

1. LATAR BELAKANG

Film sudah menjadi bagian dari hidup kita sekarang. Banyak film-film yang telah beredar. Pada era ini, selain sebagai sebuah hiburan, film juga digunakan untuk menyampaikan pesan dan mengedukasi lewat konten yang disajikan di dalamnya. Isu sosial menjadi salah satu tema yang sering diangkat dalam sebuah film (Hadirahardja & Santyaputri, 2021). Film tidak hanya mengandalkan visual untuk menyampaikan cerita, tetapi juga menggunakan elemen audio atau suara sebagai sarana penting dalam menciptakan emosi dan suasana. Suara juga bisa berfungsi sebagai *soundscape*. *Soundscape* adalah elemen-elemen suara yang terjadi pada suatu waktu di lokasi tertentu. *Soundscape* adalah totalitas lingkungan suara dengan penekanan pada cara *soundscape* diterima dan dipahami oleh orang yang mendengarkannya (Obadiah, 2023). Pada umumnya, suara mendukung cerita yang disampaikan melalui visual. Suara dapat berfungsi sebagai elemen naratif secara langsung, melalui dialog atau secara *subliminal*, ketika suara digunakan untuk menciptakan suasana hati dan menarik perhatian penonton. (Kniaz, 2019). Tanpa suara, film akan terasa membosankan dan kurang menarik untuk ditonton. Penonton akan merasa kurang empati terhadap keadaan yang sedang dirasakan oleh karakter.

Dalam menciptakan sebuah suara dalam film yang mampu mengantarkan emosi kepada penonton, diperlukan sebuah konsep desain suara yang baik. *Sound Design* memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan sebuah kedalaman emosi dan psikologis. *Sound design* memiliki banyak sekali elemen, meliputi musik, *sound effect*, *ambience*, dialog, dan yang lainnya.

Dalam film *Hereditary* (2018), *sound designer* menggabungkan nada shepard dan suara infrasonik untuk menciptakan sebuah situasi tidak nyaman dan memberikan rasa takut, menggambarkan kondisi keluarga tersebut yang mulai menjadi gila (Kattelman, 2022). Selain itu ada elemen yang tidak kalah penting, yaitu *Ambience*, berfungsi sebagai elemen yang dapat membuat cerita film terasa nyata dan *believable*. Membuat penonton dapat merasakan dunia yang dialami oleh karakter.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *sound design* menggambarkan ketidaknyamanan karakter Wira dalam short film A Gift Called Craziiness?

1.2. BATASAN MASALAH

Pembahasan hanya akan dibatasi pada perancangan *sound design* di scene 4 yang menggambarkan ketidaknyamanan yang dialami oleh Wira.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang perancangan dan efek *sound design* dalam menggambarkan ketidaknyamanan yang dialami oleh Wira pada film A Gift Called Craziiness.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan membahas tentang teori *sound design* dan teori yang berhubungan dengan teknis
2. Teori Pendukung yang digunakan adalah teori Dissonansi Kognitif

2.2. SOUND DESIGN

Sound Design memiliki fungsi yang sangat vital dalam film. Tanpa *sound design* yang baik, film akan terasa hampa dan terasa membosankan. *Sound design* adalah komponen yang mengatur, menciptakan, membentuk elemen suara untuk kebutuhan narasi dan atmosfer saat menonton. *Sound design* tidak terbatas kepada hal-hal teknis seperti cara perekaman atau penggabungan suara. *Sound design* adalah sebuah proses kreatif yang memiliki kaitan erat untuk menyampaikan cerita dan makna dengan suara. (Murray, 2019).