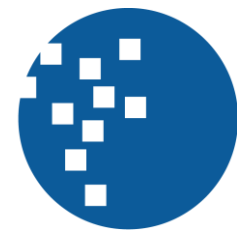


PERANCANGAN SOUND EFFECT DISTOPIA FUTURISTIK

DI DALAM TEASER ‘MACHINE HEARTS’

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Lionel Judy
NIM : 00000019933
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lionel Judy

NIM : 00000019933

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN SOUND EFFECT DISTOPIA FUTURISTIK DI DALAM TEASER MACHINE HEARTS

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Mei 2021



Lionel Judy

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN SOUND EFFECT DISTOPIA FUTURISTIK DI DALAM TEASER 'MACHINE HEARTS'

Oleh

Nama : Lionel Judy
NIM : 00000019933
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 11 Juni 2021

Pembimbing I



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

Penguji



Jason Obadiyah, S.Sn.,M.Des.Sc.

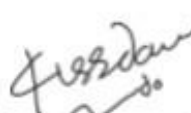
Ketua Sidang



Frans Sahala Moshes Rinto, S.IKom., M.IKom.

Ketua Program Studi

Digitally signed
by Kus
Sudarsono
Date:
2021.06.07
08:37:22 +07'00'



Kus Sudarsono, S.Pd., M.Sn.

PRAKATA

Puji syukur penulis kepada Tuhan yang Maha Esa atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir *teaser sci-fi* yang berjudul ‘Machine Hearts’ dan menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul ‘Perancangan *Sound Effect* Distopia Futuristik di dalam *teaser ‘Machine Hearts’*’.

Penulis memilih topik ini karena tertarik untuk membuat suara film *sci-fi*. Sebelumnya penulis selalu berurusan dengan suara/musik film realistis. Pada kesempatan kali ini, penulis tertantang untuk mendesain suara untuk film *sci-fi* yang *believable*.

Selama pembuatan *teaser ‘Machine Hearts’*, penulis belajar banyak dari orang-orang di lingkungan kerja penulis. Mulai dari proses perekaman lokasi, perancangan bunyi *otomasi* melalui teknik *layering*, perekaman *foley*, serta penggunaan DAW Pro Tools yang benar. Dengan adanya skripsi ini, penulis berharap pembaca mengerti bahwa pembuatan *sci-fi* memerlukan kemampuan teknis yang lebih banyak dalam segi suara dibanding pembuatan film drama pada umumnya.

Pada kesempatan kali ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film
2. Raden Adhitya Indrayuana, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing
3. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc. selaku Penguji
4. Frans Sahala Moshes Rinto, S.IKom., M.I.Kom. selaku Ketua Sidang

5. Ivan Gojaya, Irene Edmar sebagai pembimbing selama penulis melakukan proses *post-production teaser 'Machine Hearts'*
6. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Skripsi
7. Keluarga dekat

Tangerang, 5 Mei 2021



Lionel Judy

ABSTRAKSI

Suara merupakan elemen penting dalam film. *Sound designer* merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap suara yang berada di dalam film, mulai dari *pre-production* sampai dengan *post-production*. Pada proses kreatif, *Sound designer* merancang suara futuristic untuk mendukung fungsi naratif film dan genre film *sci-fi*.

Laporan skripsi yang berjudul “Perancangan *Sound Effect* Distopia Futuristik di dalam *teaser ‘Machine Hearts’*” bertujuan untuk menunjukkan bahwa pembuatan film *sci-fi* membutuhkan sebuah perancangan. Dalam penulisan ini, penulis akan menjabarkan perancangan suara dengan teknik pengambilan suara yang benar, proses *foley*, hingga proses *mixing* yang telah penulis lewati untuk pembuatan *teaser ‘Machine Hearts’*.

Pada proses penulisan, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengumpulkan beberapa teori dari buku. Kemudian, penulis menyusun teori-teori tersebut untuk mendukung analisa penulisan. Penulisan ini akan mencapai sebuah kesimpulan bahwa perancangan suara *sci-fi* membutuhkan teknik layering pada bunyi otomasi dan natural sebagai suara yang di dengar sehari-hari.

Kata kunci : (*Sound effect*, Natural, Otomasi, *layering*, *sci-fi*)

ABSTRACT

Sound is an important element in film. Sound designers are people who are responsible for the sound in the film from pre-production to post-production. In the creative process, sound designers designed natural and automation sounds to support the narrative function of films and sci-fi film genres.

The thesis report entitled "Designing Sound Effects Dystopia Futuristic in the teaser 'Machine Hearts'" show that making a sci-fi film requires a design. In this paper, the author will describe the sound design with the correct sound recording technique, foley recording, until the mixing process that the writer has gone through to make the 'Machine Hearts' teaser.

