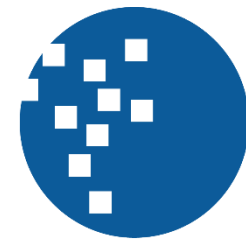


**PENGUNAAN GAMELAN PADA KARAKTER BAPAK PIOK
SEBAGAI *LEITMOTIF* DALAM FILM *DUA KATA LUCU***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Gabriel Zefanya Paskah Runturambi

00000056072

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PENGUNAAN GAMELAN PADA KARAKTER BAPAK PIOK
SEBAGAI *LEITMOTIF* DALAM FILM *DUA KATA LUCU***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Gabriel Zefanya Paskah Runturambi

00000056072

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriel Zefanya Paskah Runturambi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056072

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

PENGUNAAN GAMELAN PADA KARAKTER BAPAK PIOK SEBAGAI
LEITMOTIF DALAM FILM *DUA KATA LUCU*

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, 17 Desember 2024



(Gabriel Zefanya Paskah Runturambi)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PENGUNAAN GEMELAN PADA KARAKTER BAPAK PIOK SEBAGAI
LEITMOTIF DALAM FILM *DUA KATA LUCU*

Oleh

Nama : Gabriel Zefanya Paskah Runturambi

NIM : 00000056072

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Desember 2024

Pukul 15.00 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Petrus D Sitepu
2025.01.14
16:43:47 +07'00'

Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom.
0321028601

Penguji



Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn.
0301027504

Pembimbing



Digitally signed
by Jason Obadiah
Date: 2025.01.09
16:12:30 +07'00'

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.
0316018501

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2025.01.15
16:52:14 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriel Zefanya Paskah Runturambi
NIM : 00000056072
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :
**PENGUNAAN GAMES PADA KARAKTER BAPAK PIOK
SEBAGAI LEITMOTIF DALAM FILM DUA KATA LUCU**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 17 Desember 2024

(Gabriel Zefanya Paskah Runturambi)

* 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 selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: Penggunaan Gamelan pada Karakter Bapak Piok sebagai *Leitmotif* dalam Film *Dua Kata Lucu* yang telah dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan 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 tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir 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. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Muhammad Naufal DwiCahyo, sebagai teman penulis yang selalu mendukung dan membantu memberikan saran, pendapat dan masukan yang bermanfaat dari awal mula penulisan tesis sampai selesai.
7. Kalimaya Pictures, sebagai tim produksi penulis yang sudah berjasa atas proses pembuatan mahakarya film pendek *Dua Kata Lucu* sebagai salah satu syarat Kelulusan terhadap tugas akhir mahasiswa.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Gabriel Zefanya Paskah Runturambi)

PENGUNAAN GAMELAN PADA KARAKTER BAPAK PIOK SEBAGAI *LEITMOTIF* DALAM FILM *DUA KATA LUCU*

(Gabriel Zefanya Paskah Runturambi)

ABSTRAK

Pada film *Dua Kata Lucu*, terdapat perancangan elemen efek suara instrumen gamelan Jawa dengan tujuan penggambaran latar belakang seorang karakter bapak Piok dengan penerapan konsep *leitmotif*. Penulis menggunakan sejumlah teori yang berkaitan dengan proses desain suara terhadap identitas karakter melalui teori utama *Bribitzer-Stull*. Hasil dari penelitian penulis berkaitan dengan teori-teori teknis dalam sebuah proses desain suara serta teori latar dari alat musik gamelan Jawa yang menjadi sebuah representasi terhadap budaya karakter. Penggambaran elemen suara gamelan Jawa pada karakter bapak Piok dalam film *Dua Kata Lucu* merupakan simbol kehadiran seorang tokoh yang berperan penting pada fungsi naratif cerita. Penelitian ini dilaksanakan pada tahap pascaproduksi dari karya orisinal penulis sebagai pendesain suara di rumah produksi Kalimaya Pictures.

Kata kunci: *Dua Kata Lucu, leitmotif, karakter*



THE USE OF GAMELAN IN THE CHARACTER OF PIOK'S FATHER AS A LEITMOTIF IN THE FILM DUA KATA LUCU

(Gabriel Zefanya Paskah Runturambi)

ABSTRACT

In the film Dua Kata Lucu, sound effect element featuring Javanese gamelan instruments is used as a background sound to depict the character of Piok's father, utilizing the leitmotif concept. The author draws on several theories related to the sound design process for depicting the character's identity, primarily referencing Bribitzer-Stull. The results of the author's research address both technical theories in the sound design process and background theory of Javanese gamelan musical instruments as a representation of the character's cultural identity. The depiction of Javanese gamelan sound elements for Piok's father in Dua Kata Lucu symbolizes the presence of a key character who plays an essential role in the narrative structure of the story. The author conducted this research during the post-production stage of the author's original work as a sound designer in Kalimaya Pictures production house.

Keywords: *Dua Kata Lucu, leitmotif, character*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYAAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	3
1.2. BATASAN MASALAH	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. SOUND IN FILM	3
2.2. SOUND EFFECT	6
2.3. LEITMOTIF.....	9
2.4. GAMELAN MUSIC INSTRUMENT	10
2.4.1 Alat Musik Gamelan.....	10
2.4.2 Gamelan Jawa sebagai Representasi Karakter.....	11
2.4.3 Gamelan sebagai Hubungan Asosiasi dengan Pementas Tari	12
2.4.4 Gamelan dalam Masyarakat Daerah Jawa	12
2.5 KARAKTER.....	13
3. METODE PENCIPTAAN.....	14
Deskripsi Karya	14
Konsep Karya	14
Tahapan Kerja.....	14
4. ANALISIS.....	15

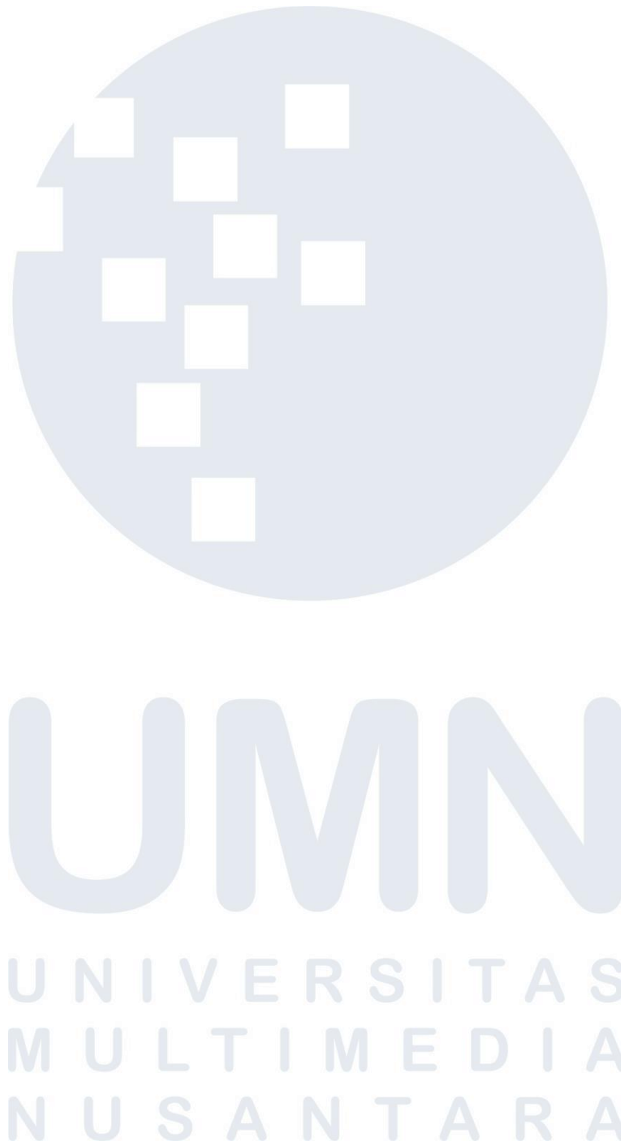
4.1.	BREAKDOWN CHARACTER	15
4.2.	PERANCANGAN SUARA GAMELAN PADA KARAKTER BAPAK PIOK.....	18
4.3.	APLIKASI SUARA GAMELAN PADA SCENE	22
5.	KESIMPULAN.....	25
6.	DAFTAR PUSTAKA.....	26



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Character Breakdown</i>	15
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bapak Piok	17
Gambar 4.2 Studio One Pro 7, DAW.....	19
Gambar 4.3 Monster Ethnica v2, Reverb Plugin	20
Gambar 4.4 TRS Bus Compressor, Compressor Plugin	21
Gambar 4.5 Fab-Filter Pro Q, Equilizer (EQ) Plugin	21
Gambar 4.6 Scene 1 (Alat Musik Gamelan dalam Adegan Dunia Mimpi, Bapak Piok).....	22
Gambar 4.7 Scene 7 (Alat Musik Gamelan dalam Adegan Dunia Mimpi, Bapak Piok).....	23
Gambar 4.8 Scene 9 (Alat Musik Gamelan dalam Adegan Dunia Mimpi, Bapak Piok).....	23
Gambar 4.9 Scene 13 (Alat Musik Gamelan dalam Adegan Dunia Mimpi, Bapak Piok).....	24



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....	30
LAMPIRAN B: FORMULIR BIMBINGAN	31
LAMPIRAN C: TURNITIN	32



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA