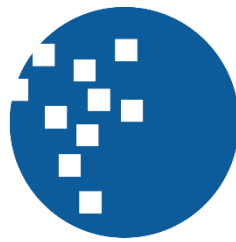


**PENERAPAN TEKNIK EMPATHETIC SEBAGAI
REPRESENTASI TRAUMA MASA LALU KARAKTER RAFI
DALAM FILM *RUANG KELUARGA* (2025)**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma
00000077067**

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

**PENERAPAN TEKNIK EMPATHETIC SEBAGAI
REPRESENTASI TRAUMA MASA LALU KARAKTER RAFI
DALAM FILM *RUANG KELUARGA* (2025)**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma
00000077067

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma

Nomor Induk Mahasiswa : 00000077067

Program studi : Film

Skripsi dengan judul :

PENERAPAN TEKNIK EMPATHETIC SEBAGAI REPRESENTASI
TRAUMA MASA LALU KARAKTER RAFI DALAM FILM *RUANG
KELUARGA* (2025)

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, 16 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MEDIA
NTARA



(Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma
NIM : 00000077067
Program Studi : Film dan Animasi
Judul Laporan : PENERAPAN TEKNIK EMPATHETIC
SEBAGAI REPRESENTASI TRAUMA MASA LALU KARAKTER
RAFI DALAM FILM *RUANG KELUARGA* (2025)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir sebagai berikut :

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

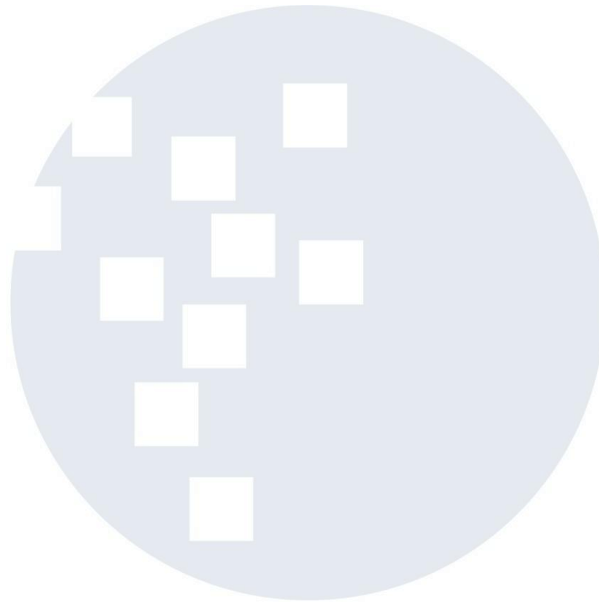
Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025



(Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Film Pendek *Ruang Keluarga* (2025)

PENERAPAN TEKNIK EMPATHETIC SEBAGAI REPRESENTASI TRAUMA MASA LALU KARAKTER RAFI DALAM FILM *RUANG KELUARGA* (2025)

Oleh

Nama : Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma
NIM : 00000077067
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d 15.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Paulus Heru Wibowo Kurniawan,
S.S., M.Sn.

3242752654200033

Pembimbing

Raden Adhitya Indra Yuana S.Pd
M.Sn.

4339758659130203

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

9448763664137002

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma
NIM : 00000077067
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PENERAPAN TEKNIK EMPATHETIC
SEBAGAI REPRESENTASI TRAUMA MASA LALU KARAKTER RAFI
DALAM FILM *RUANG KELUARGA* (2025)

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, 5 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT atas berkat izin dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan penulisan dari tugas akhir ini dengan lancar dan sehat sentosa. Penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Film, Universitas Multimedia Nusantara, sekaligus menjadi bentuk penciptaan karya film pendek berjudul *Ruang Keluarga*. Penulis berharap dari karya film fiksi dan penulisan ini dapat bermanfaat bagi semua orang dari teman-teman filmmaker dan penulis. Mengucapkan terima kasih kepada:

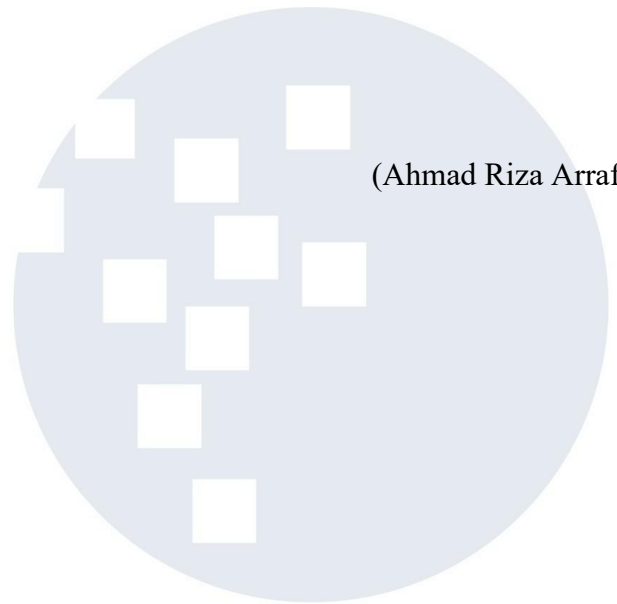
1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Si., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jason Obadiyah, S.Sn., M.Des.Sc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Raden Adhitya Indra Yuana S.Pd M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman karikor yang saling membantu dan saling mendukung selama perjalanan ini.
9. Teman-teman dan senior diluar kampus yang membantu dan mendukung.
10. Teman-teman IPM yang telah mendukung dan bantu doa.
11. Teman pustakawan saya yang telah membantu mencari dan mengakses jurnal dan buku.
12. Teman psikologi saya yang telah membantu eksplorasi teori psikologi.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi kawan-kawan penulis, filmmaker, dan umum.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PENERAPAN TEKNIK EMPATHETIC SEBAGAI REPRESENTASI TRAUMA MASA LALU KARAKTER RAFI DALAM FILM *RUANG KELUARGA* (2025)

Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk membahas bagaimana penerapan *empathetic sound effect* yang digunakan untuk merepresentasikan kondisi psikologis dari karakter Rafi dalam film pendek *Ruang Keluarga* (2025). Film ini menceritakan seorang remaja bernama Rafi yang memiliki gejala *Intrusion* dari *Complex Post-Traumatic Stress Disorder* (C-PTSD) yang muncul dari trauma kejadian masa lalu di mana Rafi mengalami disfungsi keluarga pada masa kecilnya. Suatu saat Rafi mengikuti kompetisi melukis bertema keluarga, Rafi menggambarkan keluarganya yang tampak harmonis. Namun, kondisi keluarga dan psikologis aktualnya berkebalikan dengan gambar yang ditampilkan. Untuk merepresentasikan isi kepala Rafi tersebut penulis menggunakan konsep *empathetic* sebagai penempatan suara dalam film. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *empathetic sound effect* berhasil diterapkan melalui penggunaan *sound effect walla* sebagai suara dari dalam kepala karakter Rafi yang memunculkan kejadian di masa lalu dalam bentuk suara. Dengan keselarasan yang diciptakan dari *empathetic* dapat memperkuat emosi dan narasi yang memperdalam pemahaman penonton tentang masa lalu dan kondisi psikologis karakter Rafi. Dalam proses penciptaan, penulis melakukan perekaman *walla*, pengeditan di Adobe Audition dan Fl Studio. Dari penelitian ini diketahui *empathetic* dapat bekerja sebagai alat pendukung emosi serta representasi kondisi psikologis karakter.

Kata kunci: *Sound Design, Sound Effect, Empathetic, Trauma, keselarasan*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

APPLICATION OF EMPATHETIC TECHNIQUE AS REPRESENTATION RAFI'S PAST TRAUMA IN FILM *RUANG KELUARGA* (2025)

Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma

ABSTRACT

The study aims to discuss how empathetic sound effect are used to represent the psychological condition of the character Rafi in the short film Ruang Keluarga (2025). The film tells the story of a teenager named Rafi who has symptoms of intrusion from complex post-traumatic stress disorder (C-PTSD) arising from past traumatic events in which Rafi experienced family dysfunction during his childhood. One day, Rafi participates in a family-themed painting competition, depicting his family as harmonious, even though his actual family and psychological conditions are the opposite of what is shown in the painting. To represent Rafi's thoughts, the author uses the concept of empathy as the placement of sound to represent the thoughts of the character Rafi. This study shows that the empathetic sound effect technique was successfully applied through the use of walla sound effect as the voice from within Rafi's mind, which brought up events from the past in the form of sounds. The harmony created by empathetic sound effect can strengthen the emotions and narrative, deepening the audience's understanding of Rafi's past and psychological condition. In the creation process, the author recorded walla, edited in Adobe Audition and Fl Studio. From this research, it is known that empathetic can work as a tool to support emotions and represent the psychological condition of a character.

Keywords: Sound Design, Sound Effect, Empathetic, Trauma, Congruency

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

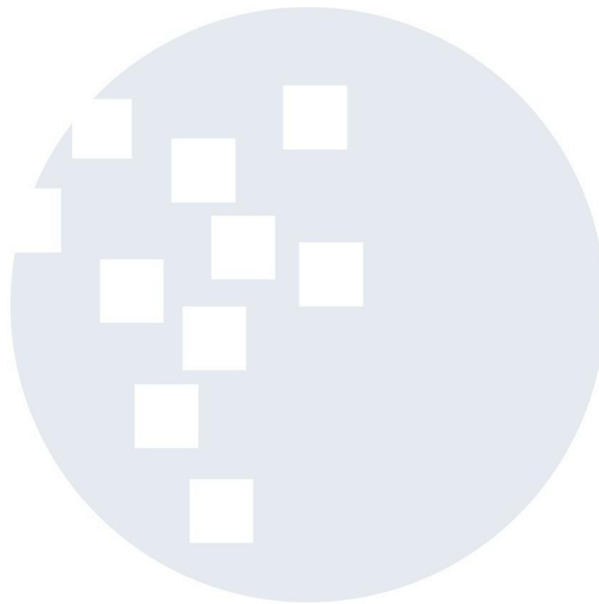
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS.....	1
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	2
2.1 SOUND DESIGN	2
2.1.1 Sound Effect.....	2
2.1.2 <i>Empathetic</i>	3
2.2 KELUARGA SEHAT.....	4
2.3 <i>COMPLEX POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER</i>	4
3. METODE PENCIPTAAN.....	5
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	5
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	5
3.3. TAHAPAN PENCIPTAAN	6

4. HASIL DAN PEMBAHASAN	8
4.1. SCRIPT ANALYSIS	8
4.2. PERANCANGAN KONSEP EMPATHETIC	10
4.3. PENERAPAN PADA ADOBE AUDITION DAN FL STUDIO.....	13
5. SIMPULAN	20
6. DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	24
LAMPIRAN B Form bimbingan.....	28
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	31



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil akhir scene 3 dan 5 setelah penyesuaian. Dokumentasi penulis.13



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Adobe Audition. Sumber: Dokumentasi penulis.	8
Gambar 3.2 Fl Studio. Sumber: website Fl Studio 2025.....	8
Gambar 4.1 Scene 3. Sumber: Dokumentasi penulis.....	9
Gambar 4.2 Scene 5. Sumber: Dokumentasi penulis.....	9
Gambar 4.3 scene 4 shot 3. Sumber: Dokumentasi penulis.....	11
Gambar 4.4 Proses perekaman walla Rafi dan Kakak. Sumber: Dokumentasi penulis.	12
Gambar 4.5 Proses perekaman walla Ayah dan Ibu. Sumber: Dokumentasi Penulis.....	12
Gambar 4.6 scene 6 shot 1. Sumber: Dokumentasi penulis.....	14
Gambar 4.7 scene 6 shot 5. Sumber: Dokumentasi penulis.....	14
Gambar 4.8 Proses editing walla Ayah dan Ibu. Sumber: Dokumentasi penulis. 16	
Gambar 4.9 Effect layer utama Ayah dan ibu. Sumber: Dokumentasi penulis. ..	17
Gambar 4.10 Effect layer lower Ayah dan ibu. Sumber: Dokumentasi penulis. .	17
Gambar 4.11 Proses editing walla Kakak dan Rafi. Sumber: Dokumentasi penulis.	18
Gambar 4.12 Proses pembuatan rumble. Sumber: Dokumentasi penulis.	18
Gambar 4.13 Effect di instrumen. Sumber: Dokumentasi penulis.....	18
Gambar 4.14 Equalizer. Sumber: Dokumentasi penulis.	19
Gambar 4.15 walla kakak scene 3. Sumber: Dokumentasi penulis.	19
Gambar 4.16 walla orangtua scene 5. Sumber: Dokumentasi penulis.	20

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	24
LAMPIRAN B Form bimbingan	28
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	31



1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Menurut Bordwell 2024 film atau gambar bergerak telah menjadi bagian penting sehingga sulit dipisahkan dari kehidupan modern, film menjadi sumber hiburan dan informasi khalayak ramai yang tidak terpisahkan dalam masyarakat. Sulit untuk membayangkan dunia saat ini tanpa film atau gambar bergerak (Bordwell et al., 2024). Salah satu aspek penting dalam pembuatan film adalah *sound design*, dalam pembuatan film, terutama yang mengejar realisme, *sound design* atau penataan suara adalah proses memilih, membuat dan memanipulasi suara atau rangkaian suara yang akan dianggap oleh penonton sebagai suara nyata (Murray, 2019). Dalam film *Ruang Keluarga* (2025), karakter Rafi mengalami kejadian buruk pada masa kecilnya yang meninggalkan luka mendalam dan berdampak pada dirinya di masa sekarang.

Di dalam film ini, terdapat adegan saat Rafi menggambar sketsa untuk lukisan yang akan diikuti dalam lomba bertema keluarga. Rafi menggambarkan keluarganya di atas kanvas dengan suasana yang bahagia selayaknya keluarga yang hangat dan harmonis. Namun, pada kenyataannya, kondisi keluarganya hancur dan berbanding terbalik dengan apa yang Rafi gambarkan. Sebab dari keluarga Rafi yang hancur karakter Rafi mengalami trauma yang diakibatkan disfungsi keluarga di masa lalu yang Rafi alami di umurnya yang masih muda, oleh sebab itu di masa sekarang Rafi mengalami gejala *intrusion* dari *complex post-traumatic stress disorder* yang dialami. *Sound design* menjadi peran penting dalam merepresentasikan gejala trauma yang karakter Rafi rasakan. Penggunaan teknik *empathetic* ini akan menggunakan *sound effect* yang menggambarkan isi kepala Rafi yang sedang menggambar keluarganya dengan normal diiringi suara dialog dari masa lalu Rafi yang dijadikan *sound effect* sebagai representasi trauma dan gejala yang dirasakan Rafi.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

Bagaimana teknik *empathetic sound effect* digunakan sebagai representasi trauma masa lalu karakter Rafi dalam film *Ruang Keluarga* (2025)?

Penelitian ini berfokus pada penerapan *sound effect* yang merepresentasikan masalah traumatis karakter Rafi pada *scene* 3 dan 5.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknik *empathetic sound effect* pada karakter Rafi dalam film *Ruang Keluarga* (2025)

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 SOUND DESIGN

Menurut Polis dan Rea (2023) *sound design* adalah keseluruhan *soundscape* dari suatu *scene* dalam film, yang termasuk suara yang tersinkronisasi dan juga suara dari lingkungan yang ada di layar. Cheng (2024) juga mengatakan *sound design* dapat meningkatkan resonansi emosi penonton dengan suatu film dan membuat penonton memahami isi dari cerita tersebut. *Sound design* juga bukan hanya sekedar suara yang keras atau spektakuler seperti ledakan atau pukulan, tetapi suara yang halus dan alami juga termasuk *sound design* (Polis dan Rea, 2023).

Menurut Susini (2014) seperti yang dikutip dari Selfridge dan Pauletto (2022) *Sound design* adalah suatu sarana untuk menyampaikan informasi terkait fungsi dan bentuk dari suatu sistem atau objek. Fungsi suara dapat membuat menginformasikan pendengar terkait suatu peristiwa atau interaksi yang dapat menyebabkan terciptanya suara tersebut (Selfridge dan Pauletto, 2022). Menurut Polis dan Rea (2023) *Sound design* tidak hanya melibatkan perspektif namun seringkali juga mendefinisikan.

2.1.1 Sound Effect

Menurut Bordwell (2024) *sound* dalam cinema dibagi menjadi 3 tipe yaitu *Speech*, musik, dan *noise* yang biasa disebut sebagai *Sound effect*. *Sound design effect* bisa dikategorikan sebagai non naturalistik atau ada yang menyebut *special effect* yang didesain untuk objek yang diimajinasikan atau tempat (Scott-James, 2018). Menurut Scott-James (2018) *sound effect* juga digunakan secara naratif untuk menarik perhatian karakter ke sesuatu di luar layar. *Sound effect* biasanya dianggap

sebagai suara, tapi secara general *sound effect* adalah gabungan dari banyak suara yang diedit atau *dimix* menjadi satu (Scott-James, 2018). *Sound effect* dapat digunakan untuk membantu film menyelesaikan rancangan dan menghubungkan waktu dan ruang (Fang, 2024).

Berdasarkan Scott-James (2018) *sound effect* terdapat berbagai macam jenis suara salah satunya adalah *Walla*, *Walla* adalah suara vokal manusia seperti suara *murmur* yang biasa digunakan sebagai background keramaian, dan pembicaraan yang biasa digunakan untuk mengejar realisme. Adapun menurut Harrison (2021) suara yang disebut *rumble*, suatu suara dengan *pitch* yang sangat rendah dan suara yang secara terus menerus bisa dirasakan getarannya sebanyak suara yang terdengar. Menurut Owsinski (2022) frekuensi di 31Hz dapat menyebabkan *rumble* atau gemuruh di dada. Frekuensi ini merupakan bagian dari *sub-bass* dengan jangkauan dari 16Hz hingga 60Hz yang lebih bisa dirasakan daripada terdengar (Owsinski, 2022). Frekuensi ini bisa dirasakan sebagai rasa ketidaknyamanan yang pada akhir bisa memberi dampak rasa takut (Alam et al., 2023).

2.1.2 *Empathetic*

Menurut Chion (2019) *empathetic music* berasal dari kata *empathy* yang berarti kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain. *Empathetic* adalah *effect* yang sudah banyak diketahui orang lain sebagai musik yang berharmoni dengan sebuah *scene* seperti dramatis, tragis atau melankolis (Chion, 2019). Mungkin *effect empathetic* itu sendiri tidak berkaitan dengan musik itu sendiri dan hanya dihasilkan dengan kaitan khusus antara musik dengan situasi layar yang ditampilkan, ini menjadi nilai tambahan (Chion, 2019).

Berdasarkan Damjanovic dan Kawalec (2022) Keselarasan *mood* tercipta dari kesesuaian nuansa emosional dari film itu sendiri dengan musik sehingga memperkuat narasi yang berjalan atau menjadi pengingat untuk nantinya. Suara dapat mengarahkan perhatian penonton dalam gambar yang ditampilkan. Bahkan suara yang simpel dapat membentuk ekspektasi pada penonton (Bordwell et al., 2024). Suara yang memiliki muatan emosional dalam konteks suatu suara bernarasi, suara tersebut akan menghasilkan gambaran mental yang lebih kaya dan detail bagi

pendengarnya dibanding dengan *soundtrack* tanpa kebutuhan emosional (Cuadrado et al., 2020).

2.2 KELUARGA SEHAT

Galvin et al (2016) mengatakan ketika seseorang datang dan bersatu membentuk hubungan, menciptakan sesuatu yang lebih besar dan *complex* membuat *system*, seseorang membuat keluarga maka akan terbentuk *family system* melalui pola interaksi. *Cohesion* atau kebersamaan dapat didefinisikan sebagai ikatan emosional atau *bonding* yang dimiliki antara anggota keluarga terhadap satu sama lain (Olson et al., 2019).

Menurut Sabah et al (2025) kualitas lingkungan keluarga dapat diamati melalui berbagai faktor, seperti rutinitas, komunikasi dan pemecahan masalah, *cohesion* atau kedekatan antar anggota keluarga, dan keharmonisan secara keseluruhan. Keluarga sehat yang berfungsi melibatkan Komunikasi yang jelas, peran keluarga yang jelas, Kedekatan yang kuat, dan kemampuan untuk menghadapi tantangan (Sabah et al., 2025).

2.3 COMPLEX POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER

Sindrom yang timbul karena trauma berkepanjangan dapat disebut sebagai *complex post-traumatic stress disorder* (Herman, 2015). Menurut Herman (2015) reaksi pada trauma sebaiknya dipahami sebagai kumpulan kondisi, daripada sebagai satu gangguan. Herman (2015) menambahkan berbagai macam Gejala berkisar dari reaksi stres singkat yang akan membaik dengan sendirinya seiring waktu dan tidak pernah memenuhi syarat untuk diagnosis, gangguan stres pascatrauma klasik atau sederhana, sampai sindrom kompleks trauma yang berkepanjangan dan berulang. Terdapat banyak gejala *post traumatic stress disorder* yang menjadi 3 macam kategori yaitu *hyperarousal*, *intrusion* dan *constriction* (Herman, 2015).

Menurut Herman (2015) *Intrusion* sendiri adalah ketika kejadian utama sudah lewat, orang yang memiliki trauma tetap akan mengulangi atau mengingat kejadian tersebut di masa sekarang. Momen dramatis berubah menjadi bentuk tidak normal dalam ingatan, seperti secara tiba-tiba memasuki alam bawah sadar,

menjadi *flashback* seperti pada saat bangun tidur, atau mimpi buruk ketika tidur, namun kejadian kecil yang berhubungan dengan masa lalu yang terlihat tidak berpengaruh dapat memicu ingatan dan perasaan kembali dengan perasaan yang sama dengan kejadian di masa lalu (Herman, 2015). Menurut Kolk (2015) menyatakan trauma bukan hanya sekadar peristiwa yang terjadi di masa lalu melainkan trauma juga merupakan kesan yang ditinggalkan oleh pengalaman tersebut pada pikiran, otak, dan raga. Kesan ini memiliki dampak berkepanjangan terhadap bagaimana manusia dapat bertahan hidup di masa kini (Kolk, 2015).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam karya ini penulis bersama anggota kelompok Karikor Production membuat film pendek yang memiliki judul *Ruang Keluarga* yang diproduksi pada tahun 2025. Film disutradarai dan ditulis oleh David Walada dan diproduksi oleh Jason Louis. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, data primer dari penelitian ini adalah produk film *Ruang Keluarga* dengan menggunakan format observasi karya. Adapun data sekunder dari penelitian ini adalah studi literatur yang khusus terkait dengan penggunaan *Sound effect* yang akan diterapkan di film tersebut.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Konsep bentuk : Film yang berjudul *Ruang Keluarga* ini bergenre utama yaitu drama keluarga, film ini menggunakan aspek rasio 16:9. Adapun resolusi yang digunakan adalah 6k. Serta dalam film ini memiliki *subtitle* bahasa Inggris.

Konsep Penciptaan : Cerita ini hadir dari rasa kepedulian sang sutradara terhadap banyak kasus anak yang tumbuh dalam kondisi keluarga yang tidak lagi lengkap secara fungsionalitas. Keluarga yang sehat seharusnya menjadi tempat yang aman, menjadi tempat untuk berkembang yang penuh dengan kehangatan. Tapi, untuk sebagian orang, rumah adalah ruang yang sepi dan penuh jarak. Melalui

karakter Rafi, menunjukkan bagaimana seorang anak mencoba mencari kembali makna keluarga dengan cara yang unik, dalam kasus ini seni lukis.

Setiap goresan pensil yang dilakukan tidak hanya suatu proses kreatif, tetapi upaya untuk mengingat, dan mengungkapkan harapan sebagai cara menghadapi luka yang ada. Film ini tidak hanya menceritakan bagaimana keluarga yang hancur, tapi juga tentang keinginan sederhana untuk dicintai, diterima, dan merasa memiliki tempat yang bisa disebut sebagai rumah. Film ini menjadi pesan bahwa apapun yang dilakukan orang tua akan memberi konsekuensi pada anak. Sutradara berharap penonton dapat merefleksikan diri sendiri atau orang-orang disekitar dalam perjalanan Rafi dalam kisah ini. Film ini adalah pengingat bahwa keluarga, meskipun bentuknya kecil atau latar belakangnya besar, harus selalu dijaga, dirawat, dan dipertahankan. Di sini penulis sebagai *Sound Designer*, membuat konsep di mana konsekuensi dari perilaku orang tua yang tidak menjalankan fungsi keluarga sebagaimana seharusnya sehingga meninggalkan trauma kepada anaknya.

Konsep penyajian: Penggambaran trauma akan direpresentasikan melalui *sound effect empathetic* yang dikerjakan saat pasca-produksi dan akan diterapkan pada karakter Rafi dalam film *Ruang Keluarga* pada *scene* tertentu sebagai representasi masa lalu kelim karakter Rafi yang menghantuinya di masa sekarang

3.3. TAHAPAN PENCIPTAAN

Penelitian akan melalui beberapa tahapan kerja sebagai berikut:

1. Script Analysis

Di tahap ini penulis melakukan bedah naskah atau *breakdown* menyeluruh pada *script*. Proses ini bertujuan untuk memahami narasi menentukan *scene* dan momen mana yang dapat diimplementasikan *sound effect empathetic* dan mana yang memberi dampak psikologis lebih besar ke Rafi untuk merepresentasikan trauma yang karakter Rafi rasakan dalam film *Ruang Keluarga*. Dalam proses ini penulis juga menandai bagian *script* yang menampilkan adegan yang sesuai untuk menaruh kapan harus *sound effect empathetic* muncul pada *scene* tersebut.

2. Perancangan Konsep Empathetic

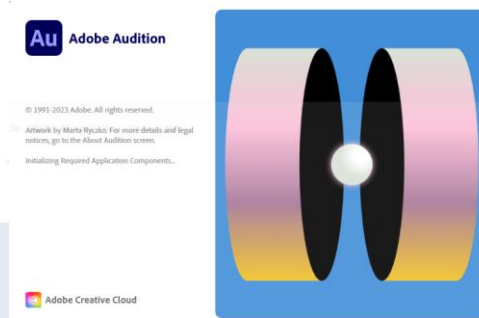
Pada tahap perancangan, penulis merancang *sound effect* khusus untuk merepresentasikan salah satu gejala *complex post-traumatic stress disorder* dengan teknik *empathetic* yang dikemukakan oleh Chion (2019). Dalam C-PTSD atau *complex Post-traumatic stress disorder* terdapat 3 gejala, salah satunya ada *intrusion* yaitu di mana kejadian atau pengalaman masa lalu seseorang kembali atau teringat dalam pikiran secara tiba tiba dalam bentuk yang abnormal sebagai flashback (Herman, 2015). Dalam film *Ruang Keluarga* (2025) karakter Rafi mengalami *intrusion* yang dipicu oleh kegiatan menggambar keluarganya yang terlihat harmonis. Menggambar menjadi pemicu karena karakter Rafi menggambar dua orang yang berkaitan dengan luka di masa lalu, ketika menggambar kedua orang tersebut Rafi teringat kembali konflik keluarga dan kejadian yang menyebabkan traumanya. Sebab itu penulis akan merancang *sound effect* yang dapat merepresentasikan kejadian dari masa lalu tersebut.

Untuk menciptakan *sound effect* yang diinginkan, penulis membuat *sound effect* dari *walla* yang berbentuk suara konflik keluarga dari masa lalu karakter Rafi didukung dengan *rumble*, sesuai dengan *walla* yang artinya suara manusia yang digunakan menjadi background yang biasanya untuk keramaian yang ditambah dengan *effect* lain untuk membuat suaranya terdengar seperti keluar dari pikiran karakter Rafi. Sesuai dengan Kolk (2015) di mana trauma tidak hanya terjadi masa lalu tetapi perasaan dari masa lalu tersebut menempel pada pikiran, otak dan raga. *Empathetic* digunakan untuk menempatkan *sound effect* tersebut secara sejalan dengan situasi visual yang muncul, visual yang diperlihatkan adalah karakter Rafi yang menggambar sketsa untuk dilukis dengan wajah serius mencekam, tampak tegang, dan sedih jika tanpa ada musik atau pun *effect* lainnya, lalu *sound effect* yang diperdengarkan bersifat negatif karena merepresentasikan pengalaman traumatis. Hal ini sesuai dengan teori Chion (2019) *sound* yang menunjukkan harmoni terhadap situasi dramatis sehingga menimbulkan keselarasan.

3. Aplikasi Sound

Pada tahap pasca-produksi penulis menggunakan *tools* seperti *Adobe Audition* dan *Fl Studio* untuk membantu mendesain suara dan memberikan efek suara untuk

menciptakan *sound effect* yang diinginkan. Adobe Audition sendiri adalah aplikasi multiguna yang digunakan untuk *mixing*, *editing*, merekam dan memulihkan Audio, sedangkan *Fl studio* pada dasarnya adalah software untuk membuat musik.



Gambar 3.1 Adobe Audition. Sumber: Dokumentasi penulis.



Gambar 3.2 Fl Studio. Sumber: website Fl Studio 2025.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. SCRIPT ANALYSIS

Pada tahap ini penulis memutuskan untuk memilih *scene* 3 dan 5 untuk diimplementasikan *sound effect empathetic*.

3. INT - KAMAR RAFI - DAY

Rafi sedang berpikir di hadapan canvasnya. Lalu ia pun melanjutkan gambarnya. Kita bisa melihat keseriusan Rafi dalam menggambar.

Goresan-goresan sketsa mulai terlihat jelas di canvasnya, nampak seperti sebuah sketsa potret seseorang berambut panjang dengan dua orang anak di pangkuan nya, seorang anak perempuan dan seorang anak laki-laki.

Setelah selesai sketsa 3 orang itu Rafi memegang wajah dari seorang anak perempuan di samping anak laki-laki yang ia gambar. Rafi kembali menatap kosong sambil merenung.

Gambar 4.1 Scene 3. Sumber: Dokumentasi penulis.

Scene 3 seperti yang terlihat pada gambar 4.1 dapat terlihat Karakter Rafi yang sedang serius menggambar, menggores kanvas dan terlihat sedang menggambar seorang karakter perempuan bernama Tari yaitu kakak dari Rafi sendiri di sebelah dirinya lalu Rafi memegang wajah dari karakter Tari dan menatap menghadap ke arah kanvas dengan mata yang kosong.

Penulis akan menambahkan *sound effect* traumatis di saat adegan karakter Rafi yang sedang menggambar sketsa muncul, *sound effect* tersebut muncul sebagai gejala *Intrusion* dari *complex post-traumatic stress disorder* sebagaimana menurut Herman (2015) *Intrusion* dapat terpicu dari hal sepele yang tidak terpikirkan dan berakhir kambuh. *Sound effect* tersebut akan terus diperdengarkan sepanjang *scene* sebagaimana menurut Chion (2019) *empathetic* digunakan untuk menyelaraskan suara dengan situasi atau visual yang ada, di mana *sound effect* traumatis ini sejalan dengan dan *mood* dan isi ekspresi karakter Rafi yang terlihat sedih ketika sedang melukis.

5. INT - KAMAR RAFI - DAY

Rafi masih menggambar dengan pensilnya. Kita bisa melihat di canvas Rafi, ia membuat sosok laki-laki tepat di samping sosok ibunya.

Nampak di canvasnya pensil Rafi patah, menimbulkan goresan yang cukup panjang. Rafi menghapus goresan itu dengan penghapus hingga menimbulkan bekas hitam di canvasnya. Bekas hitam itu menodai wajah dari sosok laki-laki dewasa itu.

Rafi terkejut melihat noda itu semakin tersebar akibat tangannya sendiri.

Gambar 4.2 Scene 5. Sumber: Dokumentasi penulis.

Dalam *scene* 5 ini merupakan *scene* di mana Rafi Menggambar seorang laki-laki yang di mana itu adalah ayahnya, disaat sedang menggores pensilnya patah karena menekan terlalu kuat lalu Rafi menghapus goresan tersebut hingga menimbulkan bekas hitam di kanvasnya, Rafi terkejut karena nodanya semakin besar. *Scene* ini menunjukkan dampak traumatis yang diterima Rafi lebih besar dari sebelumnya, merepresentasikan tekanan psikologis yang dialami Rafi.

Adegan ini juga menandakan bahwa trauma yang ia terima berkaitan dengan perginya figur ayah setelah berseteru Ibunya, di mana ini berkebalikan dengan makna keluarga sehat menurut Sabah (2025) keluarga yang sehat memiliki komunikasi dan kedekatan yang kuat serta berkemampuan menghadapi masalah seperti yang tergambar dalam lukisan yang sedang di buat Rafi di mana lukisan ini sendiri menjadi wujud harapan Rafi dan menjadi pemicu distress emosional karakter.

Pada tahap produksi dan pasca produksi terdapat penyesuaian yang dilakukan oleh sutradara terhadap script asli dan hasil visual pada kedua *scene* tersebut, yang disebabkan karena adanya kendala teknis pada saat tahap produksi dan kebutuhan *editorial thinking* di tahap editing pasca produksi. Penyesuaian yang terjadi tidak memberi dampak yang begitu besar terhadap penerapan teknik *empathetic*, jadi penulis akan berpacu pada hasil akhir dari film yang tertera pada tabel 4.1.

4.2. PERANCANGAN KONSEP EMPATHETIC

Pada *scene* 3 *sound effect* akan diperdengarkan dari awal *shot* 1 seperti yang terlihat pada Tabel 4.1 di mana keadaan terlihat serius dan tegang dengan Rafi yang sedang fokus menggambar sketsa dua perempuan yaitu ibunya dan kakaknya yang terlihat harmonis seperti yang terlihat Tabel 4.1, *Scene* 3 *Shot* 1. jika dilihat lebih detail pensil Rafi sedang menggambar ibunya, berdasarkan *script* asli Rafi seharusnya menggambar kakaknya bukan ibunya, perubahan ini disebabkan masalah teknis ketika produksi.

Sound effect ini menjadi representasi gejala *intrusion* dari *complex post-traumatic stress disorder* yang dialami karakter Rafi. Momen di mana awal *sound effect* diperdengarkan hingga berlanjut hingga ke *shot* 2 dan 3 seperti yang terlihat pada tabel 4.1, menjadikan representasi ini sesuai dengan penerapan *empathetic* berdasarkan Chion (2019) di mana emosi dari *sound effect* ini akan mendukung emosi dan situasi dari *scene* ini sehingga keselarasan antara visual yang mencekam dengan trauma Rafi tetap terjaga, ditambah adegan Rafi yang merenungkan masa lalunya semakin menekankan kesedihan Rafi seperti yang terlihat pada tabel 4.1, *scene* 3 *shot* 2.



Gambar 4.3 *scene* 4 *shot* 3. Sumber: Dokumentasi penulis.

Sound effect empathetic ini juga membantu menutupi perubahan yang disebabkan masalah produksi, di mana seharusnya Rafi menggambar kakaknya. Kini *Sound effect empathetic* bekerja sebagai alat menceritakan narasi untuk memberi *foreshadowing* akan kemunculan kakaknya di *scene* selanjutnya yaitu *scene* 4 seperti pada gambar 4.3 sesuai dengan kegunaan *sound effect* menurut Fang (2024) dapat menghubungkan ruang dan waktu sehingga *sound effect* bisa menjadi alat bercerita tanpa visual untuk keperluan *foreshadowing*. Selain menjadi alat bercerita tanpa visual, dengan adanya penerapan *empathetic* ini keselarasan tercipta sehingga *sound effect* dapat memperkuat narasi yang ditampilkan sesuai dengan Damjanovic dan Kawalec (2022).



Gambar 4.4 Proses perekaman walla Rafi dan Kakak. Sumber: Dokumentasi penulis.

Penulis membuat *sound effect walla* dengan merekam suara konflik keluarga yang terjadi antara Rafi dan kakaknya seperti pada Gambar 4.4, untuk scene 3 ini dialog konflik Rafi dengan kakaknya berada di latar waktu setelah scene 4 seperti gambar 4.3 di mana Rafi dan kakak berdebat setelahnya. Hal ini juga sejalan dengan kegunaan dari *sound effect* yaitu untuk bercerita tanpa visual, menceritakan narasi dari latar waktu yang berbeda.

Dalam *scene 5* pada Tabel 4.1 penulis akan menggunakan momen pensil patah pada *shot 2* sebagai titik di mana munculnya gejala *intrusion* dimulai, menggunakan objek gambar ayah sebagai pemicu trauma yang datang dari masa lalu di mana sosok ayah Rafi pergi setelah berseteru dengan ibunya yang menyebabkan Rafi mengalami *Complex Post-traumatic stress disorder*. Penulis mempertahankan *Sound effect* hingga *shot 3* dan *4* pada tabel 4.1, mengikuti peningkatan kepanikan Rafi. Keselarasan dari situasi mencekam dengan suara trauma yang muncul tiba-tiba karena pemicu yang tidak disangka adalah bentuk penerapan *empathetic* sesuai dengan teori Chion (2019) dan sejalan dengan konsep *intrusion* pada *Complex Post-traumatic stress disorder*.












Gambar 4.5 Proses perekaman walla Ayah dan Ibu. Sumber: Dokumentasi Penulis.

Penulis juga membuat *walla* dari suara konflik perdebatan Ayah dan Ibu, dialog dari konflik yang direkam juga merupakan dialog dari latar waktu *scene* yang sama dengan pada Gambar 4.6 *scene 6 shot* karena dalam *scene* itu Rafi mendapatkan trauma terdalam. Penulis membuat suara *walla* sebagai dampak atau gejala intrusion yang dialami karakter Rafi Sebagaimana Kolk (2015) menyatakan trauma bukan hanya sekedar peristiwa yang terjadi di masa lalu tapi trauma juga adalah kesan yang menempel dari pengalaman tersebut pada pikiran, otak, dan raga.

4.3. PENERAPAN PADA ADOBE AUDITION DAN FL STUDIO

Tabel 4.1 Hasil akhir *scene 3* dan *5* setelah penyesuaian. Dokumentasi penulis.

Shot	Scene 3	Scene 5	deskripsi
1			Scene 3 : Rafi menggambar sketsa Ibunya scene 5 : Rafi fokus menggambar di kanvas
2	 	 	Scene 3 : Fokus menggambar lalu bersandar ke belakang merenung dengan wajah kosong Scene 5 : Pensil patah ketika menggambar ayahnya dan menghapus bagian kotor.
3			Scene 3 : Menunjukkan sketsa Ibu dan kakaknya. Scene 5 : menampilkan wajah Rafi yang panik karena kanvasnya makin kotor sehabis di hapus.

4	-		Scene 5 : Rafi yang merasa bersalah
---	---	---	-------------------------------------

Pada hasil akhir *scene 3* seperti yang terlihat pada Tabel 4.1, *Scene 3 Shot 1–3* terlihat Rafi yang sedang fokus menggambar, lalu *shot* berganti ke wajah Rafi yang dengan serius menggambar di kanvas lalu menarik diri dan memasang muka tatapan kosong dan *shot* berganti ke hasil gambar sketsa yang sedang Rafi buat, yaitu sketsa ibu dan kakaknya yang terlihat harmonis, sehingga terlihat emosi negatif yang ditampilkan pada *scene* ini.



Gambar 4.6 scene 6 shot 1. Sumber: Dokumentasi penulis.



Gambar 4.7 scene 6 shot 5. Sumber: Dokumentasi penulis.

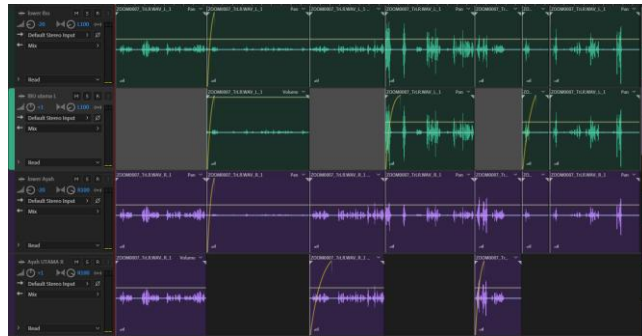
Adegan awal dari *scene 3* ini menjadi momen mulainya *sound effect empathetic* diperdengarkan. Seperti yang dikatakan oleh Herman (2015) di mana gejala *intrusion* dari *Complex Post-traumatic stress disorder* bisa terpicu oleh hal kecil yang familiar meski tidak dianggap besar. *Intrusion* yang dialami Rafi menjadi penanda bahwa visual keluarga harmonis yang Rafi gambar menjadi

pemicu ingatan traumatis tentang kondisi keluarganya yang sebenarnya tidak harmonis. Seperti yang dikatakan oleh Sabah et al (2025) keluarga memiliki keterlibatan komunikasi yang jelas, peran keluarga yang jelas, kedekatan yang kuat dan kemampuan untuk menghadapi tantangan. Ketidakhadiran aspek keluarga sehat tersebut dalam keluarga karakter Rafi yang sebenarnya hancur dan berkonflik seperti yang terlihat pada gambar 4.6 pada *scene 6 shot 1* karakter Rafi mendengarkan orang tuanya yang sedang berkelahi di ruangan belakang tempat Rafi duduk memberikan kontribusi dalam pengalaman traumatis yang dirasakan Rafi dan mempengaruhi kondisi psikologisnya.

Pada hasil akhir *scene 5* seperti yang terlihat pada Tabel 4.1, *Scene 5 Shot 1–4* dapat terlihat Rafi sedang fokus menggambar, lalu *shot* berganti memperlihatkan Rafi sedang menggambar seorang laki laki yang di mana itu adalah ayahnya, saat Rafi sedang menggambar di kanvas pensilnya patah karena menekan terlalu kuat, lalu Rafi berusaha menghapus goresan tersebut dan *shot* berganti ke muka Rafi yang sedang menghapus noda patahan pensilnya perlahan mukanya panik lalu menunjukkan rasa bersalah. merujuk pada *script* asli muka panik Rafi yang muncul disebabkan oleh noda patahan pensil yang menyebar dan menimbulkan bekas di kanvasnya lalu merasa bersalah karena sudah mengotori lukisan dengan penghapus yang digunakan Rafi.

Secara visual *scene 5* ini menampilkan adegan dengan emosi yang terbilang flat dengan kejadian yang cukup normal yaitu Rafi yang sedang fokus menggambar lalu terjadi kesalahan dalam menghapusnya, namun secara psikologis *scene* ini menunjukkan dampak traumatis yang diterima Rafi lebih besar dari sebelumnya karena berkaitan dengan perginya sosok ayah dalam hidupnya setelah berseteru dengan ibunya pada gambar 4.7 pada *scene 6 shot 5* sehingga ini memberinya rasa kesedihan yang mendalam, dengan memperdengarkan *Sound effect empathetic* pada *scene 5* ini sesuai dengan Cuadrado (2020) suara yang memiliki muatan emosional dalam konteks suara bernarasi suara tersebut akan menghasilkan gambaran mental yang kaya dan detail sehingga penerapan *empathetic* pada *scene 5* ini memiliki makna mendalam merepresentasikan masa lalu dan trauma yang dialami Rafi. Setelah melakukan perekaman dialog *walla* penulis mengedit hasil

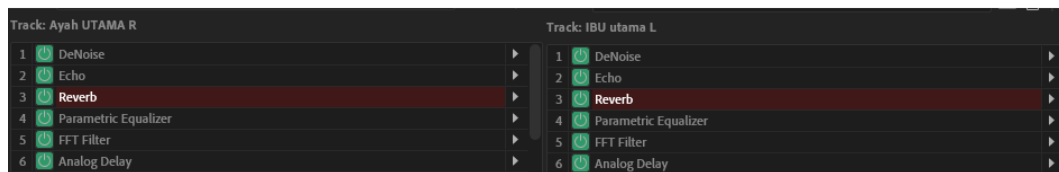
rekaman dengan Tools Adobe Audition untuk memberi berbagai macam *effect* untuk membuat suaranya terdengar seperti suara dari pikiran.



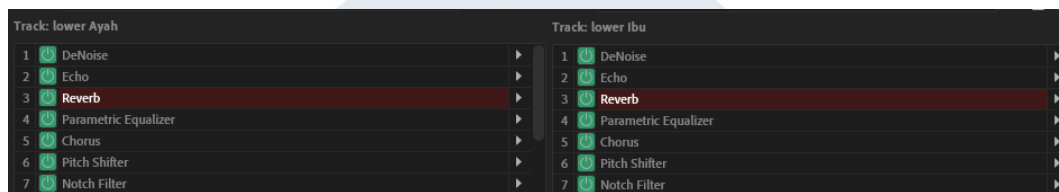
Gambar 4.8 Proses editing walla Ayah dan Ibu. Sumber: Dokumentasi penulis.

Pada awalnya penulis merekam menggunakan dua *mic* dengan alat perekaman yaitu *zoom h5* dan komputer seperti yang terlihat pada gambar 4.7 dan 4.6 dengan tujuan *backup*, namun pada akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan hasil rekaman dari perekam *zoom h5* karena kualitas yang lebih baik. Format audio yang dihasilkan awalnya adalah *stereo* agar bisa mendapatkan akses yang lebih leluasa dalam mengatur *panning*, penulis memisahkan *stereo* menjadi dua file *mono* yang masing masing berisi dialog ayah dan ibu. Lalu penulis membuat 4 *layer* dengan masing masing gunanya.

Seperti yang terlihat pada gambar 4.8 penulis menjadikan suara ayah hanya muncul di *channel* kanan dengan *panning* 100 ke *channel R* dan suara ibunya yang sebaliknya muncul dari kiri dengan *panning* 100 ke *channel L* membuat suara utama Ibu muncul di sisi kiri dan Ayah muncul di sisi kanan penonton. Penulis juga melakukan pemisahan dialog agar tidak bertabrakan seperti terlihat pada *timeline* ada bagian di mana kedua *layer* utama terisi dan ada yang kosong, penulis mengosongkan *layer* utama ayah dan ibu secara bergantian seperti pada gambar 4.8 agar percakapan dari masing masing *layer* utama terdengar jelas.



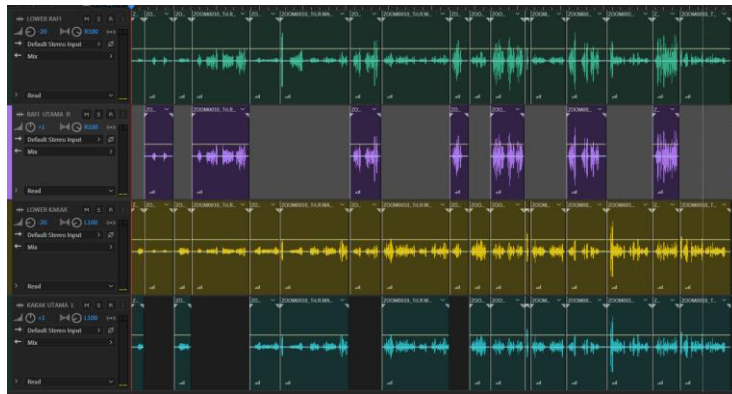
Gambar 4.9 Effect layer utama Ayah dan ibu. Sumber: Dokumentasi penulis.



Gambar 4.10 Effect layer lower Ayah dan ibu. Sumber: Dokumentasi penulis.

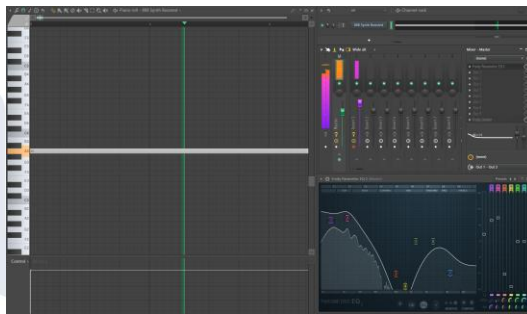
Dapat dilihat pada Gambar 4.8 selain dari 2 *layer* utama ayah dan ibu terdapat dua *layer* lagi yang bernama *lower* di sini, isi dari kedua *layer* ini merupakan duplikat audio dari masing masing *layer* suara utama. Penulis menggunakan *layer lower* untuk membuat *effect* suara dari pikiran yang terdengar kacau hingga suaranya hanya terdengar samar, bisa dilihat juga dari gambar 4.8 di mana kedua *layer lower* ayah dan ibu memiliki *volume* yang lebih rendah dibandingkan dengan *layer* utama di mana *layer* utama berada pada +1 dan *layer lower* pada -20, oleh sebab itu *layer* utama menjadi sumber suara utama yang bisa di dengar percakapannya dengan cukup jelas menjadikan *layer lower* sebagai pendukung *layer* utama.

Effect yang digunakan pada *layer* utama dengan *lower* juga terdapat perbedaan meski ada yang sama seperti yang terlihat gambar 4.9 dan 4.10, namun *setting* yang digunakan juga berbeda pada masing masing *layer* tetap berbeda menyesuaikan peran setiap *layer*.



Gambar 4.11 Proses editing walla Kakak dan Rafi. Sumber: Dokumentasi penulis.

Selain walla ayah dan ibu, perekaman walla Rafi dan kakak juga sudah dilakukan pada Gambar 4.4. Proses *editing* suara untuk walla Rafi dan kakak juga melewati prosedur yang sama dengan proses *editing* walla ayah dan ibu yang juga menggunakan *effect* yang sama seperti yang terlihat pada gambar 4.9 dan 4.10. Setelah *editing* walla Orang tua dan kakak Rafi selesai penulis juga membuat *sound effect* *rumble* dengan Tools FL Studio untuk mendukung *sound effect* walla.



Gambar 4.12 Proses pembuatan rumble. Sumber: Dokumentasi penulis.



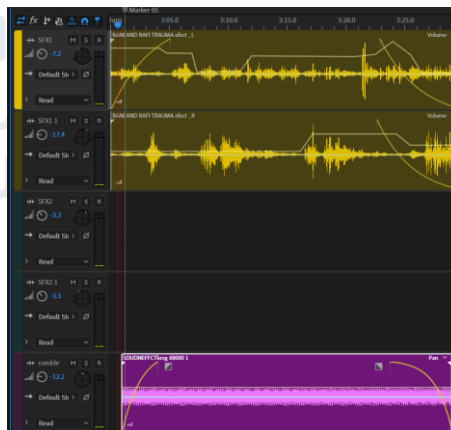
Gambar 4.13 Effect di instrumen. Sumber: Dokumentasi penulis.

Penulis menggunakan FL Studio untuk membuat *sound effect rumble* untuk mendukung *walla*. Seperti yang terlihat pada gambar 4.12 penulis menggunakan instrumen *digital 808 Synth boosted* yang menghasilkan suara bass, lalu menggunakan nada A3 karena cukup rendah juga tidak terlalu tinggi, pada gambar 4.13 penulis juga memberikan bermacam *effect* yang dapat menciptakan suara yang diinginkan.

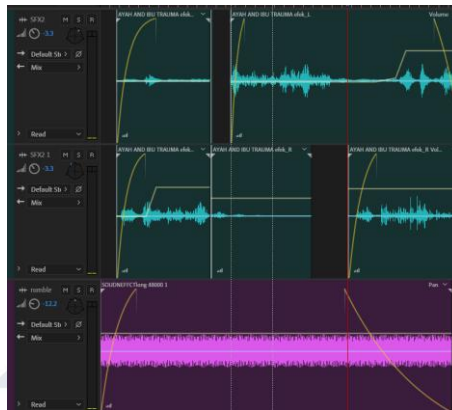


Gambar 4.14 Equalizer. Sumber: Dokumentasi penulis.

Merujuk pada Owsinski (2022) frekuensi pada 31Hz dapat menimbulkan *rumble* pada dada dan frekuensi tersebut termasuk dalam *sub-bass*, pada gambar 4.14 penulis menggunakan *equalizer* untuk mendorong frekuensi pada jarak 31hz hingga 60 untuk mencapai *rumble* yang diinginkan. *Rumble* ini digunakan untuk mendukung *walla* yang menjadi *sound effect* utama untuk memberi rasa ketidaknyamanan pada penonton, sesuai dengan pernyataan Alam et al. (2023) frekuensi ini dapat menyebabkan perasaan tidak nyaman kepada pendengarnya.



Gambar 4.15 walla kakak scene 3. Sumber: Dokumentasi penulis.



Gambar 4.16 walla orangtua scene 5. Sumber: Dokumentasi penulis.

Setelah selesai penulis melakukan *mixing* terakhir dan menggabungkan ke timeline utama film. Pada tahap *mixing* terakhir penulis menggabungkan hasil *sound effect walla* dan *rumble* melakukan penyesuaian pada *cutting* juga *paning* karena adanya perubahan dari *stereo* ke 5.1, serta menyesuaikan dan mengatur *volume* untuk di sesuaikan dengan dampak psikologis menyesuaikan scene. Seperti yang terlihat pada gambar 4.15 penulis membuat volume pada *walla* kakak dan Rafi terlihat naik turun dan lebih rendah jika dibandingkan dengan *walla* ayah dan ibu pada gambar 4.16, penulis membuat *volume walla* ayah dan ibu pada scene 5 lebih besar karena dampak dan trauma psikologis yang lebih besar sebagaimana scene tersebut mengingatkan perseteruan orang tua Rafi dan kepergian ayahnya.

5. SIMPULAN

Berdasarkan proses penerapan teknik pada karya yang dilakukan, bisa disimpulkan teknik *empathetic sound effect* berhasil diterapkan sebagai representasi pengalaman traumatis karakter Rafi dalam film *Ruang Keluarga* (2025) melalui *sound effect walla* yang bekerja sebagai suara dalam kepala dari gejala *intrusion* yang merupakan gejala *complex Post-traumatic stress disorder*. Keselarasan yang tercipta dari penerapan *sound effect empathetic* membuat penonton merasakan emosi yang dirasakan dan memperkuat narasi dari trauma yang dimiliki karakter Rafi ketika gejalanya kambuh.

Dalam proses penciptaan, penulis melewati beberapa tahap untuk menerapkan *empathetic* pada film *Ruang Keluarga* seperti melakukan perekaman

untuk membuat *sound effect walla*, editing *sound effect* dengan Adobe Audition, menciptakan *sound effect* pendukung dengan Fl Studio, hingga mixing akhir ke timeline film. Dari tahapan tersebut dapat disimpulkan penerapan *sound effect empathetic* ini bermanfaat menunjukkan bagaimana teknik ini tidak hanya berfungsi sebagai pendukung emosional atau mood, tetapi juga digunakan sebagai representasi kondisi psikologis karakter melalui penggunaan *sound effect* yang berasal dari suara kepala.

Sound effect empathetic juga tidak hanya berfungsi untuk mengisi atmosfer, tapi juga sebagai alat naratif non-visual secara implisit yang menceritakan pengalaman traumatis yang dialami karakter Rafi dan dapat menjadi alat *foreshadowing*. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pembuat film lain atau bagi *sound designer* yang ingin mengeksplorasi penggunaan *sound effect* sebagai representasi kondisi mental suatu karakter. Penelitian ini memiliki keterbatasan di mana penelitian ini hanya berfokus pada dua scene dari film ini serta terdapat perubahan data visual yang diakibatkan penyesuaian yang terjadi ketika masa produksi. Adapun kualitas perekaman yang seharusnya bisa lebih baik namun karena waktu yang terbatas hanya bisa menghasilkan apa yang tercapai sekarang.

6. DAFTAR PUSTAKA

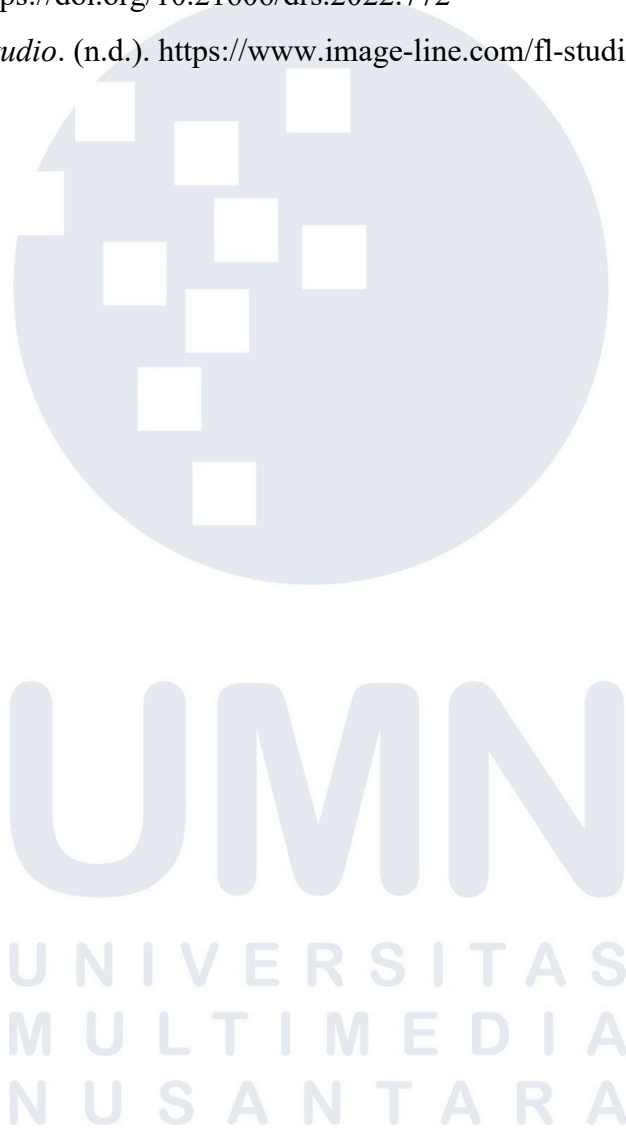
- Alam, P. W., Permana, R. S. M., & Indriani, S. S. (2023). Diegetic and nondiegetic sounds in film scoring of Pengabdi Setan film. *ProTVF*, 7(2), 165. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v7i2.47281>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art: An introduction* (Thirteenth Edition). McGraw Hill LLC.
- Cheng, S. (2024). The Impact of Sound Design in Film and Television Productions on Movies. *Finance & Economics*, 1(10). <https://doi.org/10.61173/dyyx5t74>
- Chion, M. (2019). *Audio-Vision* (C. Gorbman, Trans.; Second edition). Columbia University Press.
- Cuadrado, F., Lopez-Cobo, I., Mateos-Blanco, T., & Tajadura-Jiménez, A. (2020). Arousing the Sound: A Field Study on the Emotional Impact on

- Children of Arousing Sound Design and 3D Audio Spatialization in an Audio Story. *Frontiers in Psychology*, 11, 737.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00737>
- Damjanovic, L., & Kawalec, A. (2022). The role of music-induced emotions on recognition memory of filmed events. *Psychology of Music*, 50(4), 1136–1151. <https://doi.org/10.1177/03057356211033344>
- Fang, Z. (2024). A Functional Study of Film Sound Design in Science Fiction Films. *SHS Web of Conferences*, 183, 01005.
<https://doi.org/10.1051/shsconf/202418301005>
- Galvin, K. M., Braithwaite, D. O., & Carma L. Bylund. (2016). *Family Communication Cohesion and Change* (9th edn). Taylor and Francis.
- Harrison, T. J. (2021). *Sound Design for Film* (1st ed). The Crowood Press.
- Herman, J. L. (2015). *Trauma and recovery: The aftermath of violence ; from domestic abuse to political terror* (2015 edition). Basic Books.
- Kolk, B. van der. (2015). The body keeps the score. In *The body keeps the score* (1st edn). Routledge.
- Murray, L. (2019). *Sound Design Theory and Practice: Working with Sound* (1st edn). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315647517>
- Olson, D. H., Waldvogel, L., & Schlieff, M. (2019). Circumplex Model of Marital and Family Systems: An Update. *Journal of Family Theory & Review*, 11(2), 199–211. <https://doi.org/10.1111/jftr.12331>
- Owsinski, B. (2022). *The mixing engineer's handbook* (Fifth edition). Bobby Owsinski Media Group.
- Polis, M., & Rea, P. (2023). *A Filmmaker's Guide to Sound Design: Bridging the Gap Between Filmmakers and Technicians to Realize the Storytelling Power of Sound* (1st edn). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429285387>
- Sabah, A., Aljaberi, M. A., Martin, J., Lee, K.-H., & Lin, C.-Y. (2025). Family Resilience as a Mediator in the Relationship Between Family Functioning and Well-Being. *Applied Research in Quality of Life*.
<https://doi.org/10.1007/s11482-025-10499-x>

Scott-James, K. (2018). *Sound Design For Moving Image From Concept To Realization*. Bloomsbury Academic, and imprint of Bloomsbury Publishing PLC.

Selfridge, R., & Pauletto, S. (2022, June 25). *Investigating the sound design process: Two case studies from radio and film production*. DRS2022: Bilbao. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.772>

Download FL Studio. (n.d.). <https://www.image-line.com/fl-studio/download>



LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)



Page 1 of 25 - Cover Page

Submission ID: trn:old::1:3450164426

UMN Libtii FILM 19

PENERAPAN TEKNIK EMPATHETIC SEBAGAI REPRESENTASI TRAUMA MASA LALU KARAKTER RAFI DALAM FILM RUANG K...

AHMAD RIZA ARRAFI ASMARAKUSUMA

2025 GANJIL - SKRIPSI FILM

Universitas Multimedia Nusantara

Document Details

Submission ID

trn:old::1:3450164426

Submission Date

Dec 23, 2025, 12:00 PM GMT+7

Download Date

Dec 23, 2025, 12:03 PM GMT+7

File Name

REVISI_SKRIPSI_turnitin_ai_cchker_3.pdf

File Size

958.7 KB

21 Pages

4,741 Words

28,707 Characters



Page 1 of 25 - Cover Page

Submission ID: trn:old::1:3450164426




3% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 2%  Internet sources
 - 0%  Publications
 - 1%  Submitted works (Student Papers)
-

N U S A N T A R A

Top Sources

2% Internet sources
0% Publications
1% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	www.slideshare.net	<1%
2	Student papers	Fakultas Psikologi Universitas Indonesia	<1%
3	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
4	Student papers	Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II	<1%
5	Internet	digilib.itb.ac.id	<1%
6	Internet	kc.umn.ac.id	<1%
7	Internet	es.scribd.com	<1%
8	Internet	informatika.stei.itb.ac.id	<1%
9	Internet	pt.scribd.com	<1%
10	Internet	digilib.its.ac.id	<1%
11	Internet	ml.scribd.com	<1%

12	Internet	zetizen.radarcirebon.com	<1%
----	----------	--------------------------	-----

AI Report

We predict this text is

Human Generated

AI Probability

0%

This number is the probability that the document is AI generated, not a percentage of AI text in the document.

Plagiarism



The plagiarism scan was not run for this document. Go to gptzero.me to check for plagiarism.

16 - 12/23/2025

Ahmad Riza

16

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Menurut Bordwell 2024 film atau gambar bergerak telah menjadi bagian penting sehingga sulit dipisahkan dari kehidupan modern, film menjadi sumber hiburan dan informasi khalayak ramai yang tidak terpisahkan dalam masyarakat. Sulit untuk membayangkan dunia saat ini tanpa film atau gambar bergerak (Bordwell et al., 2024). Salah satu aspek penting dalam pembuatan film adalah sound design, dalam pembuatan film, terutama yang mengejar realisme, sound design atau penataan suara adalah proses memilih, membuat dan memanipulasi suara atau rangkaian suara yang akan dianggap oleh penonton sebagai suara nyata (Murray, 2019). Dalam film Ruang Keluarga (2025), karakter Rafi mengalami kejadian buruk pada masa kecilnya yang meninggalkan luka mendalam dan berdampak pada dirinya di masa sekarang.

Di dalam film ini, terdapat adegan saat Rafi menggambar sketsa untuk lukisan yang akan diikutkan dalam lomba bertema keluarga. Rafi menggambarkan keluarganya di atas kanvas dengan suasana yang bahagia selayaknya keluarga yang hangat dan harmonis. Namun, pada kenyataannya, kondisi keluarganya hancur dan berbanding terbalik dengan apa yang Rafi gambarkan. Sebab dari keluarga Rafi yang hancur karakter Rafi mengalami trauma yang diakibatkan disfungsi keluarga di masa lalu yang Rafi alami di umurnya yang masih muda, oleh sebab itu di masa sekarang Rafi mengalami gejala intrusion dari complex post-traumatic stress disorder yang dialami. Sound design menjadi peran penting dalam merepresentasikan gejala trauma yang karakter Rafi rasakan. Penggunaan teknik empathetic ini akan menggunakan sound effect yang menggambarkan isi kepala Rafi yang sedang menggambar keluarganya dengan normal diiringi suara dialog dari masa lalu Rafi yang dijadikan sound effect sebagai representasi trauma dan gejala yang dirasakan Rafi.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

LAMPIRAN B Form bimbingan

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : AHMAD RIZA ARRAFI ASMARAKUSUMA
NIM : 00000077067
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Jason Obadia, S.Sn.,M.Des.Sc. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	01 Januari 2025	09:00	<p>Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma 0000007767 Sound effect pilihan di ganti menggunakan suara anak kecil jadi di- agetic(tv, anak rumahan)</p> <p>Teori simbolis dan semiotika audio sebagai simbol semiotika audio yang menjadi simbol kehamilan kak tari</p> <p>2.1 sound design (definisi 2.2 married by accident (apa itu? psikol- ogis 2.3 Semiotika audio (definisi</p> <p>3. tahapan kerja penulis akan melakukan beberapa tahapan kerja pada penelitian ini (poin saja) 3.1 script analysis, 3.2 perancangan semiotika audio 3.3 Aplikasi sound design</p> <p>(bab 4 di jelasin) 4.1 script analysi di jelasi 4.2 perancangan semeiotika 4.3 aplikasi apa</p> <p>selama proses harus di dokumentasi Screenshot, (mixing,editing dll) jason.obadia@umn.ac.id</p>	30 September 2025 22:36
2	15 September 2025	01:30	<p>revisi setelah rombak script</p> <p>2.1 sound design (definisi 2.2 Anempathetic(apa itu? psikologis 2.3 Traumatik pada anak(definisi</p> <p>3. tahapan kerja penulis akan melakukan beberapa tahapan kerja pada penelitian ini (poin saja) 3.1 script analysis, 3.2 perancangan semiotika audio 3.3 Aplikasi sound design</p>	30 September 2025 22:36

**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Film
Semester Gasal 2025/2026**



No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
			<p>(bab 4 di jelasin) 4.1 script analysis di jelasi 4.2 perancangan semeiotika 4.3 aplikasi apa</p> <p>selama proses harus di dokumentasi Screenshot, (mixing,editing dll) jason.obadiah@umn.ac.id</p> <p>Sound effect khusus per flash back</p>	
3	01 September 2025	09:00	<p>Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma 0000007767 Sound effect pilihan di ganti menggunakan suara anak kecil jadi di- agetic(tv, anak rumahan)</p> <p>Teori simbolis dan semiotika audio sebagai simbol semiotika audio yang menjadi simbol kehamilan kak tari</p> <p>2.1 sound design (definisi 2.2 married by accident (apa itu? psikol- ogis 2.3 Semiotika audio (definisi</p> <p>3. tahapan kerja penulis akan melakukan beberapa tahapan kerja pada penelitian ini (poin saja) 3.1 script analysis, 3.2 perancangan semiotika audio 3.3 Aplikasi sound design</p> <p>(bab 4 di jelasin) 4.1 script analysi di jelasi 4.2 perancangan semeiotika 4.3 aplikasi apa</p> <p>selama proses harus di dokumentasi Screenshot, (mixing,editing dll) jason.obadiah@umn.ac.id</p>	30 September 2025 22:36
4	22 September 2025	01:35	<p>Pemastian judul baru PENERAPAN TEKNIK ANEMPATETHIC- SEBAGAI REPRESENTASI MASA LALU KARAKTER RAFI DALAM FILM RUANG</p>	30 Oktober 2025 18:48

**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Film
Semester Gasal 2025/2026**



No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
			KELUARGA (2025). dan konfirmasi terkait teori psikologi Trauma anak	
5	29 September 2025	03:03	Asisten bab 2 dan teori CPTSD, asistensi dan acc bab 1, dan asistensi struktur 2.1 sound design (definisi 2.2 Anempathetic (apa itu? 2.3 Traumatik pada anak(definisi CPTSD) 3.1 Deskripsi karya 3.2 Konsep karya 3.3 tahapan kerja penulis akan melakukan beberapa tahapan kerja pada penelitian ini (poin saja) 1. script analysis, 2 perancangan Anempathetic 3 Aplikasi sound design (bab 4 di jelasin) 4.1 script analysis di jelasi 4.2 perancangan Anempathetic 4.3 aplikasi apa 3. tahapan kerja penulis akan melakukan beberapa tahapan kerja pada penelitian ini (poin saja) 1. script analysis, 2 perancangan Anempathetic 3 Aplikasi sound design.	30 Oktober 2025 18:48
6	10 Oktober 2025	03:00	Asistensi penulisan dan acc bab 1 dan asistensi bab 2.2 teori anempathetic	30 Oktober 2025 18:48
7	15 Oktober 2025	02:40	Asistensi konsep penambahan teori ke struktur bab 2 2.1. Sound design 2.2. Sound effect 2.3. Anempathetic 2.4. Keluarga harmoni 2.5 Complex post-traumatic stress disorder.	30 Oktober 2025 18:48
8	21 November 2025	02:59	Asistensi Bab 3 dan bab 4	25 November 2025 8:47

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

KS 1

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut :

NAMA	Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma
NIM	00000077067
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	Ahmadriza685@gmail.com
ALAMAT	Banten, Tangerang Selatan, Pamulang, jl H taif Griya Hijau Regency
NO. TELP / HP	081315287016
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Perdana Kartawiyudha

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: *(Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)*

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret 2025
TEMPAT	Universitas Multimedia Nusantara – Lecture Theater

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

(Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma)

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (*NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.*)

INDIVIDU / KELOMPOK	Kelompok	
NAMA PRODUKSI	KARIKOR PRODUCTION	
JENIS ANIMASI / FILM	Film Short Fiction (Film Pendek)	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000064882	Jason Louis Anthony	Strategi Produser dalam Pencarian Sponsorship pada Produksi Film Ruang Keluarga (2025)
00000075379	David Walada Al Fath	Penerapan Blocking Karakter Rafi Untuk Menyampaikan Rasa Ditinggalkan Dalam Film Ruang Keluarga.
000000077067	Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma	Penerapan Teknik Anempathetic sebagai Representasi Trauma Masa Lalu Karakter Rafi Dalam Film Ruang Keluarga.
00000075521	Vildan Prabaswara Anandanto	Penerapan Low Key Sebagai Penggambaran Kesepian Dalam Film Pendek Ruang Keluarga (2025)
00000069529	Chadrick Raymond	Penerapan Montase Metrik Untuk Menunjukkan Kebahagiaan Rafi Pada Adegan Klimaks Film <i>Ruang Keluarga</i> (2025)
00000070422	Rusyda Inayati Arham	Perancangan Dan Penerapan Set Dan Properti Untuk Menggambarkan 3D Karakter Rafi Dalam Film Ruang Keluarga (2025)

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,



(Jason Louis A)

(David Walada A.)

(Vildan Prabaswara A.)

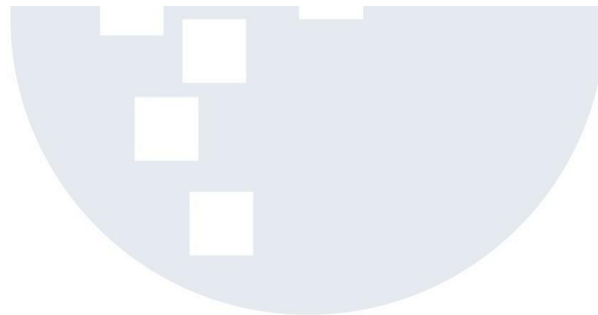
(Rusyda Inayati)

(Chadrick Raymond)



(Ahmad Riza Arrafi A.)

KS 4



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KS 4: PERMOHONAN IZIN PRODUKSI



Dengan hormat,

Bersama dengan ini, saya/kami sekelompok Final Project Penciptaan dengan judul karya:

Ruang Keluarga (2025)

Tipe Karya : Short Film

Anggota kelompok:



No.	Nama Lengkap	Job Role
1	David Walada Al Fath	Director, Script Writer
2	Chadrick Raymond	Editor, PM
3	Jason Louis Anthony	Produser, Ad
4	Rusyda Inayati Arham	Production Designer
5	Vildan Prabaswara Anandanto	DOP
6	Ahmad Riza Arrafi Asmarakusuma	Sound Designer
7		

Kami akan menyelenggarakan tahapan produksi pada:


Hari, Tanggal : Sabtu 18 Oktober & Minggu 19 Oktober 2025




Lokasi : Jl. Sawo Griya Kencana II, Meruyung, Kec. Limo, Kota Depok, Jawa Barat 16514

Dengan ini kami bermaksud untuk memohon Perizinan Tahap Produksi dalam produksi Final Project kepada dosen pembimbing skripsi:

No.	Nama Dosen Pembimbing Skripsi	Bidang dalam Produksi Karya	Tanda Tangan
1	Ika Angela, S.Sn., M.Sn.	Produser	 17-10-2025
2	Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom	Penyutradaraan	

N U S A N T A R A

3	Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.	Sound Design	 Digitally signed by Jason Obadiah Date: 2025.10.17 16:49:33 +07'00'
---	---------------------------------	--------------	---

4	Salima Hakim, S.Sn., M.Hum	Production Designer	
5	Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds	Editor	
6	Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom.	Director Of Photography	 Date: 2025.10.17 13:48:06 +07'00'
7			

Kami menjamin bahwa kegiatan tahap produksi Final Project akan dilakukan setelah mendapatkan perizinan dari seluruh dosen pembimbing kelompok kami.

Demikian surat permohonan izin tahapan produksi ini disusun. Atas perhatian dan kerja sama dari Bapak dan Ibu dosen pembimbing, kami ucapkan terima kasih

Hormat kami,
Tim Produksi Final Project
Judul karya: "Ruang Keluarga"



(Jason Louis Anthony)
Program Studi Film, UMN
* Nama PIC

N U S A N T A R A