



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design : The Expressive Power of Music, Voices, and Sound Effects in Cinema*. United States of America: Michael Wise Productions.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film Art an Introduction* (8th.ed.). New York: McGraw-Hill.
- Wyatt, H. & Amyes, T. (2005). *Audio Post Production for Television*. Oxford: Local Press.
- Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television*. United Kingdom: Elsevier. Inc.
- Ament, V. T. (2009). *The Foley Grail The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. United Kingdom: Focal Press.
- Viers, R. (2008). *The Sound Effects Bible*. United States of America: Michael Wiese Productions.
- Dirks, T. (2014). *The Greatest and The Best in Cinematic History*.
Diunduh dari <http://www.filmsite.org/thrillerfilms.html>
- Cresswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design*. United Kingdom: Sage Publications, Inc.
- Poerwandari, E. K. (1998). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Indonesia: Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia.
- Sangadji, E. M., & Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.

LAMPIRAN A: QUESIONER INTERVIEW

1. Bagaimana proses terbentuknya konsep desain suara di dalam film Modus Anomali?
2. Apa dasar inspirasi dalam pengerjaan *sound design* film ini?
3. Bagaimana konsep *foley* dan *sound effect* dalam film Modus Anomali?
4. Apakah ada treatment khusus dari sutradara dalam *foley* dan *sound effect* di film Modus Anomali?
5. Berapa lama proses *foley* untuk film Modus Anomali?
6. Untuk film *genre* horor ini, apakah ada perbedaan desain suara dengan film *genre* lainnya?
7. Apakah peranan *foley* di dalam film Modus Anomali?
8. Dalam film Modus Anomali ini, bagaimana proses pendesain suaranya dari awal datangnya *project*?
9. Apakah harapan narasumber untuk *sound designer* ke depannya?