

**IMPLEMENTASI PSIKOAKUSTIK DALAM
FILM PENDEK *NOBODY LEFT BEHIND***



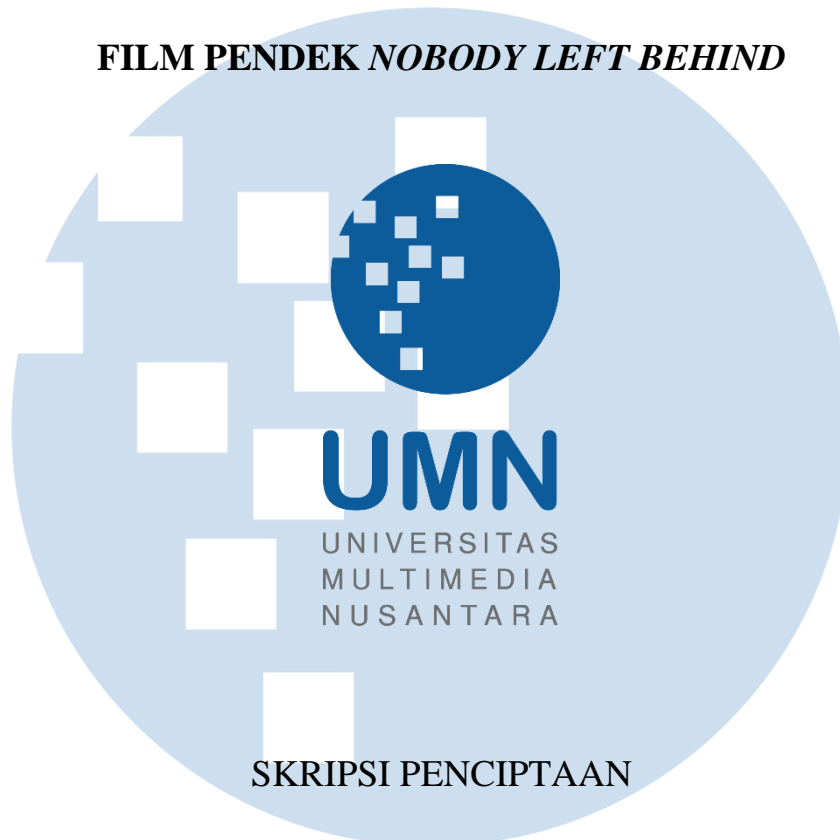
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

SERGIUS FEDRIK TANDRAWIJAYA
0000030464

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**IMPLEMENTASI PSIKOAKUSTIK DALAM
FILM PENDEK *NOBODY LEFT BEHIND***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

SERGIUS FEDRIK TANDRAWIJAYA

0000030464

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sergius Fedrik Tandrawijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000030464

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

IMPLEMENTASI PSIKOAKUSTIK DALAM FILM PENDEK *NOBODY LEFT BEHIND*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Juni 2022



Sergius Fedrik Tandrawijaya

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
IMPLEMENTASI PSIKOAKUSTIK DALAM
FILM PENDEK *NOBODY LEFT BEHIND*


Oleh
Nama : Sergius Fedrik Tandrawijaya
NIM : 00000030464
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 11 Juli 2022
Pukul 16.00 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Annita, S.Pd., M.F.A.
NIK. 023954

Penguji


digitally signed by umi lestari
monday, 18 july 2022
GMT +7 7:50 AM
Umi Lestari, S.S., M.Hum.
NIK. 066630

Pembimbing


Dr. Zaqia Ramallah, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0304048204

Ketua Program Studi Film

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sergius Fedrik Tandrawijaya

NIM : 00000030464

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:


IMPLEMENTASI PSIKOAKUSTIK DALAM FILM PENDEK *NOBODY LEFT BEHIND*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 30 Juni 2022

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


Sergius Fedrik Tandrawijaya

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Implementasi Psikoakustik Dalam Film Pendek *Nobody Left Behind*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Dr. Zaqia Ramallah, S.Pd., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Bapak Surya Driono Lay dan Ibu Liau Djie Man selaku Orang Tua penulis yang telah memberikan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Zach Rineer selaku sutradara sekaligus produser dari film *Nobody Left Behind* yang telah memberikan izin untuk menggunakan film ini sebagai bahan penelitian skripsi.
7. Craig Henighan selaku *sound designer* dari *series Stranger Things* yang sangat mengajarkan dan menginspirasi penulis untuk melakukan penelitian ini.
8. Teman satu grup bimbingan yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama mengerjakan penelitian ini.

