

2003). Selain itu, kehadiran suara frekuensi yang lebih tinggi sering menutupi infrasonik, mempersulit pengukuran dan analisisnya (Johnson, 1976).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 DESKRIPSI KARYA

Dalam tugas akhir penulis yang berjudul “Maya Can’t Have Nice Things”, penulis berperan sebagai sound designer. Film *hybrid* bergenre drama dan berdurasi 15 menit ini menceritakan kesendirian Maya (F, 25) seorang psikolog muda yang menjadikan pasiennya “teman” supaya ia tidak kesepian. Ia mempunyai cara tersendiri untuk membuat pasiennya nyaman berkonsultasi dengan dia. Dia mengganti hiasan atau isi ruangan dengan minat, atau karakter, pasien. Suatu kali ia kedatangan entitas berwarna putih bercahaya.

3.2 KONSEP KARYA

Di karya kali ini, penulis ingin meneliti bagaimana *infrasound* bisa digunakan untuk menggambarkan ketidaknyamanan Maya. Penulis yang juga sebagai *sound designer* merasa *infrasound* adalah salah suara yang unik karena menurut sumber sumber yang sudah ditemukan, gelombang *infrasound* juga bisa dapat dirasakan efeknya oleh penonton sehingga penonton juga ikut bisa merasakan apa yang dirasakan Maya.

3.3 TAHAPAN KERJA

1. Breakdown scene

Penulis menganalisis perasaan apa yang ingin diangkat dari *scene* yang dibahas. Penulis juga membahas apa saja yang terjadi di dalam *scene* yang dibahas.

2. Perancangan sound effect

Penulis menjabarkan apa saja yang dilakukan saat merencanakan, dan cara membuat *sound effect*.

3. Aplikasi sound effect

Penulis menjabarkan apa saja yang dilakukan saat membuat *sound effect* dan menempelkannya kepada visual yang sudah ada.

4. ANALISIS

Film “Maya Can’t Have Nice Things” menceritakan seorang psikolog muda yang kehilangan kontrol atas dirinya. Ia menjadikan pasiennya sebagai “teman” nya supaya ia tidak merasa sendirian. Suatu hari ia kedatangan “entitas” sesosok putih yang masuk ke dalam ruang konsultasinya.

Di *scene* 3D, 3E, dan 3F Maya sedang menggali informasi tentang entitas di ruang konsultasi, tapi entitas tidak menjawab. Sesi konsultasi bersama entitas di *scene* 3D, membuat Maya merasa tidak nyaman karena entitas tidak merespon. Maya mencoba memancing entitas untuk merespon dengan cara ia menceritakan sedikit tentang dirinya, hingga akhirnya ia tidak sengaja bercerita terlalu banyak.



Gambar 4.1 1 Shot Maya *scene* 3D

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

4.1 BREAKDOWN SCENE

Saat pra-produksi, penulis membaca naskah yang sudah final untuk memahami cerita yang ingin dijadikan film dan kemudian menganalisis naskah. Kemudian, penulis membahas *treatment sound* bersama sutradara untuk membahas *treatment*. Berdasarkan naskah, penulis membuat *sound breakdown* yang berisi dialog, *ambience*, dan *sound effect*.