

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Television Commercial* (TVC) merupakan salah satu dari berbagai jenis karya audiovisual. Karya audiovisual itu sendiri merupakan sebuah karya seni yang memiliki berbagai macam elemen yang mengharuskannya untuk sinkron satu sama lain. Elemen elemen tersebut antara lain adalah Sinematografi, *Editing*, *Mise en Scene*, *Directing*, dan *Sound*. *Sound* (Suara) merupakan salah satu elemen terpenting dalam sebuah karya audiovisual. Suara dalam karya audiovisual dapat mendukung jalannya cerita melalui *Sound Effect*, *Speech*, *Ambience*, dan Musik.

Suara dalam karya audiovisual dapat membantu penonton mengorientasikan *setting*, karakter dan adegan serta dapat memberikan cara pandang tertentu. Dengan memberikan interpretasi secara emosional ke dalam gambar dan dapat memberikan arahan naratif yang ditampilkan, seperti contohnya; pengetahuan lebih lanjut dalam sebuah ancaman ataupun dalam membangun lelucon. (Sonnenschein, 2001)

Suara dalam sebuah karya seni perlu melalui proses desain. Dalam kasus ini, suara dalam *TVC* Ortuseight melalui proses *sound design*. Mendesain suara dalam sebuah karya audiovisual berupa *TVC* perlu menentukan Konsep, *Mood*, *Point of View*, Musik dan berbagai elemen suara lainnya yang akan digunakan di dalamnya.

Sebagai *Sound Designer* dalam *TVC Ortuseight*, penulis memfokuskan perancangan suara dalam *Point of View* Dika. Penulis mendesain suara untuk mentransmisikan *mood* karakter kepada penonton, memberikan gambaran *setting*, adegan dan juga *Point of View*. Karenanya, penulis ingin membawa pembahasan topik ke arah bagaimana suara dalam *TVC* dapat mengatur perubahan *mood* karakter.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang akan digunakan oleh penulis adalah bagaimanakah perancangan desain suara *Television Commercial Ortuseight* dalam mendukung perubahan *mood* karakter?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini akan memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Perubahan *mood* karakter akan difokuskan pada penggunaan efek suara
2. Perubahan *mood* karakter akan difokuskan pada karakter utama

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan skripsi ini adalah untuk mendapatkan perancangan dari efek suara yang dapat menggambarkan perubahan emosi karakter dalam *Television Commercial Ortuseight*.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Bagi penulis, manfaat skripsi ini adalah sebagai pembelajaran kepada penulis mengenai proses perancangan desain suara TVC dalam mengaplikasikan perubahan situasi.
2. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, skripsi ini diharapkan dapat menambahkan referensi dan bahan bacaan yang berguna.
3. Bagi para pembaca, manfaat skripsi ini adalah agar dapat memahami peran seorang *sound designer* dalam merancang suara untuk mendukung perubahan *mood* karakter.