9. Michelle, S.Ak., selaku pasangan penulis yang selalu mengingatkan, memotivasi, serta mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman satu server Discord Genshin Bikin Tiwon yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Yohanes Marchello, S.Sn., selaku sahabat seperjuangan penulis yang terus mengingatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Nicole Sarah Surjadi, S.Sn., selaku sahabat seperjuangan penulis yang mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Andrew Nugraha Gossidy, S.Sn., selaku sahabat penulis yang menginspirasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Joshua Nathaniel, S.Sn., selaku sahabat penulis yang memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman satu angkatan Universitas Multimedia Nusantara yang banyak memberi wawasan mengenai perfilman yang berguna dalam membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 30 Juni 2022



IMPLEMENTASI PSIKOAKUSTIK DALAM

FILM PENDEK *NOBODY LEFT BEHIND*

Sergius Fedrik Tandrawijaya

ABSTRAK

Skripsi ini memiliki pembahasan utama mengenai penerapan psikoakustik pada film pendek ‘Nobody Left Behind’. Penggunaan *sound effects* penulis gunakan untuk menggambarkan suasana karakter Drew dan Patrick. Penggunaan *ambiences* dan frekuensi digunakan sebagai penyampaian emosi kedua karakter. *Sound designer* perlu melakukan diskusi terkait acuan dan gambaran yang dimiliki oleh sutradara untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan oleh sutradara. Penulis menemukan banyak potensi adegan yang dapat didukung oleh teori psikoakustik untuk semakin memperkaya rasa dalam film. Seorang *sound designer* memiliki hak dan kekuatan untuk melakukan eksplorasi lebih terkait suara dalam film, karena suara tidak hanya terbatas dari apa yang penonton lihat tapi juga apa yang penonton rasakan.

Kata kunci: penata suara, psikoakustik, suara dalam film, frekuensi, dimensi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

IMPLEMENTATION OF PSYCHOACOUSTICS IN

NOBODY LEFT BEHIND SHORT FILM

Sergius Fedrik Tandrawijaya

ABSTRACT

This thesis has a main topic about how implementation of psychoacoustics in 'Nobody Left Behind' short film work. Sound effects has a role to represent how boths characters Drew and Patrick feelings are. Ambiences and frequencies to bring characters emotions to the audience. Sound designer need to have proper discussion with the director regarding references and images to achieve the final result desired by director. The author found many potential scene to be implemented with psychoacoustics theory to enrich the sense of the film. Sound designer has the right and power to explore more about sound in films, sounds is not only limited to what the audience sees but also what the audience feels.

Keywords: *sound designer, psychoacoustics, sounds in film, frequency, dimension*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English).....</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. PENGERTIAN PSIKOAKUSTIK	3
2.2. IMPLEMENTASI SECARA LANGSUNG.....	5
2.2.1. ELEMEN DALAM SUARA	5
2.2.2. DESAIN SUARA	7
2.3. IMPEMENTASI SECARA TIDAK LANGSUNG.....	8
3. METODOLOGI.....	10
3.1. GAMBARAN UMUM	10
3.1.1. SINOPSIS	10
3.1.2. POSISI PENULIS	11
3.1.3. PERALATAN.....	11
3.2. TAHAPAN KERJA.....	16
3.3. ACUAN	17
3.4. PROSES PERANCANGAN.....	18
3.4.1. ANALISA FILM.....	18
3.4.2. ANALISA REFERENSI.....	18
3.4.3. PROSES PASCA PRODUKSI	18

4. TEMUAN	19
4.1. ANALISA FILM	19
4.1. ANALISA REFERENSI.....	20
4.1. PROSES PASCA PRODUKSI.....	26
4.1.1. <i>FOLDER ORGANIZATION</i>	26
4.1.2. <i>TRACKS CREATION</i>	28
4.1.3. <i>IMPORTING SESSION</i>	29
4.1.4. <i>DIALOGUE EDITING</i>	30
4.1.5. <i>BACKGROUNDS EDITING</i>	33
4.1.6. <i>SOUND EFFECTS EDITING</i>	33
4.1.7. <i>FOLEY RECORDING</i>	35
4.1.8. <i>CONCEPTS MIXING</i>	38
4.1.9. <i>FINAL MIXING AND MASTERING</i>	42
5. KESIMPULAN & SARAN	43
6. DAFTAR PUSTAKA	44

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Avid Pro Tools	11
Gambar 3.2 Asus ROG GL503VM.....	11
Gambar 3.3 Audio Technica ATH-M50x	12
Gambar 3.4 Focusrite Scarlett 2i2.....	12
Gambar 3.5 Yamaha HS-8	13
Gambar 3.6 Rode NT1	13
Gambar 3.7 Tascam DR-70D.....	14
Gambar 3.8 SanDisk Extreme Pro 64GB.....	14
Gambar 3.9 Anker Powercore 10400 mAh.....	14
Gambar 3.10 MKH 60 Frequency Response	15
Gambar 3.11 Sennheiser MKH 60	15
Gambar 3.12 Keadaan Kota Pada Series The Walking Dead	16
Gambar 3.13 Keadaan Kota Pada Film 28 Days Later	17
Gambar 4.1 Sound Spotting Sheet	18
Gambar 4.2 Diskusi Sutradara	19
Gambar 4.3 Analisa Stranger Things	20
Gambar 4.4 Analisa Stranger Things 2	21
Gambar 4.5 Analisa Stranger Things 3	22
Gambar 4.6 Analisa Stranger Things 4	23
Gambar 4.7 Analisa Stranger Things 5	24
Gambar 4.8 Folder Organization.....	25
Gambar 4.9 Folder Organization 2.....	26
Gambar 4.10 Folder Organization 3	27
Gambar 4.11 Tracks Creation	27
Gambar 4.12 Importing Session.....	29
Gambar 4.13 Dialogue Editing	30
Gambar 4.14 Dialogue Editing 2	30
Gambar 4.15 Dialogue Editing 3	31
Gambar 4.16 Sound Effects Editing	33

Gambar 4.17 Sound Effects Editing 2	33
Gambar 4.18 Sound Effects Editing 3	34
Gambar 4.19 Foley Recording	35
Gambar 4.20 Foley Recording 2	35
Gambar 4.21 Foley Recording 3	35
Gambar 4.22 Foley Recording - Clothing	36
Gambar 4.23 Foley Recording - Campfire	36
Gambar 4.24 Foley Recording - Skateboard	36
Gambar 4.25 Foley Recording - Fishing Rod	37
Gambar 4.26 Concepts Mixing	37
Gambar 4.27 Concepts Mixing 2	37
Gambar 4.28 Concepts Mixing 3	38
Gambar 4.29 Concepts Mixing 4	38
Gambar 4.30 Concepts Mixing 5	38
Gambar 4.31 Concepts Mixing 6	39
Gambar 4.32 Concepts Mixing 7	40
Gambar 4.33 Concepts Mixing 8	41
Gambar 4.34 Final Mixing and Mastering	11



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A HASIL PENGECEKAN TURNITIN	45
LAMPIRAN B FORM BIMBINGAN.....	46
LAMPIRAN C <i>SOUND SPOTTING SHEET</i>	47
LAMPIRAN D BUKTI PARTISIPASI.....	64
LAMPIRAN E BIODATA PENELITI	65



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA