*** *Sound Design, Demonstration, Trauma*



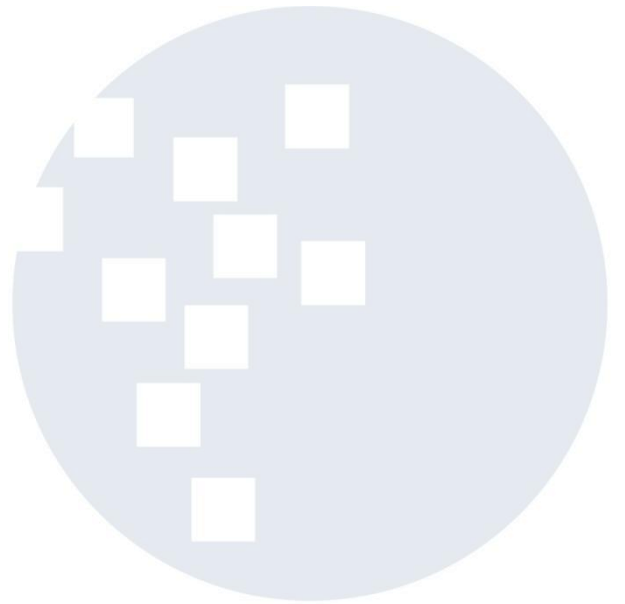


## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>1. LATAR BELAKANG .....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH .....	2
1.2. BATASAN MASALAH .....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN .....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN .....	2
<b>2. STUDI LITERATUR .....</b>	<b>2</b>
2.1. TEORI SOUND DESIGN DALAM SINEMA .....	2
2.2. TEORI TRAUMA PADA SUARA .....	5
2.3. KONFLIK PADA PENGGUSURAN .....	12
<b>3. METODE PENCIPTAAN .....</b>	<b>13</b>
3.1. Deskripsi Karya .....	13
3.2. Konsep Karya .....	13
3.3. Tahapan Kerja .....	14
<b>4. ANALISIS .....</b>	<b>14</b>
4.1. BREAKDOWN SCENE .....	14
4.2. PERANCANGAN EFEK SUARA .....	18
4.3. APLIKASI EFEK SUARA .....	27
<b>5. KESIMPULAN .....</b>	<b>29</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>30</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Sound breakdown</i> yang akan dirancang ke dalam <i>scene</i> 1 yang dijadikan <i>flashback</i> pada <i>scene</i> 7 .....	16
--	----



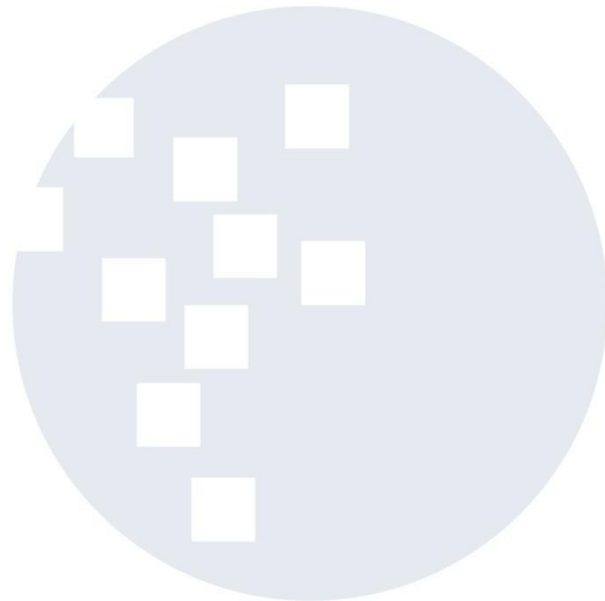
UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Script yang akan dirancang ke dalam aplikasi efek suara pada <i>scene</i> 1 yang akan dijadikan flashback pada <i>scene</i> 7 .....	15
Gambar 4.2. Suara referensi demonstrasi yang dirancang ke dalam aplikasi efek suara pada <i>scene</i> 1 yang akan dijadikan flashback pada <i>scene</i> 7 .....	19
Gambar 4.3. Referensi suara demo yang akan dirancang ke dalam aplikasi efek suara ...	20
Gambar 4.4. Dokumentasi pengambilan suara pidato Pak RT .....	20
Gambar 4.5. Referensi suara megaphone feedback .....	21
Gambar 4.7. Referensi suara konstruksi .....	22
Gambar 4.6. Referensi suara gas air mata jatuh .....	22
Gambar 4.8. Plugin Altiverb 7 .....	23
Gambar 4.9. Plugin VisLM2 .....	24
Gambar 4.10. Plugin ValhallaVintageVerb .....	25
Gambar 4.11. Plugin ValhallaDelay .....	25
Gambar 4.12. Plugin Distorsi .....	26
Gambar 4.13. Plugin Ozone 10 Equalizer .....	27
Gambar 4.14. Still images yang dimana penulis memanipulasi suara demonstrasi menjadi trauma pada film Air dan Mata Abdi .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A : WAWANCARA DENGAN DEVINA JUNITA SUJAYA S.E., M.SI. TENTANG TRAUMA PADA DEMO DAN CARA MENGATASINYA.....</b>	<b>33</b>
<b>LAMPIRAN KS3.....</b>	<b>34</b>



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 1. LATAR BELAKANG

Suara dalam sinema adalah seni yang dapat menciptakan sebuah emosi dan mendukung narasi visual untuk menciptakan pengalaman suara yang menarik bagi penonton. Suara sudah menjadi elemen esensial bagaimana penonton dapat merasakan, memahami sebuah cerita, dan munculnya pengalaman sinematik. Menurut Murray (2019), suara adalah sebagian pengalaman menonton film sehingga bisa meningkatkan realisasi dan implementasi interaktif. Trauma masa kecil atau yang disebut *childhood trauma* merupakan pengalaman yang sifatnya dapat mengancam kehidupan seseorang.

Respon emosional terhadap kejadian yang kurang berkenan yang dapat mempengaruhi trauma mental seseorang, penderita pada umumnya mengalami syok dan denial (American Psychological Association, n.d). Penderita dapat mengalami ketidakstabilan emosi, episode kilas balik (*flashback*), kerusakan pada hubungan, bahkan gejala fisik seperti sakit kepala dan mual. Dalam suara demo yang dapat merepresentasikan traumanya Abdi akan menggunakan teknik seperti suara demonstrasi warga, konstruksi, pidato Pak RT menunjukkan suasana sekitar yang sedang tidak baik-baik saja dan mendeskripsikan emosi trauma Abdi pada saat demo yang dapat menunjukkan sikap karakter Abdi melalui suara. Dengan kombinasi visual dan audio yang sinergis, suara dalam sinema membantu menciptakan dunia fiksi yang meyakinkan dan menarik bagi penonton. Dalam karya tulis ini, akan dibahas mengenai pengaruh *diegetic*, *non-diegetic*, peran efek suara suara demonstrasi warga, konstruksi, pidato Pak RT, akan diterapkan dalam aspek suara berdasarkan sudut pandang Abdi dalam film pendek "*Air dan Mata Abdi*".

### 1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka bisa dirumuskan masalah berikut, yaitu bagaimana perancangan suara demo sebagai representasi trauma Abdi dalam film pendek *Air dan Mata Abdi*?

## **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah penelitian ini akan dibatasi pada *scene* 1 yang dijadikan *flashback* pada *scene* 7 karena menjelaskan awal mulanya mengapa Abdi bisa muncul sikap trauma yang disebabkan adiknya meninggal, sehingga penulis akan menjelaskan eksplorasi suara demonstrasi menjadi trauma sebagai representasi Abdi pada film *Air dan Mata Abdi*.

## **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Menjabarkan perancangan suara demo sebagai representasi trauma Abdi dalam film pendek *Air dan Mata Abdi*.

## **1.4. MANFAAT PENELITIAN**

Diharapkan juga penulisan ini bisa meningkatkan kesadaran masyarakat bahwa trauma adalah masalah yang serius dan memerlukan bimbingan untuk teman di sekitar.

# **2. STUDI LITERATUR**

## **2.1. TEORI *SOUND DESIGN* DALAM SINEMA**

Menurut teori Himawan Pratista (2008), suara memiliki kemampuan dalam aspek cerita dan mendapatkan pengalaman yang tak terlupakan kepada penonton karena dapat menciptakan ilusi dan emosi terhadap suara dalam film. Salah satu elemen yang terpenting dalam mendeskripsikan karakter adalah dialog dan efek suara. *Sound design* yang dapat mencerminkan sikap trauma Abdi terhadap demo dan lahan penggusuran yang menyebabkan adiknya meninggal. Disini bisa menunjukkan sikap perspektif dari Abdi karena membantu penonton memahami pengalaman suara karakter.

Efek suara seperti pengalaman demo, suara-suara demonstrasi warga, konstruksi, pidato Pak RT dengan menggunakan megaphone. Menurut Winters (2017), Suara adalah dialog, efek suara, lingkungan sekitar yang disalurkan ke dalam film kepada penonton bagaimana cara melakukan perencanaan dalam perekaman, *editing*, dan hasil semua berbagai jenis suara menjadi satu untuk membuat sebuah ruang dan waktu dunia dalam film. Peran *sound designer* adalah orang yang bertanggungjawab dalam aspek suara yang terdapat pada film. *Sound design* juga mempengaruhi efek yang besar untuk film. Karena *sound design* dapat memperdalam pengalaman secara menyeluruh terhadap film karena tidak hanya citra visual tetapi juga emosional untuk membangkitkan dan mengapresiasi emosi yang tidak disampaikan melalui saluran visual saja.

### **2.1.1 Sound Design**

*Sound Design* adalah proses bagaimana seorang *sound designer* merancang dan menata suara apapun dalam bentuk audio yang akan keluar dari film dan diperdengarkan kepada penonton. Menurut Winters (2017), menjelaskan bahwa *sound designer* adalah mengimajinasikan audio yang akan keluar dalam film bagaimana *sound designer* merancang dan memikirkan bahwa audio pada film bisa menyatu dengan visual. Untuk mencapai tujuan, *sound designer* harus merekam suara sesuai apa yang sudah dirancang.

### **2.1.2 Dialog**

Menurut Wyatt dan Amyes (2005), dialog dapat dapat memberikan informasi penting terhadap penonton dan memberitahukan info detail alur cerita sehingga dapat membantu mengembangkan karakter dan menunjukkan kepribadian, latar belakang, dan tujuannya dalam film tersebut.

### **2.1.3. Ambience**

Menurut Chattopadhyay (2017), *Ambience* adalah suara yang mencakup keseluruhan film terhadap suara dalam suatu ruang. Elemen suara yang sangat

penting dalam membentuk persepsi lingkungan. Hal ini dapat memungkinkan penonton dapat memahami situasi ruangan yang dihadapi oleh suatu karakter untuk mendapatkan pengalaman kepada penonton. Karena emosi bisa terbentuk dengan suara ruangan, suasana bisa mempengaruhi *mood* dan emosi penonton.

#### **2.1.4 Efek Suara**

Menurut Stanley R. Alten (2011), menjelaskan bahwa *Diegetic* berasal dari suara yang dapat didengar oleh karakter untuk membangun realisme dan konteks cerita seperti dialog dan efek suara. *Non-Diegetic* berasal dari suara yang hanya dapat didengar oleh penonton untuk menambah kedalaman emosional dan pengalaman terhadap penonton seperti suara *ambience* dan narasi. Menurut Sonnenschein (2001), *Diegetic* dan *Non-diegetic* sangatlah penting, karena hal ini yang dapat mempengaruhi pendalaman cerita dan mendukung pedalaman karakter sehingga penonton mendapatkan pengalaman sinematik.

#### **2.1.5 Mixing**

Menurut Bobby Owsinski (1999), ada enam elemen penting dalam proses *mixing* audio, yaitu:

1. *Balance*

*Balance* atau bisa disebut dengan keseimbangan suara dengan hubungan antara *level* sumber suara. *Balance* merupakan elemen paling dasar dalam proses *mixing* audio sebelum melakukan proses selanjutnya.

2. *Panorama*

*Panorama* merupakan penempatan letak suara dalam ruang diantara sudut kiri dan kanan. Penempatan tersebut dilakukan dengan *panning*, pemisahan suara dilakukan dengan tujuan agar frekuensi tidak berbenturan satu dengan yang lain.

3. *Equalizing*



*Equalizing* merupakan proses menciptakan karakter suara dengan merubah frekuensi suara *low*, *low mid*, *mid*, *high mid*, dan *high*.

#### 4. *Dimension*

*Dimension* adalah *ambient field* dimana satu *track* ataupun *multitrack* ditempatkan dan diberikan efek, seperti *reverb* dan *delay* agar tercipta ruang dalam proses *mixing*.

#### 5. *Dynamic Processing*

*Dynamics* adalah rentang dari titik terlemah hingga titik terkeras dari sumber suara. Penggunaan *dynamic processing* menggunakan *compressor* berfungsi untuk menjaga *level* suara agar tetap sama.

#### 6. *Interest*

Bertujuan untuk mendapatkan hasil *mixing* audio yang spesial dan tidak hanya benar secara Teknik tetapi juga harus menarik. *Mixing engineer* harus mengetahui tujuan atau arah dari karya yang diproduksi atau yang akan di *mixing*.

## 2.2. TEORI TRAUMA PADA SUARA

### 2.2.1 Trauma

Menurut Alien (1995), Maxman & Ward (1995), dan Rosenbloom, Williams, Watkins (1999), Trauma berasal dari kata Yunani “*tramatos*” yang berarti luka yang bersumber dari luar. Trauma didefinisikan sebagai peristiwa-peristiwa yang melibatkan individu yang ditunjukkan dengan suatu insiden dimana memungkinkan ia terluka atau mati sehingga muncul perasaan diteror dan perasaan putus asa.

### 2.2.2 Trauma menurut Shapiro

Menurut Shapiro (1999), trauma psikologis menurut model Informasi Adaptif (*Adaptive Information Processing*, AIP) dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Teori AIP

*Pathogenesis and Change*: Shapiro mengembangkan model pathogenesis dan perubahan berbasis pengalaman klinisnya dalam terapi EMDR (*Eye Movement Desensitization and Reprocessing*).

### 2. Uniqueness AIP Model

Model ini unik hanya untuk terapi EMDR dan didasarkan pada pengalaman Shapiro dalam sesi terapi EMDR.

### 3. Memori Tidak Diproses

Ingatan trauma yang tidak diproses akan disimpan dalam bentuk yang eksitatorik dan spesifik status. Hal ini berarti bahwa ingatan tersebut masih aktif dan dapat diaktivasi oleh stimulus internal maupun eksternal.

### 4. Konsep Hubungan Memori

Persepsi saat ini akan otomatis terkait dengan jaringan memori yang tidak diproses. Misalnya, pengalaman masa kecil yang dicatat dengan mekanisme bertahan hidup dan perasaan bahaya yang tidak sesuai bagi dewasa.

### 5. Maladaptive Response

Ingatan yang tidak diproses ini menjadi dasar respons maladaptif di masa depan. Persepsi saat ini akan terikat dengan jaringan memori yang tidak diproses, menyebabkan respons yang tidak sesuai dengan situasi aktual.

## 2.2.3 Phonophobia

Menurut Schaaf et al (2003), *phonophobia* adalah Jenis fobia spesifik dengan ketakutan irasional terhadap suara dengan ketakutan yang intens terhadap suara-suara keras. Penyebab seseorang terjadinya *phonophobia*:

### 1. Genetik dari Riwayat Keluarga

*Anxiety Disorders*: Riwayat keluarga yang mengalami kondisi kesehatan mental ditandai oleh perasaan cemas, takut, dan khawatir yang berlebihan terhadap situasi tertentu.

## 2. Pengalaman Traumatik

*Phonophobia* dapat terjadi karena pengalaman traumatis yang melibatkan suara keras atau berisik, seperti ledakan, kecelakaan lalu lintas, atau situasi lain yang meninggalkan kesan mendalam.

## 3. Faktor Lingkungan

Lingkungan dapat mempengaruhi karena pengalaman hidup seseorang yang tidak harmonis dan tidak suportif dapat memunculkan fobia terhadap suara keras.

## 4. Kondisi medis

*Migraine Headache*: Beberapa kondisi medis, seperti migrain, dapat memicu perkembangan phonophobia.

*Hyperacusis*: Intensitas terhadap suara dapat memicu atau memperburuk *phonophobia*.

### 2.2.4 Teori Megaphone

Menurut Thompson & Biddle (2013), suara *megaphone* berperan sangat penting dalam emosi karena dapat menenangkan dan membangkitkan respons emosional.

### 2.2.5 Teori Trauma Sekunder

Menurut Motta (2022), Ludick & Figley (2017), Trauma sekunder yang dikenal sebagai *Secondary Traumatic Stress* (STS) adalah kondisi stres yang dapat terjadi pada seseorang karena berpartisipasi dan dampak traumatis yang diterima oleh orang lain. Berikut adalah gejala-gejala yang mengalami trauma sekunder:

1. Gejala Emosional: Rasa sedih, cemas yang berkepanjangan, mudah marah, perubahan mood dan selera humor, perasaan tidak aman.
2. Gejala Fisik: Sakit kepala, kulit ruam, asam lambung naik
3. Gejala Kognitif: Sulit berkonsentrasi, mengingat, dan membuat keputusan
4. Gejala Perilaku: Menarik diri dari pergaulan, mengonsumsi alcohol, sulit tidur, perubahan pola makan.

