

**PERANCANGAN *SOUND* UNTUK MENUNJUKKAN
OVERTHINKING PADA FILM ANIMASI
*HYBRID PLAY AND PAY***



SKRIPSI PENCIPTAAN

**Dustine Fernando Valdemar
00000053796**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *SOUND* UNTUK MENUNJUKKAN
OVERTHINKING PADA FILM ANIMASI
*HYBRID PLAY AND PAY***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Dustine Fernando Valdemar

00000053796

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dustine Fernando Valdemar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053796

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN *SOUND* UNTUK MENUNJUKKAN
OVERTHINKING PADA FILM ANIMASI *HYBRID PLAY AND
PAY***

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 22 Mei 2025



(Dustine Fernando Valdemar)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *SOUND* UNTUK MENUNJUKKAN *OVERTHINKING* PADA
FILM ANIMASI *HYBRID PLAY AND PAY*

Oleh

Nama : Dustine Fernando Valdemar
NIM : 00000053796
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 4 Juni 2025
Pukul 12.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Digitally signed
by Anglia
Lionardi
Date: 2025.06.14
14:38:25 +07'00'
Anglia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
100007

Penguji


Digitally signed
by Teddy
Hendiawan
Date:
2025.06.14
12:08:52 +07'00'
Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
081872

Pembimbing


Levinthius Herlyanto, M.Sn
083678
Ketua Program Studi Film




Kus Sudarsono S.E., M.Sn
025245

Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2025.06.16
15:06:00 +07'00'

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dustine Fernando Valdemar
NIM : 00000053796
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *SOUND* UNTUK
MENUNJUKKAN *OVERTHINKING* PADA FILM ANIMASI HYBRID *PLAY*
AND PAY

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 22 Mei 2025



(Dustine Fernando Valdemar)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “*PERANCANGAN SOUND UNTUK MENUNJUKKAN OVERTHINKING PADA FILM ANIMASI HYBRID PLAY AND PAY*” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Pembimbing dan Supervisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga skripsi penciptaan ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 Mei 2025



(Dustine Fernando Valdemar)

PERANCANGAN *SOUND* UNTUK MENUNJUKKAN

OVERTHINKING PADA FILM ANIMASI

HYBRID PLAY AND PAY

(Dustine Fernando Valdemar)

ABSTRAK

Sound merupakan unsur auditif yang memiliki peran penting dalam karya *audio-visual*, tidak hanya sebagai pelengkap gambar, tetapi juga sebagai alat naratif yang berfungsi untuk memperkuat penyampaian informasi, membentuk suasana, serta menyampaikan kondisi emosional karakter. Selain dialog dan musik, elemen suara juga mencakup efek suara (*sound effect*), yaitu bunyi-bunyi yang secara khusus dirancang atau dipilih untuk merepresentasikan tindakan, lingkungan, emosi, maupun kondisi psikologis. Efek suara berperan dalam memperkuat kesan realis dalam suatu adegan atau menekankan pengalaman batin yang tidak tampak secara langsung. Dalam film dan animasi, suara, termasuk efek suara sering digunakan untuk menciptakan keterhubungan emosional antara penonton dan narasi. Salah satu bentuk suara yang memiliki fungsi naratif dan psikologis yang kuat adalah *non-diegetic sound*, yaitu suara yang tidak berasal dari dunia cerita, melainkan ditambahkan dari luar untuk memperkuat makna atau suasana tertentu, seperti musik latar atau suara batin tokoh. *Non-diegetic sound* dibentuk melalui proses desain suara, dengan teknik manipulasi seperti penambahan gema (*echo*), pantulan suara (*reverb*), penumpukan suara (*layering*), dan pengaturan *volume* dinamis, sehingga menimbulkan kesan bahwa suara tersebut berasal dari pikiran atau perasaan karakter. Pendekatan ini relevan dalam merepresentasikan kondisi psikologis seperti *overthinking*, yaitu keadaan ketika individu mengalami tekanan mental akibat pikiran yang berulang dan sulit dikendalikan secara logis. Berdasarkan latar tersebut, diciptakan karya film animasi pendek berjudul *Play and Pay*, yang menggunakan pendekatan *non-diegetic sound* sebagai metode utama dalam membangun atmosfer *overthinking* pada tokoh utama. Melalui pengolahan suara seperti ocehan ibu, notifikasi ponsel, detakan jam, dan suara kekalahan dalam permainan, karya ini bertujuan menghadirkan pengalaman auditif yang mampu merepresentasikan tekanan psikologis karakter secara mendalam dan imersif.

Kata kunci: *sound, non-diegetic, efek suara, overthinking, play and pay*

THE DESIGN OF SOUND TO REPRESENT OVERTHINKING

IN THE HYBRID ANIMATION FILM PLAY AND PAY

(Dustine Fernando Valdemar)

ABSTRACT (English)

Sound is an essential auditory element in audiovisual works that functions not only as a complement to visuals, but also as a narrative tool that enhances information delivery, builds atmosphere, and conveys the emotional states of characters. In addition to spoken dialogue and music, sound also encompasses sound effects, which are audio elements specifically designed or selected to represent actions, environments, emotions, or psychological states. Sound effects play a crucial role in reinforcing the realism of a scene or in emphasizing internal experiences that may not be directly visible. In film and animation, sound, including sound effects is used to create emotional resonance between the audience and the story. One specific type of sound with strong narrative and psychological impact is non-diegetic sound, which refers to audio that does not originate from the story world but is added externally to strengthen meaning or mood, such as background music or a character's inner voice. Non-diegetic sound is created through sound design processes involving technical manipulations such as echo, reverb, layering, and dynamic volume control to evoke the impression of internal sound originating from the character's thoughts or emotions. This approach is particularly relevant in representing psychological conditions such as overthinking, where an individual experiences mental strain caused by repetitive and uncontrollable thoughts. Based on this framework, a short animated film titled Play and Pay was created using non-diegetic sound as the primary method for constructing the atmosphere of overthinking experienced by the main character. Through the use of audio elements such as a mother's nagging, phone notifications, ticking clocks, and in-game defeat sounds, the work aims to present an auditory experience that effectively represents the character's psychological pressure in a deep and immersive manner.

Keywords: *sound, non-diegetic, sound effect, overthinking, play and pay*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. <i>SOUND DESIGN</i>	3
2.2. <i>NON-DIEGETIC SOUND</i>	4
2.3. <i>SOUND EFFECT</i>	5
2.4. <i>OVERTHINKING</i>	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1. Deskripsi Karya.....	8
3.2. Konsep Karya	8
3.3. Tahapan Kerja	9
4. ANALISIS.....	20
4.1. HASIL KARYA.....	20
4.2. ANALISIS KARYA	23
4.2.1. <i>Scene 8 shot 9</i>	23
5. KESIMPULAN.....	27
6. DAFTAR PUSTAKA	29

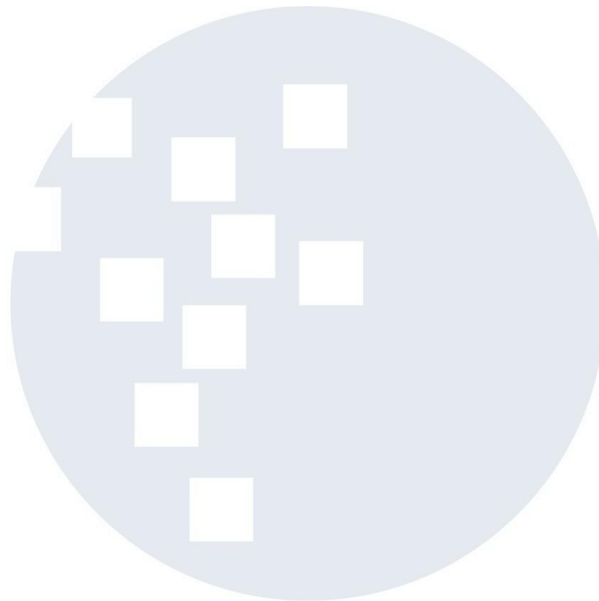
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Script Scene 8</i>	10
Gambar 3.2 Adegan <i>Shoya</i> saat di sekolah, <i>Silent Voice</i> (2016)	11
Gambar 3.3 Adegan keributan di toko, <i>Uncut Gems</i> (2019)	12
Gambar 3.4 Adegan di planet Miller, <i>Interstellar</i> (2014)	13
Gambar 3.5 <i>Scene 8 shot 9, Play and Pay</i> (2025)	13
Gambar 3.6 Diagram <i>non-diegetic sound</i> ocehan ibu	15
Gambar 3.7 Diagram <i>non-diegetic sound</i> notifikasi HP	16
Gambar 3.8 Diagram <i>non-diegetic sound</i> suara dalam game	16
Gambar 3.9 Diagram <i>non-diegetic sound</i> detakan jarum jam	17
Gambar 4.1 <i>Flow Chart</i> ocehan ibu	20
Gambar 4.2 <i>Flow Chart</i> notifikasi HP	21
Gambar 4.3 <i>Flow Chart</i> detakan jam	21
Gambar 4.4 <i>Flow Chart</i> suara dalam game	22
Gambar 4.5 Diagram <i>Chart non-diegetic sound</i> pada <i>scene 10 shot 1-6</i>	22
Gambar 4.6 Diagram <i>Chart non-diegetic sound</i> pada <i>scene 10 shot 1-6</i>	24
Gambar 4.7 Diagram <i>Chart non-diegetic sound</i> pada <i>scene 8 shot 9</i>	26
Gambar 4.8 Diagram <i>Chart non-diegetic sound</i> pada <i>scene 10 shot 1-6</i>	28



DAFTAR TABEL

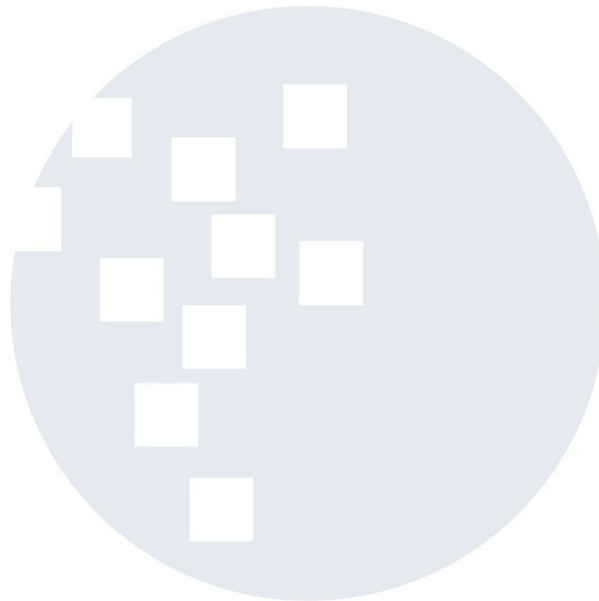
Tabel 3.1. <i>Sound List</i>	18
------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN TURNITIN	34
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN SKRIPSI.....	35
LAMPIRAN FORM KS 1 & KS 2.....	36



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA