

**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 MENGGAMBARKAN *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

Digitally signed by
Edelin Sari Wangsa
Date: 2026.01.09
10:49:04 +07'00'
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

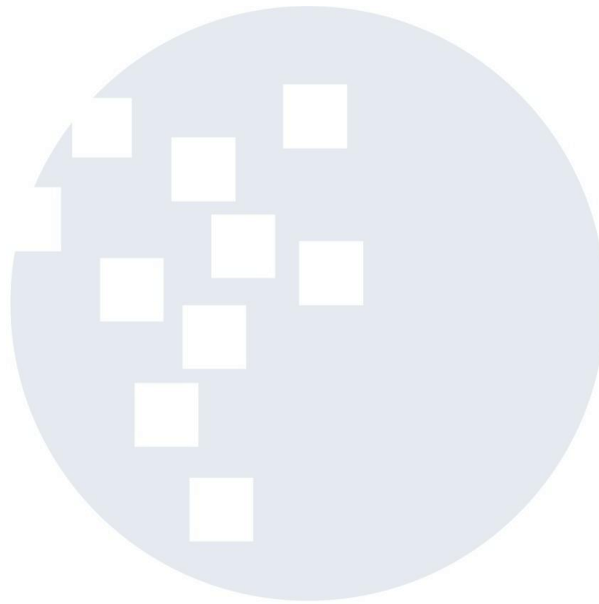
This creative research is based on the understanding that sound design plays a crucial role in constructing emotional and psychological experiences in films, particularly through the use of ambient distortion to express the characters' inner states. In the film Mic Check, ambient distortion is used to 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

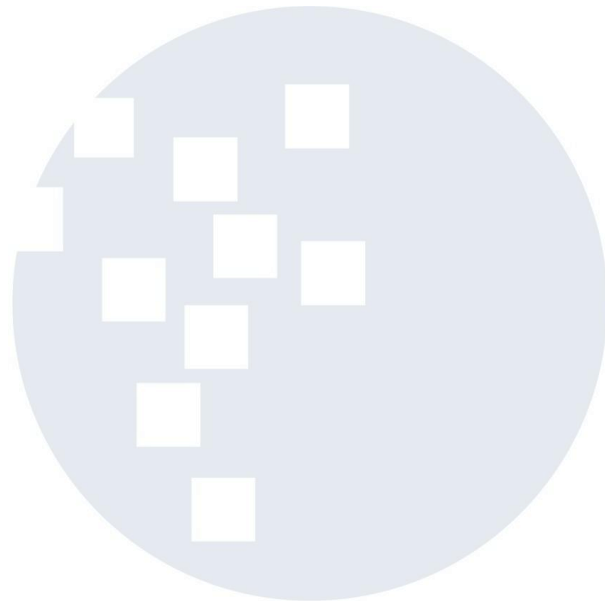
DAFTAR GAMBAR

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

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dalam dunia perfilman, *sound* memiliki peran yang tidak kalah penting dibandingkan aspek visual. Jika gambar menjadi sarana utama penyampaian narasi, maka *sound* berfungsi sebagai penguat pengalaman sinematik melalui penciptaan suasana, penggambaran emosi, dan pendalaman karakter (Chion, 2019). Sejak era film bisu yang hanya mengandalkan musik pengiring, perkembangan teknologi audio telah menghasilkan bentuk-bentuk *sound design* yang kompleks, mencakup dialog, musik *scoring*, efek suara, hingga *ambience*. Fenomena ini menunjukkan bahwa *sound* bukan sekadar pelengkap, melainkan elemen utama yang mampu memperkaya makna film.

Fenomena ini menjadi relevan dalam konteks adegan *rap battle* dalam film. *Rap battle* bukan sekadar kompetisi musikal, melainkan juga medan emosional yang sarat adrenalin, konflik batin, kekecewaan, dan kemenangan. Pada momen tersebut, *sound design* dapat dimanfaatkan untuk menegaskan intensitas emosi karakter utama. *Sound effect* dapat digunakan untuk merepresentasikan perasaan terpuruk ketika kalah, kekecewaan saat idolanya mengkhianati kepercayaan, hingga ledakan energi ketika berhasil mengalahkan sang idola dalam *rap battle*. Penelitian juga menunjukkan bahwa musik dan *background sound* mampu meningkatkan tingkat perhatian visual sekaligus menumbuhkan respons afektif penonton. Dengan cara ini, *sound* berfungsi tidak hanya sebagai perekam realitas adegan, tetapi juga sebagai medium estetik untuk menyampaikan kedalaman psikologis tokoh.

Melalui karya ini, penulis sebagai *sound designer* hendak menerapkan *sound design*, khususnya efek suara distorsi, sebagai penanda perubahan batin karakter utama dalam adegan *rap battle*. Unsur ini berkaitan dengan pernyataan Murray (2019), bahwa *sound designer* tidak hanya berperan sebagai teknisi audio, tetapi juga sebagai perancang narasi sonik yang menyatukan aspek teknis, estetika, dan psikologis pendengar.

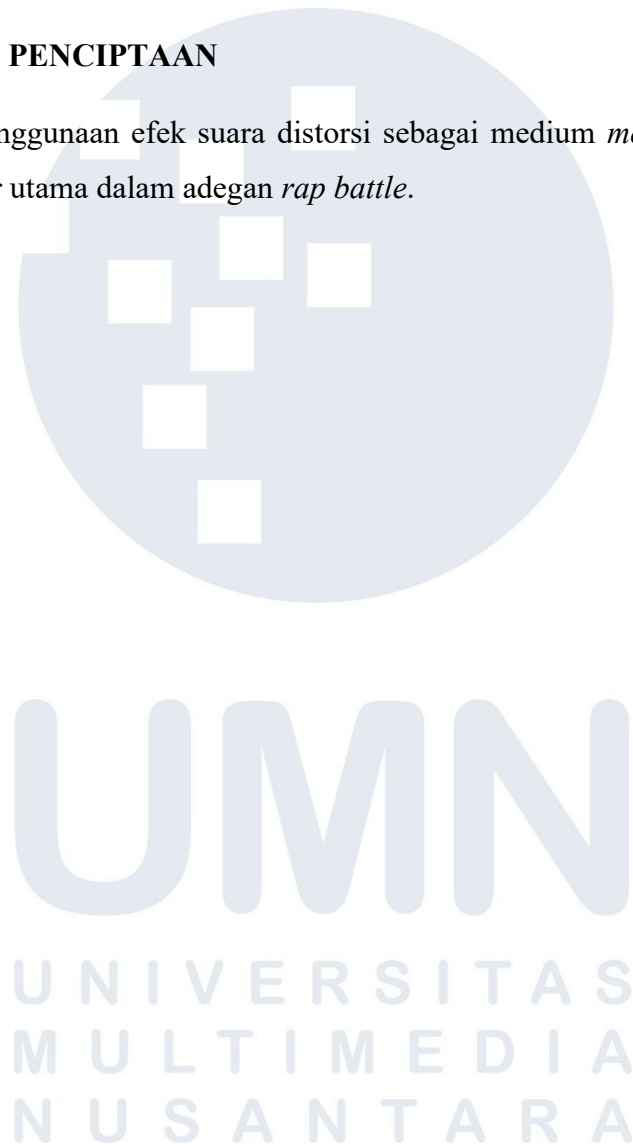
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana penggunaan efek suara distorsi dapat merepresentasikan kondisi *mental shock* karakter utama dalam film *Mic Check* ?

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Menerapkan penggunaan efek suara distorsi sebagai medium *mental shock* yang dialami karakter utama dalam adegan *rap battle*.



2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 *Sound Design* dalam Film

Sound design merupakan aspek penting dalam sinema yang mencakup dialog, musik, efek suara, hingga *ambience* yang membentuk pengalaman audio-visual penonton. Menurut Chattopadhyay (2017), suara latar tidak hanya berfungsi sebagai elemen latar belakang pasif, tetapi juga sebagai alat untuk merekonstruksi atmosfer dan menempatkan pendengar secara fisik dan emosional dalam ruang naratif film. Penggunaan ini bertujuan untuk merekonstruksi lokasi naratif dan melibatkan penonton secara langsung dalam ruang film. Dalam penerapannya, pendekatan ini memandu perancang suara melalui metode perekaman suara latar yang mempertahankan karakteristik akustik suatu tempat, pemrosesan suara yang mempertahankan "kehadiran" lokasi dalam cerita, dan strategi pencampuran yang menghasilkan pengalaman penonton yang nyata.

