



### **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.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Selain visual dan penyutradaraan, salah satu penunjang film agar tampak nyata di mata penonton adalah suara. Suara dapat mempengaruhi manusia secara tidak sadar karena manusia cenderung tidak dapat memilih apa yang mereka ingin dengar dan tidak. Suara berfungsi untuk mendukung sebuah film dan hal ini sering dimanfaatkan para *filmmaker* untuk menipu penonton.

Salah satu bagian penting dari tata suara adalah *soundscape*. *Soundscape* merupakan komposisi akustik yang dihasilkan dari perbedaan suara yang tumpang tindih. Komposisi akustik itu terdiri dari suara *geophonic* (angin, air mengalir, ombak, erupsi), *biophonic* (vokalisasi, lagu), dan *anthrophonic* (aktivitas industri dan perkotaan). Menurut Payne dkk. (2009), *soundscape* adalah totalitas dari semua suara dalam sebuah lokasi yang menekankan relasi antar individual atau masyarakat. *Soundscape* juga bisa menjadi media yang dapat menunjukkan elemen budaya dan zaman dari suatu lokasi.

*Soundscape* yang dapat dipercaya dalam sebuah film sudah termasuk semua suara yang ada di dalam visual. Bila dalam visual terdapat seseorang menaiki tangga, berarti suara yang harus ada adalah suara langkah kaki menaiki tangga, gesekan baju, dan atmosfer ruangan.

Dalam film tersebut, beberapa lokasi *shooting* berada di Universitas Multimedia Nusantara. Lokasi *shooting* tersebut akan diubah menjadi set rumah

sakit dan juga warung soto yang berlokasi di Jakarta. *Soundscape* harus dapat membangun suasana sebuah rumah sakit agar penonton dapat mempercayai bahwa lokasi tersebut adalah benar sebuah rumah sakit dan warung soto yang terletak di Jakarta.

Oleh karena hal tersebut, maka penulis merasa tertantang untuk mempelajari lebih dalam mengenai *soundscape* dalam film “*It’s a Beautiful Day to Die*”. Dalam tugas akhir ini, penulis memutuskan untuk mendesain *soundscape* beserta elemen suara lainnya yang dapat mendukung *soundscape* dalam film “*It’s a Beautiful Day to Die*”. Penulis akan merekam suara film tersebut dari awal sampai akhir tahap produksi dan juga melakukan proses pascaproduksi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang permasalahan, dapat dirumuskan rumusan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana perancangan *soundscape* untuk menggambarkan karakteristik lokasi untuk film “*It’s a Beautiful Day to Die*”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Fokus utama adalah lokasi kamar mayat, administrasi rumah sakit, warung soto, dan *rooftop* pada film “*It’s a Beautiful Day to Die*”.
2. Pembahasan terbatas pada lingkungan lokasi kamar mayat pada *scene* 1, 4, 14, 16, dan 18; lokasi administrasi rumah sakit pada *scene* 2; lokasi warung soto pada *scene* 3, 10, 12, dan 13; dan lokasi *rooftop* pada *scene* 6 dan 8.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Dari rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan skripsi sebagai berikut:  
Mengaplikasikan desain suara yang telah dibuat dalam film *“It’s a Beautiful Day to Die”*.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Dengan menerapkan hasil laporan dari proposal ini, manfaat yang dapat diambil dari skripsi ini adalah:

1. Sebagai Penulis, manfaat skripsi ini adalah sebagai syarat untuk memperoleh kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Seni.
2. Untuk masyarakat, skripsi ini bermanfaat sebagai konservasi lingkungan.
3. Untuk UMN, skripsi ini bermanfaat sebagai tambahan informasi.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA