

**PERANCANGAN *SOUND DESIGN* UNTUK
MENGGAMBARKAN *MENTAL SHOCK* KARAKTER UTAMA
MELALUI EFEK SUARA DISTORSI DALAM FILM *MIC
CHECK***



SKRIPSI PENCIPTAAN

**Thomas Indriya Kautaman
00000069550**

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

**PERANCANGAN *SOUND DESIGN* UNTUK
MENGGAMBARKAN *MENTAL SHOCK* KARAKTER UTAMA
MELALUI EFEK SUARA DISTORSI DALAM FILM *MIC
CHECK***



SKRIPSI

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

Thomas Indriya Kautaman
00000069950

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Thomas Indriya Kautaman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069550

Program studi : Film

Skripsi dengan judul PERANCANGAN *SOUND DESIGN* UNTUK MENGGAMBARKAN *MENTAL SHOCK* KARAKTER UTAMA MELALUI EFEK SUARA DISTORSI DALAM FILM *MIC CHECK* 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, 08 Desember 2025



(Thomas Indriya Kautaman)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *SOUND DESIGN* UNTUK MENGGAMBARAKAN *MENTAL SHOCK* KARAKTER UTAMA MELALUI EFEK SUARA DISTORSI DALAM
FILM *MIC CHECK*

Oleh
Nama : Thomas Indriya Kautaman
NIM : 00000069550
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025
Pukul 13.00 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang
Digitally signed
by Frans Sahala
Moshes Rinto
Date: 2026.01.08
11:15:12 +07'00'
Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom.
7336754655130103

Penguji
Raden Adhitya Indra Yuana S.Pd M.Sn
4339758659130203

Pembimbing
Digitally signed by
Jason Obadiah
Date: 2026.01.06
16:27:03 +07'00'
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 : Thomas Indriya Kautaman
NIM : 00000069550
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *SOUND DESIGN*
UNTUK MENGGAMBARAKAN *MENTAL SHOCK* KARAKTER UTAMA
MELALUI EFEK SUARA DISTORSI DALAM FILM *MIC CHECK*

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, 08 Desember 2025


(Thomas Indriya Kautaman)

* 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 Tugas Akhir ini dengan judul PERANCANGAN *SOUND DESIGN* UNTUK MENGGAMBARAKAN *MENTAL SHOCK* KARAKTER UTAMA MELALUI EFEK SUARA DISTORSI DALAM FILM *MIC CHECK* yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni 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 skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Raden Adhitya Indra Yuana S.Pd M.Sn, selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
7. Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan baru untuk penelitian selanjutnya.

Tangerang, 08 Desember 2025


(Thomas Indriya Kautaman)

**PERANCANGAN *SOUND DESIGN* UNTUK
MENGGAMBARKAN *MENTAL SHOCK* KARAKTER UTAMA
MELALUI EFEK SUARA DISTORSI DALAM FILM *MIC***

CHECK

(Thomas Indriya Kautaman)

ABSTRAK

Penelitian penciptaan ini berangkat dari pemahaman bahwa *sound design* memiliki peran penting dalam mengonstruksi pengalaman emosional dan psikologis dalam film, khususnya melalui penggunaan distorsi *ambience* untuk mengekspresikan kondisi batin karakter. Dalam film *Mic Check*, distorsi *ambience* digunakan untuk merepresentasikan *mental shock* yang dialami tokoh utama ketika mengalami pengkhianatan dari sosok idolanya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berbasis penciptaan (*practice-based research*), dengan landasan teori dari Chion (2019) mengenai subjektivitas akustik, Görne (2019) terkait objek auditori dan dampak emosional suara, Talijan (2024) mengenai prinsip ketersembunyian foley, serta teori trauma dari Herman (2015), Freyd (2018), dan gagasan representasi trauma dalam media menurut Pinchevski (2016). Proses penciptaan melalui tiga tahap—*breakdown sound*, perancangan, dan penerapan—menghasilkan penggunaan *plugin* seperti *MannyM Distortion*, *ValhallaRoom*, *ValhallaDelay*, serta *Pro Q 4* yang membentuk pengalaman psikoakustik sesuai perubahan emosi karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa distorsi *ambience* mampu memperkuat ekspresi psikologis lewat suara, menciptakan kedalaman subjektif dan resonansi emosional yang dirasakan penonton. Kesimpulannya, *sound design*, khususnya distorsi *ambience*, efektif digunakan sebagai medium ekspresi psikologis dalam film dan berpotensi menjadi pendekatan penting dalam representasi trauma serta konflik batin karakter.

Kata kunci: *Sound design*, distorsi *ambience*, psikologi karakter, *mental shock*.

***SOUND DESIGN TO DEPICT THE MAIN CHARACTER'S
MENTAL SHOCK THROUGH DISTORTION SOUND EFFECTS
IN THE FILM MIC CHECK***

(Thomas Indriya Kautaman)

ABSTRACT

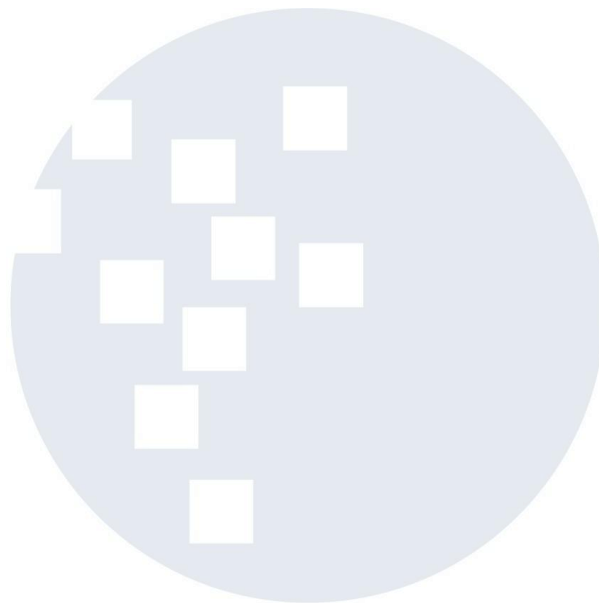
This creative research is based on the understanding that sound design plays a crucial role in constructing emotional and psychological experiences in films, particularly through the use of ambient distortion to express the characters' inner states. In the film Mic Check, ambient distortion is used to represent the mental shock experienced by the main character when betrayed by his idol. This research uses a qualitative, practice-based research method, grounded in theories from Chion (2019) on acoustic subjectivity, Görne (2019) on auditory objects and the emotional impact of sound, Taliyan (2024) on the principle of foley hiddenness, as well as trauma theory from Herman (2015), Freyd (2018), and the idea of trauma representation in media according to Pinchevski (2016). The three-stage creative process—sound breakdown, design, and implementation—resulted in the use of plugins such as MannyM Distortion, ValhallaRoom, ValhallaDelay, and Pro Q 4 that shape the psychoacoustic experience according to the characters' emotional changes. The research results show that ambient distortion can enhance psychological expression through sound, creating subjective depth and emotional resonance for the audience. In conclusion, sound design, particularly ambient distortion, is an effective medium for psychological expression in film and has the potential to be a valuable approach to representing trauma and character internal conflict.

Keywords: *Sound design, ambience distortion, character psychology, mental shock.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA).....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	2
2.1 <i>Sound Design</i> dalam Film.....	2
2.2 <i>Sound Effect</i> dalam Film.....	3
2.3 Psikologis <i>Mental Shock</i>	4
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	6
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	6
3.3. TAHAPAN KERJA	6
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	8
4.1. <i>BREAKDOWN SOUND</i>	8
4.2. PERANCANGAN <i>SOUND DESIGN</i>	10
4.3. PENERAPAN <i>SOUND DESIGN</i>	13

5. SIMPULAN	16
6. DAFTAR PUSTAKA	17



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

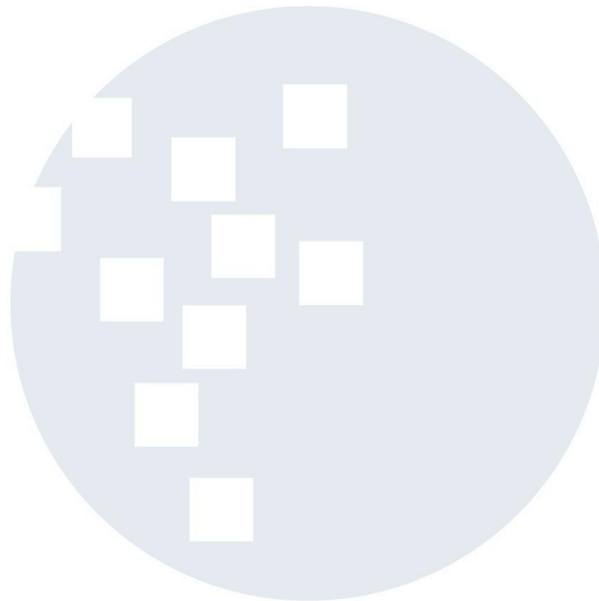
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.1 Dialog pada scene 4 Mamat kecewa saat menonton podcast.....	8
Gambar 4.1.2 Dialog pada scene 5 Mamat datang ke X-Arena menghampiri Arief & Jo-King.....	9
Gambar 4.1.3 Hasil sound breakdown dari scene 4 & scene 5	9
Gambar 4.2.1 Scene 4 Mamat kecewa setelah menonton podcast.....	10
Gambar 4.2.2 Scene 5 Mamat setelah bertemu dengan Arief.....	11
Gambar 4.2.3 Adegan flashback Mamat saat masih bekerja sama dengan Arief & Jo-King.....	11
Gambar 4.3.1 Perpindahan scene 4 ke scene 5 Mamat datang ke X-Arena.....	13
Gambar 4.3.3 Scene 5 Mamat melabrak Jo-King di stage.....	14
Gambar 4.3.2 Plugin Valhalla Delay	14
Gambar 4.3.5 Plugin MannyM Distortion	15
Gambar 4.3.4 Plugin Pro Q 4 & Valhalla Room.....	15



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	19
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	22
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	23



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA