

## 1. LATAR BELAKANG

Film adalah sebuah bentuk seni dengan bahasa dan estetika. Sejak tahun 1895 sejak pertama kali film diperkenalkan, film telah berkembang menjadi media yang menggabungkan gambar, suara, dan objek bergerak menjadi satu kesatuan. (Bordwell, 2019). Salah satu aspek dalam film adalah suara. Suara memiliki beberapa elemen seperti *Narrative / dialog, ambience, spatial / sound effect*, dan *temporal / musik*. Empat elemen suara ini memiliki fungsi untuk menciptakan emosional penonton (Hilman, 2021). Suara adalah teknik dalam film yang efektif karena suara juga melibatkan indra lain selain indra penglihatan. Bahkan sebelum film memiliki suara pada tahun 1926, film diiringi oleh musik orkestra. Efeknya adalah penonton mendapat pengalaman yang lebih lengkap. (Bordwell, 2019).

Pada proyek film “Maya Can’t Have Nice Things” yang ditujukan untuk tugas akhir ini, penulis mendapat kesempatan sebagai *sound designer*. Di film ini, penulis bertugas merancang suara yang dibutuhkan dalam film ini. Dari *jobdesk* yang didapatkan penulis, penulis akan meneliti perancangan *sound effect* ketidaknyamanan Maya dalam film *Hybrid* “Maya Can’t Have Nice Things”. Penulis ingin membahas tentang perancangan *sound effect* yang menggambarkan ketidaknyamanan Maya saat bertemu dengan entitas. Penulis ingin membahas tentang *sound effect* ini karena *sound effect* bisa menyampaikan gagasan atau pesan yang ingin disampaikan oleh *filmmaker* (Dancyger, 2019).

“Maya Can’t Have Nice Things” adalah film *hybrid* yang menceritakan tentang seorang psikolog muda handal yang kehilangan kontrol terhadap dirinya. Setelah menerima pasien pasien di kantornya, tiba tiba ia kedatangan pasien baru yang mengeluarkan cahaya putih dari tubuhnya. Film ini membutuhkan banyak manipulasi audio seperti membuat karakter vokal entitas, membuat *sound effect*, dan membuat *ambience* lingkungan Maya.

### 1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana proses perancangan *sound effect infrasound* untuk menggambarkan ketidaknyamanan Maya dalam film *hybrid* “Maya Can’t Have Nice Things”?

## **1.2. BATASAN MASALAH**

Hanya membahas perancangan *sound effect* hingga pengaplikasian *sound effect infrasound* ke *scene* 3D, 3E, 3F.

## **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Meneliti proses perancangan *sound effect infrasound* untuk menggambarkan ketidaknyamanan Maya dalam film *hybrid* “Maya Can’t Have Nice Things”

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. INFRASOUND**

Gelombang *infrasound* didefinisikan sebagai gelombang suara dengan frekuensi dibawah batas pendengaran manusia yaitu di 20Hz. Gelombang ini memiliki frekuensi dari sekitar 0,01 Hz sampai 20Hz, dan biasanya dihasilkan oleh fenomena alam dan antropogenik atau buatan manusia (Waxler, 2017). Perasaan cemas dan perubahan fisiologis menunjukkan bahwa paparan *infrasound* dapat menciptakan respon stress, terutama jika gelombang suara *infrasound* berada pada desibel yang tinggi (Qibai & Shi, 2004). Gelombang suara *infrasound* memberikan beberapa efek saat diperdengarkan kepada manusia di intensitas atau ambang tertentu. Dampak dari sisi fisiologis dan psikologisnya pada manusia adalah seperti mual, gangguan kecemasan, mual, dan gangguan tidur (Persinger, 2014). Gelombang suara *infrasound* memang tidak sepenuhnya terdengar, tapi dapat dirasakan pada tingkat tekanan tinggi dan efeknya bisa mengganggu atau bisa berbahaya dalam intensitas tertentu (Leventhall, 2007) (Pawlaczyk-Luszczynska, 1996).

#### **2.1.1 Sumber Suara Infrasound**

Gelombang *infrasound* bisa berasal dari alam dan antropogenik atau buatan manusia. Yang termasuk dari kejadian alam adalah gempa bumi, gunung berapi, turbin angin, dan sumber gelombang *infrasound* antropogenik adalah turbin angin, dan mesin industri (Gopaldaswami, 2017) (Persinger, 2014). Mesin industri dan