#### **2.2.6 Hasil Wawancara**

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan kepada Devina Junita Sujaya. S.E., S.Pd., M.SI. (2024), ini pertanyaan dan beserta jawaban dari beliau:

1. Apa saja gejala-gejala yang didapatkan ketika individu mengalami trauma pada saat terlibat atau menyaksikan demo?

Demo terjadi karena suasana yang bising dan ramai, sehingga orang yang pernah melakukan aksi demo dapat berperasaan cemas, takut, berkeringat dingin, dan merasa sesak yang dapat membuat pusing, mual dan peningkatan denyut jantung diakibatkan polusi, begitu pula bisa mengalami adrenalin terhadap orang tersebut.

2. Apakah ada perbedaan reaksi trauma antara orang yang melakukan demo dengan orang yang hanya menjadi saksi?

Perbedaan dengan orang yang terlibat langsung demo dapat menimbulkan reaksi yang lebih dalam dapat mengalami trauma primer. Trauma primer terdiri dari trauma akut, trauma kronis, dan trauma kompleks. Trauma sekunder adalah orang yang cenderung mengalami trauma secara tidak langsung.

3. Bagaimana pendekatan psikoterapi yang paling efektif dalam menangani individu yang mengalami trauma akibat demo?

Demo selalu menimbulkan suara keras dan bising yang mempengaruhi korban yaitu *phonophobia*. *Phonophobia* adalah trauma pada suara keras atau bising.

Beberapa terapi yang bisa dilakukan adalah *Exposure Therapy*. Terapi ini bisa dilakukan dengan memberikan pemaparan, penjelasan, pemicu dari ketakutan korban dan bagaimana cara korban mengatasinya. Terapi kedua adalah terapi *CBT* (*Cognitive Behavioral Therapy*) yaitu terapi pola pikir bagaimana cara mengubah mindset terhadap suara demo kebisingan tersebut. Terapi ketiga adalah meditasi, seperti yoga, suara-suara yang lembut. Memberikan obat-obatan klinis, dan dokter telinga dapat membantu meredakan pikiran trauma pada korban.

4. Berapa lama rata-rata proses pemulihan trauma setelah demo, dan faktor apa saja yang mempercepat dan memperlambat pemulihan?

Lama proses pemulihan trauma tergantung dari individu tersebut sendiri. Jika individu memiliki niat dan dedikasi untuk sembuh keluar dari trauma, mengikuti terapi yang cocok dengan kondisi dirinya, konsultasi dengan psikolog yang tepat, dan dukungan keluarga terdekat, perkiraan individu bisa sembuh dalam jangka waktu 6 bulan sampai 1 tahun. Karena hal yang memperlambat penyembuhan juga diakibatkan oleh individu juga sendiri. Ketika belum bisa move on dari masa lalunya, masih terngiang-ngiang dengan pikirannya akan demo, lingkungan sekitar yang tidak mendukungnya, dapat memperlambat pemulihannya.

5. Sejauh apa lingkungan atau media dapat mempengaruhi tingkat trauma seseorang yang terlibat pada saat demo?

Cukup berpengaruh, karena media suka membesar-besarkan suatu peristiwa, sehingga individu bisa memicu pikiran negatif yang berhubungan dengan demo. Lingkungan juga berpengaruh, jika lingkungan juga selalu bermunculan dan membicarakan hal tersebut, bisa menimbulkan trauma terhadap dirinya.

6. Apa saja langkah-langkah yang dapat diambil untuk meminimalisir resiko trauma pada demonstran atau warga yang melakukan kekerasan demo?

Meminimalisir resiko bisa dengan cara berdiskusi atau bermusyawarah terlebih dahulu, agar demo besar-besaran tidak terjadi, atau jika ada seseorang yang

bekerja dibawah pemerintah dapat berkomunikasi, berdiskusi dengan baik, sehingga demo tidak terjadi.

7. Bagaimana suara keras atau bising yang sering terjadi pada saat demo, seperti suara sirine, teriakan, atau tembakan, dapat menimbulkan trauma pada individu?

Bisa menimbulkan trauma pada individu. Karena telinga dekat dengan otak, ketika telinga mengalami dentuman suara keras dapat mengakibatkan phobia atau gangguan di dalam telinga kita. Karena hal tersebut dapat mempengaruhi kondisi individu seperti migrain, dan pusing yang berlebihan, cedera otak dan telinga kromatis, sehingga, suara bising dan suara keras bisa mengakibatkan trauma.

8. Apakah ada tingkat intensitas suara yang dapat menimbulkan trauma yang dialami orang yang melakukan demo atau saksi demo?

Demo aktif pasti terkena paparan intensitas suara yang lebih tinggi, sehingga dapat berpengaruh kuat terhadap dirinya dibandingkan dengan tidak terlibat langsung dengan demo karena paparan yang terkena intensitas suaranya lebih rendah.

9. Apakah ada studi tentang efek jangka panjang dari paparan suara keras pada peserta demo yang mengalami trauma, baik secara psikologis maupun fisiologis?

Studi jangka panjang adalah tergantung dari bagaimana suara keras yang dialami pada sebuah demo, jika demo tersebut terus berlanjut dan masalahnya belum selesai, dapat terjadi lagi demo kedua, ketiga, dan seterusnya, sehingga hal tersebut dapat membuat efek jangka panjang. Dan hal tersebut dapat mempengaruhi orang yang trauma khususnya psikologis. Tergantung dari berapa kali demo tersebut terjadi. Jika pada akhirnya diselesaikan secara berdiskusi, bermusyawarah mungkin tidak akan terjadi efek jangka panjang lagi. Dan hal tersebut perlu kita kaji dan studi dan hal tersebut membutuhkan waktu. Contoh

kejadian seperti ini adalah lumpur Lapindo, dikarenakan rumah masyarakat daerah sana yang termakan lumpur sehingga harus mengungsi, sedangkan cicilan yang dibayar tidak sesuai oleh pemerintah, dan masyarakat masih belum bisa terima dari dulu sampai sekarang.

10. Apakah trauma yang diakibatkan oleh suara saat demo cenderung lebih sulit diatasi dibandingkan trauma visual atau fisik?

Trauma sama-sama sulitnya, karena trauma menyerang mental kita, karena menyerang visual, fisik, dan suara. Jika yang mengalami pihak kedua ia terkena trauma tidak langsung. Sebagai contoh saat terjadi penembakan, dan ia melihat aksi penembakan tersebut, saksi bisa menimbulkan trauma primer. Jika, aksi penembakan kena ke dalam dirinya walaupun peluru meleset, ia juga bisa terkena trauma primer juga.

### **2.2.7 Kesimpulan Wawancara**

Kesimpulan yang penulis ambil dari hasil wawancara kepada Devina Junita Sujaya. S.E., S.Pd., M.SI., ini, bahwa trauma memiliki trauma primer dan sekunder, tingkatan traumanya, dan mindset terhadap diri sendiri, apakah diri sendiri ingin berubah dengan keadaan atau tidak yang bisa didukung oleh beberapa terapi seperti terapi telinga, suara, *Exposure Therapy*, *CBT (Cognitive Behavioral Therapy)*, dan lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi penyembuhan trauma akibat demo.

### **2.3. KONFLIK PADA PENGUSURAN**

Menurut Ralf Dahrendorf (1959), konflik pengusuran dapat muncul dikarenakan adanya perbedaan kepentingan antara kelompok yang memiliki otoritas dan kelompok yang tunduk pada otoritas tersebut. Pemerintah juga memiliki wewenang untuk melakukan pengusuran karena demi kepentingan umum.

Teori pengusuran ini dapat menjelaskan penyebab konflik yang muncul akibat pengusuran:



### 1. Perbedaan Distribusi Otoritas

*Dahrendorf* berargumen bahwa konflik sosial sering kali muncul dari perbedaan distribusi otoritas dalam Masyarakat. Pihak yang berwenang memiliki kekuasaan untuk mengambil keputusan terkait penggunaan lahan, sementara masyarakat yang terdampak sering kali tidak mendapatkan suara. Maka hal tersebut dapat menciptakan ketegangan antara kepentingan publik dan hak individu.

### 2. Kepentingan yang bertentangan

Konflik yang muncul karena adanya kepentingan yang bertentangan antara kelompok yang memiliki kekuasaan dan mereka yang tidak. Dalam kasus penggusuran, pemerintah mungkin berargumen bahwa tindakan tersebut diperlukan untuk pembangunan infrastruktur dan hak atas tanah mereka. Ketidakpuasan yang dapat memicu resistensi dan proses pada masyarakat

### 3. Struktur Sosial dan Ketidakbebasan

*Dahrendorf* menekankan bahwa otoritas tidak terletak pada individu, tetapi pada posisi struktur sosial. Dalam situasi penggusuran, posisi pemerintah sebagai penguasa memberikan mereka kekuatan untuk melakukan pemaksaan terhadap warga. Ini menciptakan kondisi ketidakbebasan bagi masyarakat yang terpaksa menerima keputusan tanpa adanya negosiasi atau kompensasi yang memadai.

### 4. Proses Perubahan Sosial

Konflik juga dianggap sebagai pendorong perubahan sosial. Melalui konflik yang muncul akibat penggusuran, masyarakat dapat mengorganisir diri dan menuntut hak-hak mereka, sehingga memicu perubahan dalam kebijakan pemerintah atau cara pengambilan keputusan di masa depan. *Dahrendorf* menganggap bahwa meskipun konflik dapat menyebabkan ketegangan, ia juga membuka jalan bagi dialog dan reformasi. *Dahrendorf* menyatakan bahwa konsensus dan konflik adalah dua sisi dari koin yang sama dalam masyarakat. Dalam konteks penggusuran, meskipun ada upaya untuk mencapai konsensus melalui dialog,



sering kali konflik tetap terjadi karena perbedaan kepentingan yang mendasar antara pihak-pihak yang terlibat. Hal ini menunjukkan bahwa pengusuran bukan hanya masalah administratif, tetapi juga masalah sosial yang kompleks.

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya

Film pendek fiksi yang menceritakan tentang seorang anak *punk* yang bernama Abdi ingin membalas dendam melawan traumanya karena adiknya yang meninggal akibat polisi yang melempar gas air mata terhadap lahan daerah tempat tinggalnya termasuk *base camp punk* mereka yang ingin digusur sebagai tempat pembangunan proyek gedung besar-besaran. Suara dalam demo sangat mempengaruhi karakter Abdi disebabkan warga melakukan demo besar-besaran lalu dilempar gas air mata ke dalam *base camp punk* Abdi yang mengakibatkan adiknya meninggal, sehingga hal tersebut menimbulkan rasa trauma Abdi. Pada film Air dan Mata Abdi ini, penulis sebagai *sound designer* akan merancang dengan cara memanipulasi suara demo menjadi trauma.

#### 3.2. Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi tentang seorang anak *punk* yang ingin membalas dendam traumanya dikarenakan adiknya yang meninggal pada saat demo.

Konsep Bentuk: *Live Action*

Konsep Penyajian Karya: Penulis akan merancang suara *megaphone* yang digunakan untuk Pak RT agar menambah kondisi nuansa demo dan merepresentasikan trauma Abdi.

### 3.3. Tahapan Kerja

Penelitian akan melakukan tahapan kerja sebagai berikut:

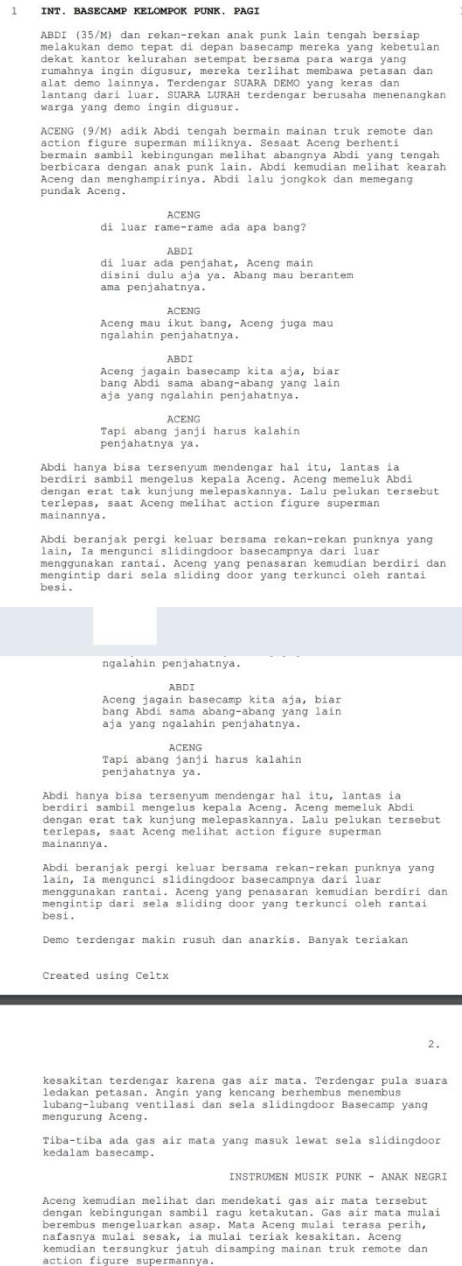
1. *Breakdown Scene*
2. Perancangan Efek Suara
3. Aplikasi Efek Suara

## 4. ANALISIS

### 4.1. BREAKDOWN SCENE

*Treatment* suara yang akan penulis pakai adalah suara *megaphone* pada saat demonstrasi untuk menambah nuansa demo, terdiri dari masyarakat yang teriak karena mereka tidak ingin tempat tinggalnya digusur, untuk menandakan bahwa banyak warga yang tidak terima jika rumah mereka dihancurkan, suara *megaphone* yang digunakan untuk Pak RT untuk menenangkan warga menandakan bahwa lingkungan sekitar sedang tidak baik-baik saja, suara gas air mata menandakan bahwa anaknya meninggal dikarenakan gas air mata tersebut sehingga Abdi selalu terngiang-ngiang akan suara tersebut dikarenakan gas air mata membuat anaknya meninggal.

Berikut *script Air dan Mata Abdi* pada *scene 1* yang dijadikan *flashback* untuk *scene 7*:



Gambar 4.1. Script yang akan dirancang ke dalam aplikasi efek suara pada *scene* 1 yang akan dijadikan flashback pada *scene* 7

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

*Scene* 1 menjelaskan tentang *flashback scene* 7 daerah *base camp punk* Abdi yang ingin digusur sehingga banyak warga-warga melakukan demonstrasi karena ada terjadinya penggusuran lahan, Abdi dengan gengnya memutuskan

untuk keluar dan membantu warga, sedangkan Aceng yang berperan sebagai adiknya Abdi dikunci di dalam agar ia baik-baik saja. Pak RT yang ada di sana menggunakan *megaphone* untuk menenangkan warga sekitar, lalu polisi menyerang warga-warga dengan melemparkan gas air mata termasuk ke dalam *base camp punk* Abdi. Aceng terkunci di dalamnya dan meninggal karena menghirup gas air mata.

<i>Scene</i>	<i>Sound Source</i>	<i>Script</i>	<i>Sound Effect</i>
1	INT. BASE CAMP KELOMPOK PUNK. PAGI	Menjelaskan tentang <i>flashback scene</i> 7 daerah <i>base camp punk</i> Abdi yang ingin digusur sehingga banyak warga-warga melakukan demonstrasi karena ada terjadinya penggusuran lahan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara demonstrasi warga</li> <li>- Suara konstruksi</li> <li>- Suara Pidato Pak RT</li> <li>- Suara lemparan gas air mata</li> </ul>

Tabel 4.2. *Sound breakdown* yang akan dirancang ke dalam *scene* 1 yang dijadikan *flashback* pada *scene* 7

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan *script* yang dibahas pada *scene* 1, penulis merasakan suasana kesedihan karena adiknya yang meninggal disebabkan polisi yang melempar gas air mata ke *base camp punk*, maka dari itu penulis memberikan elemen-elemen efek suara yang dipakai penulis untuk memanipulasi suara demonstrasi menjadi trauma adalah suara *footage* demo untuk merepresentasikan kerusuhan warga di lingkungan sekitar, suara pidato Pak RT untuk merepresentasikan menenangkan masyarakat akibat lahan penggusuran yang terjadi, suara konstruksi untuk merepresentasikan penggusuran rumah-rumah yang sudah dihancurkan oleh pihak yang berwenang, suara *megaphone* untuk merepresentasikan bahwa Pak RT sedang berpidato menenangkan warga melalui *megaphone* yang merujuk pada

teori (Thompson & Biddle, 2013), bahwa suara efek *megaphone* dapat memberikan kesan emosional sehingga dapat memberikan efek menenangkan. Suara demonstrasi dapat merujuk pada sebuah teori Schaaf et al (2003), bahwa *phonophobia* adalah fobia yang memiliki rasa takut terhadap suara keras karena dapat menimbulkan kecemasan, kepanikan. Demo, teriakan warga-warga, *megaphone*, dan konstruksi penggusuran lahan, gas air mata. Karena adiknya meninggal disebabkan hal tersebut, maka Abdi langsung muncul sikap trauma ketika mendengar suara-suara tersebut.

Setelah melakukan *breakdown scene* karena sudah mengetahui apa yang ingin dirancang ke dalam aplikasi efek suara, maka dari itu, penulis menambahkan suara-suara tersebut pada saat *scene flashback* Abdi dengan Aceng. Hal ini memicu kepada para supir truk yang ingin mencuci truknya tepat proyek gedung besar-besaran di lahan penggusurannya tersebut yang berada pada seberang pencucian truk Abdi, Abdi memutuskan untuk membalas dendam dengan menyemprotkan *steam* air ke supir truk karena Abdi dimarahi, dan memiliki emosi yang tidak stabil. Hal ini merujuk pada teori (Motta, 2022), (Ludick & Figley, 2017), (Alien, 1995), (Maxman & Ward, 1995), dan (Rosenbloom, Williams, Watkins, 1999), karena Abdi memiliki peristiwa-peristiwa yang ditunjukkan dengan suatu insiden yang memungkinkan terluka atau meninggal, sehingga muncul perasaan diteror dan perasaan putus asa. Trauma sekunder yang dikenal sebagai *Secondary Traumatic Stress* (STS) bahwa trauma sekunder dapat memiliki gejala emosional, gejala fisik, gejala kognitif, gejala perilaku terhadap korban. Karena Abdi memiliki emosi yang tidak stabil ketika hal tersebut terjadi.

Penulis merancang *sound design* tersebut pada *scene* 1 karena *scene* tersebut sangat bermakna dan menjelaskan keseluruhan cerita pada awal mulanya Abdi dan mengapa pada akhirnya Abdi memiliki sikap trauma kepada para supir truk yang membangun proyek besar-besaran di lahan penggusurannya.

## 4.2. PERANCANGAN EFEK SUARA

Aplikasi yang penulis gunakan adalah *Adobe Audition 2023*, karena penulis belum mempunyai spek laptop yang terbatas sehingga penulis menggunakan aplikasi tersebut lebih optimal.

Berikut hasil penulis menggunakan suara tersebut ke dalam *scene* pada film *Air dan Mata Abdi* dengan cara memanipulasi suara demonstrasi menjadi trauma pada tahap pasca-produksi pada *scene 7*:



MULTIMEDIA  
NUSANTARA



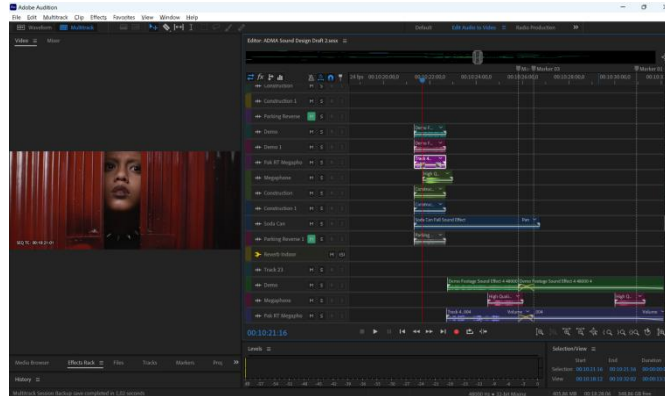


Gambar 4.2. Suara referensi demonstrasi yang dirancang ke dalam aplikasi efek suara pada *scene 1* yang akan dijadikan flashback pada *scene 7*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan pada gambar 4.2, penulis merancang suara demonstrasi menjadi trauma dari awal sampai akhir *scene 1* yang dijadikan *flashback* pada *scene 7*. Penulis menambahkan efek suara kericuhan warga, pada kejadian demonstrasi berlangsung. Tujuan penulis menambahkan suara tersebut untuk menandakan bahwa suasana diluar sedang tidak baik-baik saja. Suara konstruksi pada saat kejadian perumahan dihancurkan karena adanya lahan penggusuran yang ingin dibangun gedung besar-besaran. Suara Pak RT dengan efek *megaphone* untuk menceritakan suasana lingkungan bahwa pak RT sedang menenangkan warga dengan menggunakan *megaphone* dengan sikap intonasi perasaan kecewa karena polisi langsung melakukan aksi dan berdebat, tetapi beliau lebih memilih untuk menenangkan masyarakatnya karena sayang kepada mereka, sehingga lebih memilih menenangkan warganya terlebih dahulu. Penulis menambahkan suara tersebut pada saat Abdi dimana Aceng yang berperan sebagai adiknya Abdi dikunci di dalam agar Aceng tidak ikut berdemo dengan kakaknya dan tetap aman. Tetapi, polisi melempar gas air mata ke dalam tempat tinggal termasuk *base camp punk* Abdi sehingga Aceng tidak bisa keluar dan meninggal karena menghirup gas air mata yang masuk ke dalam *base camp punk* Abdi.

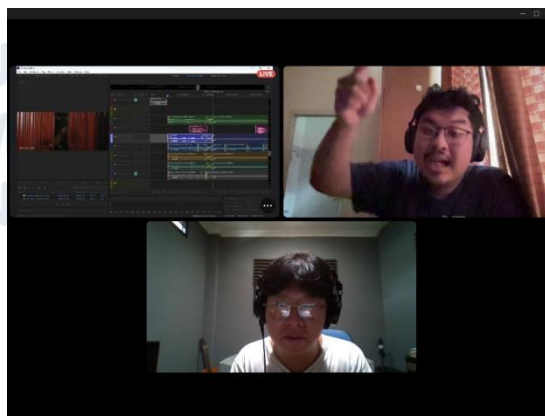
Berdasarkan pada gambar 4.2, penulis memanipulasi suara demonstrasi warga menjadi trauma berdasarkan elemen efek suara berikut:



Gambar 4.3. Referensi suara demo yang akan dirancang ke dalam aplikasi efek suara

(Sumber: YouTube)

Pada gambar 4.3, alasan penulis menggunakan suara demo tersebut karena sesuai dengan kericuhan masyarakat melakukan demonstrasi terhadap lahan penggusuran daerah *base camp punk* Abdi. Hal ini merujuk pada wawancara Devina Junita Sujaya, S.E, S.Pd, M.Si, CPC yang mengatakan bahwa demo dapat berisikan suara keras yang dapat menimbulkan suasana yang bising dan ramai sehingga dapat berperasaan cemas, takut, berkeringat dingin, merasa sesak, pusing, mual, peningkatan denyut jantung yang diakibatkan polusi dan adrenalin terhadap orang tersebut.



Gambar 4.4. Dokumentasi pengambilan suara pidato Pak RT



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

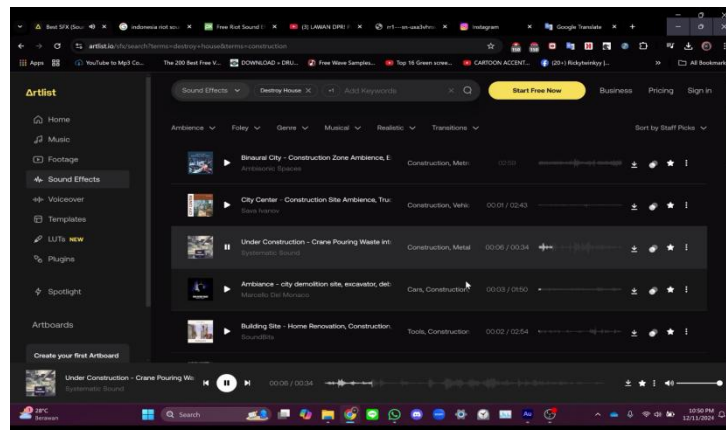
Pada gambar 4.4, penulis menggunakan suara pidato Pak RT tersebut karena suara beliau sebagai bentuk media informasi kepada warga setempat dan penonton yang menonton film ini karena beliau bersikap sebagai menenangkan warga karena tempat tinggal mereka yang ingin digusur. Dengan intonasi perasaan kecewa karena polisi langsung melakukan aksi dan berdebat dengan polisi tetapi beliau dengan tenang memilih untuk menenangkan masyarakatnya karena beliau sayang kepada mereka. Hal ini merujuk pada teori (Wyatt dan Amyes, 2005) karena sebagai media informasi kepada masyarakat dan penonton untuk memberitahukan info detail alur cerita sehingga dapat membantu mengembangkan karakter dan menunjukkan kepribadian, latar belakang, dan tujuan dalam film tersebut. Teori ini juga didukung menurut (Stanley R. Alten, 2011) karena suara ini termasuk suara *Diegetic* karena dapat didengar oleh karakter untuk membangun realisme dan konteks cerita. Perekaman suara tersebut dengan via *online* karena terkendala jarak dan menjaga efektivitas kami sehingga mempercepat proses penulis dalam melakukan pasca-produksi.



Gambar 4.5. Referensi suara megaphone feedback

(Sumber: YouTube)

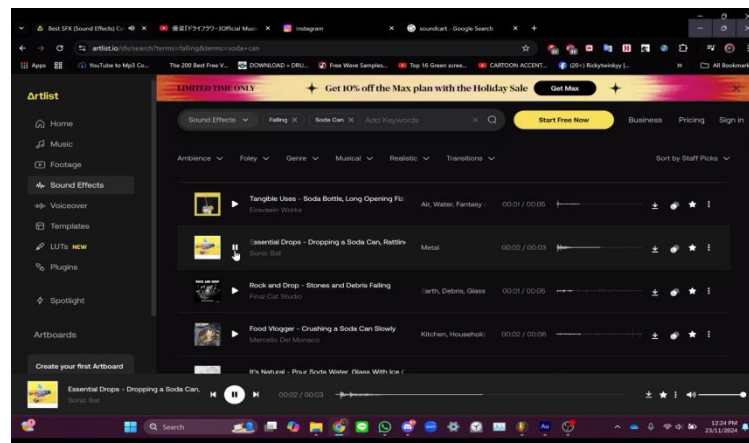
Pada gambar 4.5, penulis menggunakan suara *megaphone feedback* untuk merealisasikan suara *megaphone* apa yang Pak RT katakan.



Gambar 4.6. Referensi suara konstruksi

(Sumber: Artist)

Pada gambar 4.6, penulis menggunakan suara konstruksi tersebut untuk merealisasikan kondisi lingkungan bahwa polisi sedang menghancurkan tempat tinggal warga karena lahan yang ingin digusur untuk proyek gedung besar-besaran. Teori ini merujuk pada (Ralf Dahrendorf, 1959), bahwa pemerintah akan selalu memiliki wewenang dan kekuasaan terkait juga dalam konflik lahan penggusuran.



Gambar 4.7. Referensi suara gas air mata jatuh

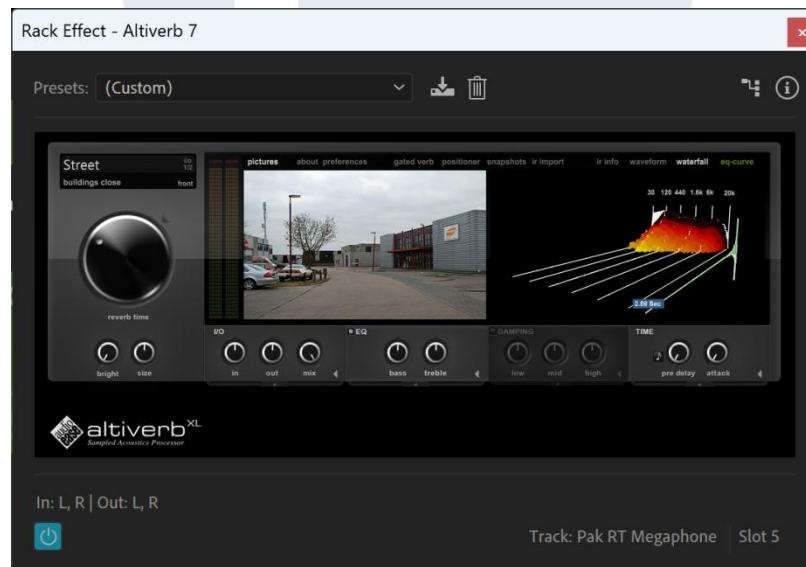
(Sumber: Artist)

Pada gambar 4.7, alasan penulis menggunakan efek suara tersebut untuk merealisasikan suara gas air mata yang jatuh dan masuk ke dalam *base camp punk* Abdi.

Berikut adalah efek *plugin* suara yang dipakai oleh penulis untuk merealisasikan suasana *megaphone*:

### 1. Audioease - Altiverb 7

*Plugin* ini dapat mengisi suara spesifik gema yang pada ruangan-ruangan tertentu agar suasana terdengar seolah-olah berada di ruangan tersebut. Hal ini merujuk pada teori (Bobby Owsinski, 1999), untuk menambahkan dimensi pada film agar tercipta ruang pada suatu lingkungan dan cerita.



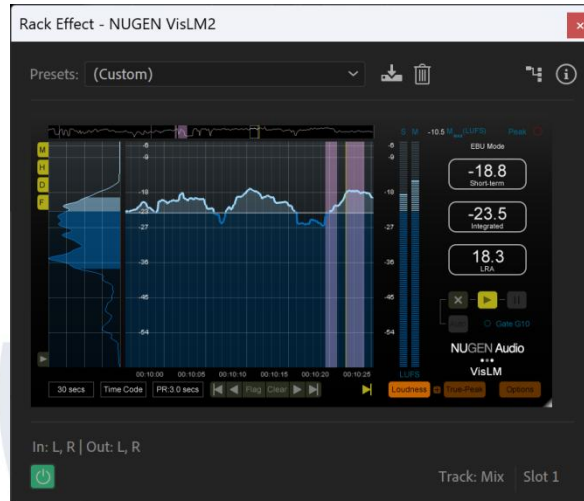
Gambar 4.8. Plugin Altiverb 7

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 2. NUGEN Audio - VisLM2

Penulis memakai *plugin gain staging* ini karena *plugin* ini bisa mengetahui grafik standar gain ke dalam output. *Gain staging* sebagai bahan dasar utama dalam *mixing & mastering* untuk menstandarisasi volume aktor ke dalam *output* dengan

standar -24 dbfs. Karena hal ini merujuk pada teori (Bobby Owsinski, 1999), *balance* untuk menjaga keseimbangan suara karena hal ini merupakan elemen paling dasar dalam proses *mixing* audio sebelum melakukan proses selanjutnya.



Gambar 4.9. Plugin VisLM2

(Sumber: Artist)

### 3. *Valhalla. Inc. – ValhallaVintageVerb*

*Plugin* ini untuk menciptakan efek suara bergema dan mendramatisasi suara kepada penonton. Untuk suara *megaphone* menggunakan efek ini juga untuk merealisasi suara. Penulis memakai *plugin* ini karena merujuk pada teori (Bobby Owsinski, 1999), *dimension* untuk merealisasikan dimensi penceritaan.

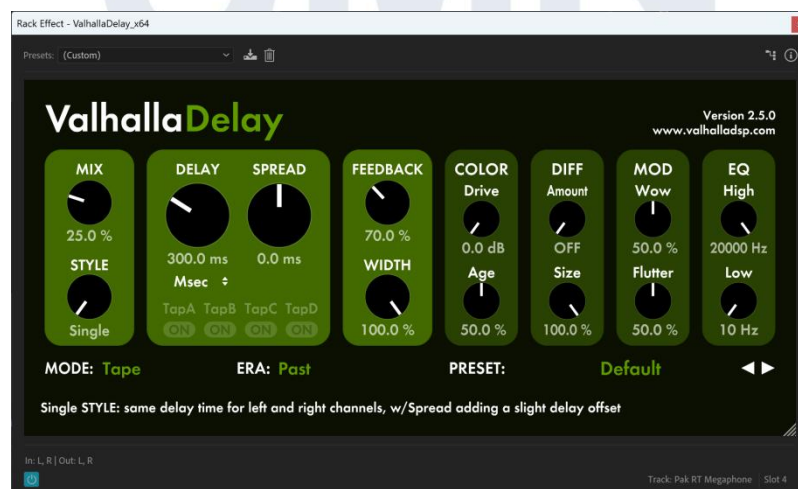


Gambar 4.10. Plugin ValhallaVintageVerb

(Sumber: Artlist)

#### 4. Valhalla. Inc. – VallhalaDelay

*Megaphone* memiliki ciri khas suara *delay*, maka dari itu memakai efek suara *delay* ini untuk terdengar lebih realistis seperti pada *megaphone*. Penulis memakai *plugin* ini karena terjangkau dan bisa mendapatkan hasil *delay* sesuai dengan *plugin* profesional lainnya. Hal ini merujuk pada teori (Bobby Owsinski, 1999), *dimension* untuk menambahkan suara ruangan dimensi sehingga dapat merealisasikan suara *megaphone*.

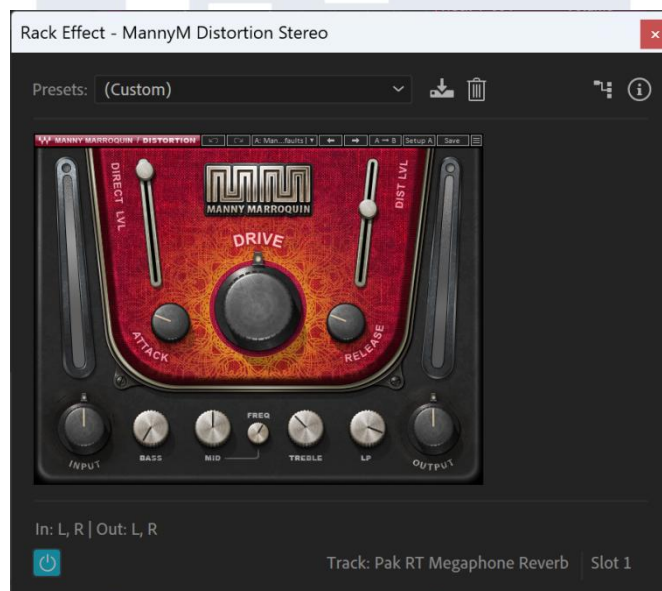


Gambar 4.11. Plugin ValhallaDelay

(Sumber: Artlist)

##### 5. Waves Audio - Manny Marroquin Distortion Plugin

*Plugin* ini memberikan efek distorsi terhadap suara agar terdengar realistis seperti berbicara pada mikrofon *megaphone* kepada warga sekitar. Penulis memakai *plugin* ini karena efek distorsinya untuk melambangkan keras dan ketidaknyamanan kepada masyarakat sekitar. Hal ini merujuk pada teori (Bobby Owsinski, 1999), *dimension* untuk memberikan efek ruangan karena merealisasikan suara *megaphone* kepada lingkungan.



Gambar 4.12. Plugin Distorsi

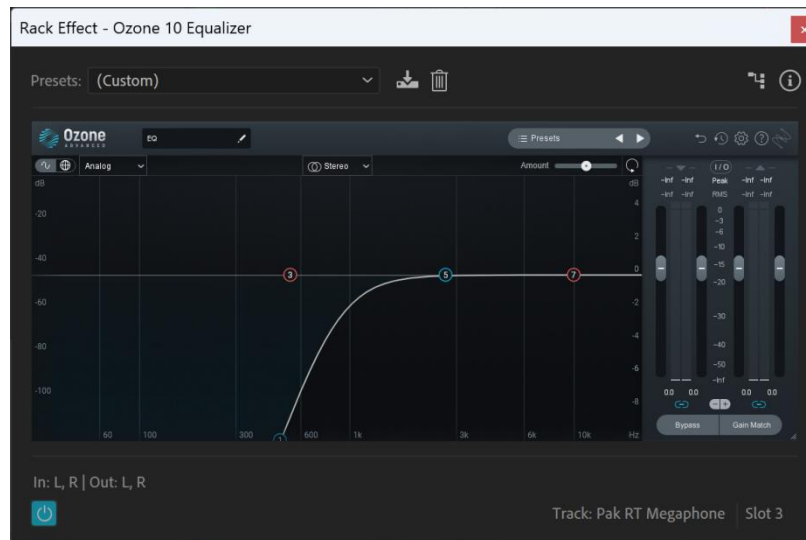
(Sumber: Artlist)

##### 6. Izotope – Ozone 10 Equalizer

Penulis memakai *equalizer* ini karena penulis ingin lebih merealisasikan suara efek *megaphone*. Dengan spek laptop penulis yang terbatas, *plugin* ini masih bisa digunakan dengan optimal. Hal ini merujuk pada teori (Bobby Owsinski, 1999), *Equalizing* untuk menciptakan proses merubah frekuensi suara *low*, *low mid*, *high*



*mid*, dan *high*. Penulis merubah frekuensi suara *low mid* untuk merealisasikan suara radio dalam film.



Gambar 4.13. Plugin Ozone 10 Equalizer

(Sumber: Artlist)

#### 4.3. APLIKASI EFEK SUARA

Penulis merancang memanipulasi suara *megaphone* untuk menambah nuansa demonstrasi untuk merepresentasikan traumanya Abdi dari awal sampai akhir *scene* 1 yang dijadikan *flashback* pada *scene* 7:



Gambar 4.14. Still images yang dimana penulis memanipulasi suara demonstrasi menjadi trauma pada film Air dan Mata Abdi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan pada gambar 4.14, penulis menambahkan efek suara demonstrasi untuk menunjukkan suasana kericuhan warga sekitar, suara konstruksi rumah untuk menandakan tempat tinggal warga yang sedang dihancurkan, suara pidato Pak RT dengan menggunakan efek *megaphone* yang menggambarkan sedang menenangkan warga sekitar dikarenakan polisi sedang melakukan aksi penggusuran lahan, dan suara gas air mata untuk menggambarkan polisi melempar gas air mata tersebut ke dalam tempat tinggal warga sekitar termasuk *base camp punk* Abdi. Penulis menambahkan suara demonstrasi terdapat 2 lapisan. Pertama dengan db yang normal di angka 0, sedangkan satunya dengan db -7.0, karena sumber suaranya sudah sangat besar, sehingga penulis mengecilkan levelnya agar sesuai dengan kondisi lingkungan *base camp punk* Abdi ini. Suara pidato Pak RT dengan efek *megaphone* penulis menambahkan db 5.0, dengan alasan suara pidato Pak RT ingin lebih berdominan dibandingkan dengan suara *ambience* lainnya agar pesan yang disampaikan lebih maksimal kondisi lingkungan sedang menjelaskan bahwa masyarakat sedang tidak baik-baik saja. Efek-efek *plugin* yang dirancang ke dalam efek *suara megaphone* yakni:

1. *Audioease – Altiverb 7*

Dengan *reverb* sebesar 50% karena penulis tidak mau suara yang tidak terlalu bergema agar suara terdengar lebih realistis di dalam.

2. *NUGEN Audio VisLM2*

Penulis menggunakan *plugin* ini hanya sebatas memonitoring suara agar tidak melebihi -24 dbfs agar suara dapat terdengar normal di segala perangkat.

3. *Valhalla. Inc. – ValhallaVintageVerb*

Penulis menggunakan *plugin* ini dengan *mix* 10%, *predelay* 5.00 ms, dan *decay* 2.00 s karena penulis tidak ingin kondisi gema yang berlebihan

4. *Valhalla. Inc – ValhallaDelay*



Penulis menggunakan *plugin* ini dengan *mix* 25%, *style single*, dengan *delay* 300.00 *ms* dan *spread* 0.0 *ms* karena penulis tidak ingin mendengar *feedback* suara yang berlebihan dengan efek *megaphone* sebesar itu sangat cukup merealisasikannya.

#### 5. Waves Audio – Manny Marroquin Distortion Plugin

*Plugin* ini dengan menggunakan normal tanpa dilakukan pengaturan sedikitpun, karena sudah cukup untuk merealisasikan efek distorsi terhadap *megaphone*

#### 6. Izotope – Ozone 10 Equalizer

Penulis menggunakan *plugin* ini dengan memakai *high pass* sebesar 500 *hz* agar suara terdengar lebih realistis seperti orang meneriaki *megaphone* tersebut.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan batasan penelitian ini, penulis berperan sebagai *sound designer* menjelaskan perancangan suara dalam film *Air dan Mata Abdi* dengan bertujuan merepresentasikan trauma yang disebabkan karena kondisi lingkungan yang sedang tidak baik-baik saja, sehingga penulis sebagai *sound designer* merealisasikan suara tersebut seolah-olah sedang di dalam situasi tersebut dengan kutipan teori-teori yang ada. Penulis ingin mencapai bagaimana suara dapat mendeskripsikan karakter, emosi seseorang. Dengan menambahkan suara *megaphone* sebagai penambah nuansa demonstrasi warga seperti, konstruksi rumah, gas air mata dapat merealisasikan kondisi lingkungan sekitar dengan suasana yang tegang. Aceng yang meninggal pada saat kejadian tersebut juga mempengaruhi suara-suara yang ada sekitar sehingga bisa menimbulkan rasa trauma kepada Abdi. Hasil penelitian penulis sebagai *sound designer* berhasil karena sesuai dengan treatment keinginan penulis untuk memanipulasi suara demonstrasi menjadi trauma.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Akiyar Tri Cahyono. (2020). *“DAMPAK SOSIAL EKONOMI RELOKASI KORBAN PENGUSURAN BANGUNAN DIATAS TANAH PEMERINTAH KOTA SURABAYA”*.
- Amyes, T., & Wyatt, H. (2005). *Audio post-production for television and film: an introduction to technology and techniques (third)*. Amsterdam: Focal Press
- American Psychiatric Association (2023). *What Are Anxiety Disorders?*
- Anastasya Lavenia. (2023). *Misophonia, Ketika Kita Terganggu dengan Suara Tertentu*.
- Arif Budi Dharmawan. (2022). *“SECONDARY TRAUMATIC STRESS DISORDER PADA POLISI YANG MENANGANI KASUS KEKERASAN SEKSUAL TERHADAP ANAK DI UNIT PPA POLRES MALANG”*.
- Bobby Owsinski. (1999). *The Mixing Engineer’s Handbook*.
- Caruth, Cathy. (1996). *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Chattopadhyay, B. (2017). *Reconstructing atmospheres: Ambient sound in film and media production*.
- Corey Whelan. (2020). *Understanding the Fear of Loud Noises (Phonophobia)*.
- Dewi Yuliantika. (2022). *ALAT ANALISIS KRONOLOGI KONFLIK DALAM PENGUSURAN LAHAN PEKAYON-JAKASETIA SEBAGAI KONFLIK AGRARIA*.
- Dr. Monik Alamanda. (2023). *Etiologi Trauma Akustik Akut*.
- dr. Alvin Saputra., (2021). *Bisa Terjadi Pada Siapa, Trauma Adalah?*

Dwike Shintya Kanaris. (2019). *ANALISIS SOUND DESIGN MENUNJUKKAN EMOSI TOKOH DALAM FILM “SALAWAKU”*.

H. Schaaf., B., Klofat., G., Hesse. (2003). *Hyperacusis, phonophobia, and recruitment. Abnormal deviations of hearing associated with hypersensitivity to sound.*

L., Murray. (2019). 1. Sound Design Theory and Practice: Working with Sound.

M. Panji Fahreza., & Dani Mamesah. (2023). *PENERAPAN SOUND DESIGN PADA FILM “SAUDARA SEDARAH”*

Marie, Thompson., Ian, Biddle. (2013). 1. Sound, music, affect: theorizing sonic experience.

Marné, Ludick., Charles, R., Figley. (2017). *Toward a mechanism for secondary trauma induction and reduction: Reimagining a theory of secondary traumatic stress.. Traumatology.*

Michael Hase., Ute M. Balmaceda., Luca Ostacoli., Peter Liebermann., Arne Hofmann., (2017). *The AIP Model of EMDR Therapy and Pathogenic Memories.*

National Institute of Mental Health U.S. (2023). *Anxiety Disorders.*

Patrick Winters. (2017). *Sound Design For Low And No Budget Films.*

Robert, W., Motta. (2022). *Secondary trauma. International Journal of Emergency Mental Health and Human Resilience.*

Salsa G. Khoris., Gathut Bintarto., Eki Satria. (2024). *“ANALISIS PROSES MIXING VOKAL PADA LAGU DADDY’S FAV BOY DI SAGA AUDIO MUSIC PRODUCTION”*.

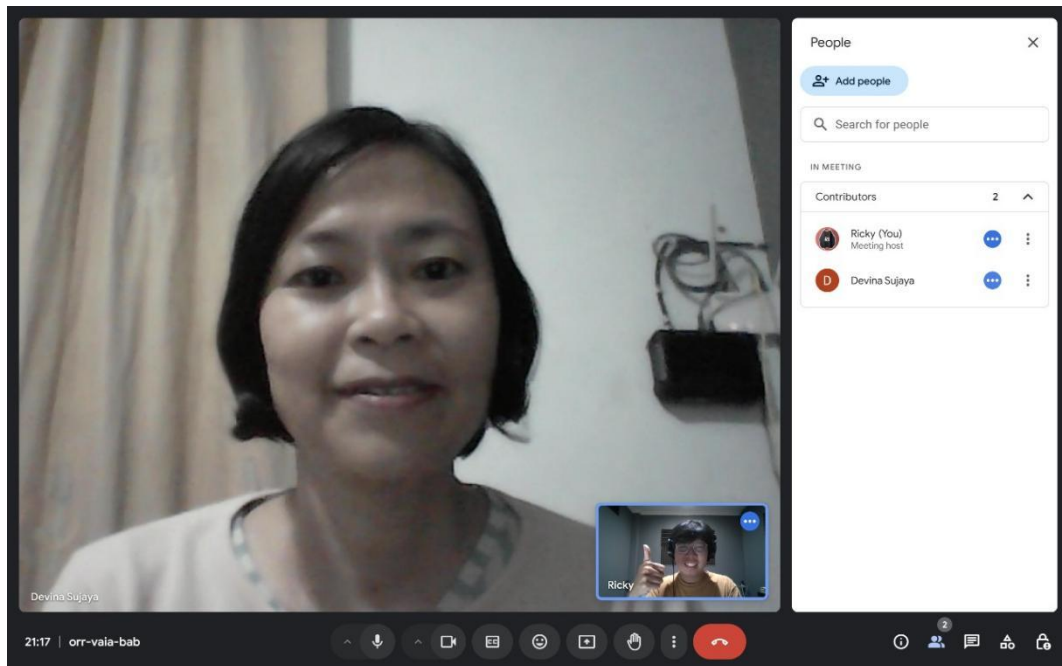
Vitelli, Romeo. (2018). *The Everything Guide to Overcoming PTSD.*

Warody Agung Zuwono, Sunarsa. (2019), *PENATAAN SUARA DALAM PRODUKSI PROGRAM FEATURE “CONTENT CREATOR” AUDIO ARRANGEMENT IN THE PRODUCTION OF FEATURE PROGRAM “CONTENT CREATOR”*.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAMPIRAN A : WAWANCARA DENGAN DEVINA JUNITA SUJAYA. S.E., S.PD., M.SI. TENTANG TRAUMA PADA DEMO DAN CARA MENGATASINYA.**



Gambar A.1 Foto bersama wawancara narasumber: Devina Junita Sujaya. S.E., S.Pd., M.SI.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## LAMPIRAN B: FOTO BUKTI KS3.

The screenshot shows a student portal interface. On the left is a sidebar menu with options like 'Academic', 'Self Service', 'Enrollment', and 'Final Project/Thesis'. The top header displays the user's email 'ricky.samuel@student.umn.ac.id'. The main content area shows a table of advisor sessions for 'Jason Obadiah, S.Sn.,M.Des.Sc. (Pembimbing)'. The table has columns for ID, Advisor, Date, Time, Notes, and Comments. There are four rows of data, with the last row having a red 'X' icon in the comments column.

ID	Advisor	Date	Time	Notes	Comments
1	Jason Obadiah, S.Sn.,M.Des.Sc.	October 19, 2024	12:18	Update Bimbingan Draft 1	✓
2	Jason Obadiah, S.Sn.,M.Des.Sc.	November 01, 2024	05:48	Update Bimbingan Draft 2	✓
3	Jason Obadiah, S.Sn.,M.Des.Sc.	November 19, 2024	10:18	Update Bimbingan Skripsi Draft 3	✓
4	Jason Obadiah, S.Sn.,M.Des.Sc.	November 26, 2024	17:34	Update Bimbingan Skripsi Draft 4	ga ada kiriman update sama sekali ke email ✗

Gambar B.1 Foto bukti bimbingan skripsi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## LAMPIRAN C: FOTO BUKTI TURNITIN.

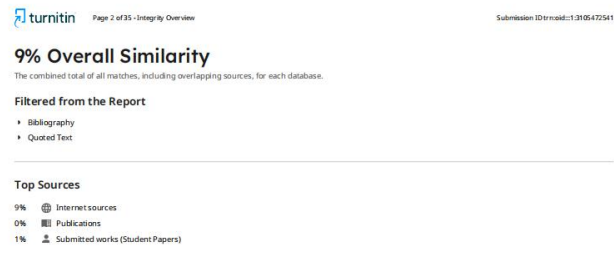
The screenshot shows a Turnitin plagiarism report. The document title is 'UMN Libtii FILM 12'. The report details include the submission ID, submission date, download date, file name, and file size. A summary box on the right shows the document has 31 pages, 4,932 words, and 30,947 characters.

Document Details	
Submission ID	000000055451
Submission Date	Dec 7, 2024, 9:46 AM GMT+7
Download Date	Jan 9, 2025, 10:46 AM GMT+7
File Name	000000055451_Ricky_Samuel_FG_161_Check_Plagiarism.docx.pdf
File Size	6.2 MB

31 Pages  
4,932 Words  
30,947 Characters

Gambar C.1 Foto bukti Turnitin

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar C.2 Foto bukti Turnitin

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