In the writing process, the writer uses qualitative research methods by collecting several theories from the book. Then, the authors compile these theories to support writing analysis. This writing will reach a conclusion that sci-fi's sound design requires layering techniques on automation sounds and natural sounds as everyday sounds.

Keywords: (Sound Effect, Natural, Automation, layering, sci-fi)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
PRAKATA	IV
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Teori Perekaman	4
2.1.1. Synchronization.....	4
2.1.2. Space for Recording Location Sound	5
2.1.3. <i>Mic Technique</i>	6

2.1.4.	<i>Signal-to-noise ratio</i>	9
2.2.	<i>Foley & Sound Effects</i>	10
2.2.1.	<i>Supporting Reality</i>	10
2.2.2.	<i>Enhancing Reality</i>	11
2.2.3.	<i>Replacing Reality</i>	12
2.2.4.	<i>Creating Reality</i>	12
2.3.	Teori Mixing	13
2.3.1.	<i>Digital Audio Workstation</i>	13
2.4.	<i>Diegetic vs Non-diegetic Sound</i>	13
2.4.1.	On Screen vs Off Screen	14
2.5.	<i>Ambience</i>	15
2.6.	<i>Science Fiction</i>	15
2.6.1.	Distopia	17
BAB III METODOLOGI		20
3.1.	Gambaran Umum	20
3.1.1.	Sinopsis	20
3.1.2.	Posisi Penulis	21
3.1.3.	Peralatan.....	21
3.2.	Tahapan Kerja	23
3.2.1.	Membaca <i>Script</i>	23
3.2.2.	Perekaman <i>Foley</i>	23
3.2.3.	Perekaman <i>Ambience</i>	27
3.2.4.	<i>Editing & Mixing</i>	27

3.2.5. <i>Mastering</i>	28
3.3. Acuan	28
BAB IV ANALISIS	30
4.1. Menganalisa Picture Locked	30
4.2. Perancangan <i>Sound Effect</i>	30
4.2.1. Perancangan <i>Sound Effect Scene 1</i>	31
4.2.2. Perancangan <i>Sound Effect Scene 2</i>	32
4.2.3. Perancangan <i>Sound Effect Scene 3</i>	39
4.3. <i>Ambience</i>	42
4.4. <i>Reverb</i>	43
4.5. <i>Equalization</i>	44
4.5.1. Karakter	44
4.5.2. Motor	46
4.6. <i>Mastering</i>	47
BAB V PENUTUP	48
5.1. Kesimpulan	48
5.2. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Omnidirectional Polar Pattern</i>	8
Gambar 2.2. <i>Shotgun Polar Pattern</i>	9
Gambar 3.1. <i>Pro Tools 2020</i>	22
Gambar 3.2. <i>Waves Bundles Plug-ins</i>	22
Gambar 3.3. <i>Foley clothing</i>	23
Gambar 3.4. <i>UAD Apollo 8 Audio Interface</i>	24
Gambar 3.5. <i>Focal Twin 6Be</i>	24
Gambar 3.6. <i>Great River Preamp MP-2NV</i>	25
Gambar 3.7. <i>VMS Condenser Mic</i>	25
Gambar 3.8. <i>Kabel XLR</i>	26
Gambar 3.9. <i>HAL 9000</i>	28
Gambar 4.1. <i>Shot Kota Mati</i>	31
Gambar 4.2. <i>Scene 1</i>	32
Gambar 4.3. <i>Edwin mengendarai motor</i>	33
Gambar 4.4. <i>Edwin mengendarai motor close-up</i>	34
Gambar 4.5. <i>Foley second monitor</i>	34
Gambar 4.6. <i>BREATH track</i>	35
Gambar 4.7. <i>CLOTH track</i>	35
Gambar 4.8. <i>Monitor checking</i>	35
Gambar 4.9. <i>Layering Motor</i>	36
Gambar 4.10. <i>Soundshifter Automation</i>	37
Gambar 4.11. <i>Comb and Amp Filter</i>	38

Gambar 4.12. Telepon rusak	39
Gambar 4.13. <i>Playlist Darpa track</i>	40
Gambar 4.14. <i>Pitch Shifting AudioSuite</i>	41
Gambar 4.15. <i>Chorus Effect</i>	42
Gambar 4.16. <i>MannyM Reverb</i>	44
Gambar 4.17. <i>LowCut 100Hz</i>	45
Gambar 4.18. <i>EQ Hi-cut automation</i>	45
Gambar 4.19. <i>Hi-cut kipas angin</i>	46
Gambar 4.20. <i>Hi-cut sine waves</i>	46
Gambar 4.21. <i>L1 Limiter</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME TURNITIN ... XVI

LAMPIRAN B: KARTU SKRIPSI 3 XVIII