Menurut Kozloff (2020), dialog film sebagai “tindakan naratif yang disuarakan” (*spoken narrative action*), di mana setiap ujaran membentuk gerak cerita dan karakterisasi. Menurut Kozloff (2020), ia menyatakan bahwa dialog dalam film tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berperan sebagai “aksi naratif” yang membentuk dinamika cerita. Dialog dalam film kontemporer dirancang untuk mengungkapkan ironi dramatis, konflik, dan karakterisasi. Dengan memandang setiap ucapan sebagai peristiwa naratif yang memiliki tujuan diegetik dan pragmatik, teori ini memperluas pendekatan klasik terhadap dialog.

Menurut Neumeyer (2016), ia telah menciptakan "*Diegetic/Nondiegetic: A Theoretical Model*" yang memberikan perspektif baru untuk memahami posisi bunyi non-diegetik dalam film. Model ini penting karena menggeser pembahasan dari kontras biner sederhana antara diegetik dan non-diegetik ke pemahaman fungsional yang lebih kompleks. Dalam konteks desain bunyi non-diegetik, model ini memandang non-diegetik bukan sekadar "bunyi dari luar dunia film", melainkan

sebagai posisi fungsional dalam spektrum koneksi ruang dan fungsi naratif. Dengan cara ini, elemen-elemen non-diegetik dapat dianalisis berdasarkan tingkat koneksi spasial dan kontribusinya terhadap cerita film.

2.2 Sound Effect dalam Film

Dalam film, elemen audio yang ditambahkan atau dibuat untuk meningkatkan autentisitas gambar, menciptakan atmosfer, dan meningkatkan respons emosional penonton terhadap suatu adegan dikenal sebagai efek suara. Menurut Görne (2019) dalam bukunya yang berjudul "*The Emotional Impact of Sound: A Short Theory of Film Sound Design*", menyatakan bahwa gagasan inovatif tentang objek auditori lintas modalitas untuk memahami bagaimana efek suara berfungsi sebagai persepsi yang signifikan. Menurut Görne (2019), menekankan bahwa efek suara film bukan sekadar peristiwa akustik, itu adalah "objek auditori" yang memiliki makna semantik melalui mekanisme pergeseran perhatian yang kompleks dan metafora lintas modalitas. Hal ini menunjukkan bagaimana perancang suara mengubah perasaan penonton dengan mengubah warna, nada, dan indikator spasial yang relevan dengan gambar dan persepsi mereka.

Menurut Talijan (2024) dalam artikelnya "*Introduction to Foley Sound*", mengatakan bahwa konsep baru, "prinsip ketidak terlihat Foley", mengubah cara Foley digunakan dalam produksi film. Kesuksesan Foley bergantung pada kemampuan untuk "menghilang" artinya, dia dianggap sukses jika dia secara konsisten mendukung aksi di layar tanpa mengalihkan perhatian penonton dari peran pentingnya dalam konstruksi film. Namun, paradoksnya adalah bahwa seniman Foley secara signifikan membentuk realisme sinematik dan penggambaran karakter, terlepas dari kesannya yang tidak terlihat (Talijan, 2024).

Menurut Chion (2019), menegaskan bahwa distorsi suara berfungsi sebagai penanda emosional audiovisual, bukan sekadar gangguan teknis. Menurut Chion (2019), film-film modern seperti *Joker* (2019) dan *Whiplash* (2014) menggunakan suara terdistorsi untuk memperkuat efek psikis karakter yang tidak stabil. Distorsi,

dalam pandangan Chion, “menghapus jarak antara pendengar dan pengalaman karakter,” membuat penonton larut dalam suasana psikoakustik yang mengguncang. Dengan demikian, distorsi suara adalah bentuk “subjektivitas akustik” yang memperkuat penyatuan emosi antara karakter dan audiens.

2.3 Psikologis *Mental Shock*

Mental shock dalam psikologi merujuk pada kondisi gangguan emosional dan fisiologis akibat pengalaman yang sangat mengejutkan, traumatis, atau tidak terduga. Hal ini biasanya terjadi ketika seseorang menghadapi tekanan emosional yang terlalu berat untuk ditangani secara normal.

Disosiasi mendadak, sebuah kondisi di mana seseorang merasa terlepas dari kenyataan, tubuh, atau waktu yang sebenarnya, adalah tanda guncangan emosional akut (Herman, 2015). Menurut Herman (2015), gejala seperti "mati rasa emosional", ketidakmampuan berbicara, dan penurunan kesadaran akan lingkungan sekitar adalah gejala yang sering ditunjukkan oleh orang. Kondisi ini diciptakan oleh otak sebagai cara untuk melindungi diri dari tekanan emosional yang tidak dapat ditangani.

Menurut Freyd (2018), salah satu pemicu utama *shock* emosional interpersonal adalah kehilangan kepercayaan terhadap orang lain, terutama ketika pengkhianatan datang dari orang yang memiliki hubungan emosional dekat, seperti teman, pasangan, atau figur otoritas. Ketika seseorang dikhianati oleh orang yang diandalkan untuk mendukung dan melindunginya, kondisi ini disebut sebagai betrayal trauma dalam psikologi kontemporer. Setelah terkejut emosional ini, seseorang mengalami disonansi kognitif, yaitu kebutuhan untuk tetap terhubung dan kesadaran bahwa koneksi tersebut menyakitkan. Akibatnya, sistem psikologis individu mengalami "korsleting emosional" (Freyd, 2018).

Menurut Pinchevski (2016) dalam karyanya "*Screen Trauma*", membahas bagaimana film berperan sebagai penghubung untuk menyampaikan dan

menampilkan trauma psikologis. Film tidak hanya menceritakan trauma, tetapi mereka juga dapat memberikan "luka yang ditransmisikan" melalui teknik sinematografi, editing, dan desain audio. Film trauma menggunakan fragmentasi naratif yang meniru disorganisasi memori traumatik, repetisi visual yang menggambarkan gejala *re-experiencing*, dan disorientasi temporal yang menggambarkan gangguan persepsi waktu pada korban trauma.

Menurut Bach (2018) menjelaskan bahwa kehilangan kepercayaan akibat pengkhianatan menciptakan luka batin yang setara dengan trauma kelekatan. Individu yang dikhianati mengalami guncangan psikologis mendalam karena harapan emosional terhadap seseorang yang dipercaya hancur secara tiba-tiba. Dalam konteks psikoanalisis, pengalaman ini menimbulkan konflik antara idealisasi dan realitas, yang kemudian memunculkan rasa malu, marah, bahkan perasaan kehilangan kendali terhadap diri sendiri. Reaksi ini disebut sebagai *inner shock* yaitu kejutan batin yang melibatkan perubahan mendasar dalam persepsi diri dan orang lain.



3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berbasis penciptaan (*practice-based research*) karena tidak hanya menganalisis fenomena film, tetapi juga mengeksplorasi proses kreatif dalam perancangan *sound design* sebagai karya seni.

Menurut Candy & Edmonds (2018), penelitian berbasis praktik menjadikan proses kreatif sebagai inti riset, di mana penciptaan karya menjadi sarana untuk memperoleh pemahaman baru. Dalam konteks ini, perancangan *sound design* digunakan sebagai metode utama untuk mengekspresikan dan menelusuri kondisi psikologis *shock* batin karakter utama melalui eksplorasi distorsi *ambience*.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Film ini merupakan karya film fiksi yang memiliki karakter utama yang bernama Mamat berusia 23 tahun, bekerja sebagai *driver* ojek mobil *online* (ojol) yang menyimpan mimpi besar menjadi seorang *rapper*. Namun ia dipertemukan dengan seorang idolanya yang bernama Jo-King berusia 27 tahun, cukup ternama di Indonesia. Mamat bekerja sama menciptakan lagu baru dengan Jo-King dan Arief yang berumur 24 tahun selaku *Manager* Jo-King. Dalam membangun karya barunya, Jo-King dan Arief memanfaatkan karya lagu ciptaan Mamat sebagai rilis album terbarunya. Mamat tidak menerima dan akhirnya terjadi *rap battle* antara Jo-King dan Mamat. Sebagai *Sound Designer*, penulis bertanggung jawab banyak selama proses *breakdown sound*, perancangan *sound design*, dan penerapan *sound design*, dimana penulis merancang *ambience* distorsi sebagai psikologis *shock* batin yang dialami Mamat.

3.3. TAHAPAN KERJA

Proses pengerjaan *sound design* pada film *Mic Check* ini memiliki 3 tahapan yang saling berkaitan, yakni tahap *breakdown sound*, perancangan *sound design*, dan penerapan *sound design*.

3.3.1 *Breakdown Sound*

Dalam tahap awal ini penulis membuat *breakdown sound* yang menganalisis dari *script* untuk melakukan riset teknik *sound design* film *rap battle*. Penulis juga mencari *instrument* yang akan dipakai pada film ini dengan gaya *hiphop*. Proses pembuatan *instrument* ini penulis juga bekerja sama dengan eksternal dan sutradara. Kemudian penulis juga melakukan *sound breakdown* pada bagian konflik agar dapat dirancang secara terperinci.

3.3.2 *Perancangan Sound Design*

Dalam tahap perancangan ini, penulis mulai merancang beberapa penggunaan *sound effect* seperti *white noise* dan *riser cymbal* untuk merepresentasikan *flashback* Mamat saat masih bekerja sama dengan Jo-King, dan juga penulis menggunakan beberapa *plugin* seperti *MannyM Distortion*, *ValhallaRoom*, *ValhallaDelay*, dan *Pro Q 4*, dimana *MannyM Distortion* akan di terapkan ke bagian *ambience* untuk menciptakan suara distorsi, *ValhallaRoom* akan diterapkan ke bagian dialog untuk menciptakna suara yang *reverb*, *ValhallaDelay* akan diterapkan ke bagian dialog yang menciptakan suara *delay* dan *Pro Q 4* akan diterapkan ke bagian dialog untuk menciptakna suara *muffled*/terpendam. Kegunaan ini pastinya dapat merepresentasikan keadaan *mental shock*, ketegangan dan kekecewaan yang dialami oleh Mamat.

3.3.3 *Penerapan Sound Design*

Pada tahap selanjutnya yakni tahap penerapan, penulis mulai mengoperasi beberapa bagian *ambience* untuk menyesuaikan efek distorsi di adegan yang berkaitan. Efek distorsi ini menggunakan beberapa *plugin*, seperti *MannyM Distortion*, *ValhallaRoom*, *ValhallaDelay*, dan *Pro Q 4*. Beberapa aset ini digunakan untuk dialog, seperti *Pro Q 4* untuk menciptakan efek suara terpendam dan *ValhallaDelay* untuk menciptakan suara gema.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. BREAKDOWN SOUND

Treatment sound ini akan menggunakan suara *ambience* distorsi pada saat Mamat yang mengalami *mental shock* akibat karya lagu yang ia buat telah diambil oleh idolanya yaitu Jo-King demi kebutuhan penampilannya di X-Arena. Penulis juga menambahkan beberapa efek suara tambahan seperti *delay*, *muffled*, *noise*, *riser*, distorsi, dan juga *reverb* sebagai efek suara pendukung untuk memperlihatkan kondisi Mamat yang mengalami *mental shock*.

Berikut *script* film *Mic Check* untuk *scene* 4 dan *scene* 5 yang memunculkan awal mula konflik terjadi:

... ngebantu here and there, but most of the stuff I did it by myself.

Seketika Mamat yang mendengar hal itu merasa bingung karena cara Jo-King berbicara seolah menghiraukan kehadiran Mamat.

JO-KING (CONT'D)
Point is, this album, called "Mic Check!" is gon drop later this week-AND as a special treat for the fans out there who be waitin for a long time, jangan lupa untuk datang ke X-ARENA nanti malem untuk listening party for the album, so grab your tickets on sight ASAP and right now, we gon play one of the song from the album.

Jo-King lalu memutar lagu berjudul "Mic Check!" yang sebelumnya dibuat oleh Mamat.

Raut wajah Mamat terlihat sangat kesal. Mamat langsung menelpon Jo-King dan Arief tetapi tidak diangkat.

MAMAT
BANGSAAAAAAT!

Gambar 4.1.1 Dialog pada *scene* 4 Mamat kecewa saat menonton *podcast*

Scene 4 menjelaskan tentang Mamat yang sedang menonton video *podcast* dilayar ponselnya yang dibintang tamui oleh Jo-King sembari menunggu orderan masuk. Mamat menonton video *podcast* tersebut tanpa memikirkan hal negatif sedikit pun, tapi pernyataan Jo-King membuat Mamat *shock* karena lagu ciptaan Mamat yang berjudul *Mic Check* diambil oleh Jo-King sebagai promosi rilis lagu

terbarunya. Dalam situasi itu, Mamat *shock* dan pergi ke X-Arena acara milik Jo-King.

ARIEF (CONT'D)
Tuh acaranya udah dimulai, yuk
sini, nonton dari backstage!

10.

Mamat terlihat sangat kesal namun ia tahan. Mamat melihat Jo-King yang sedang tampil dengan bangga di atas panggung.

Mamat tak tahan lagi dan bergegas berlari ke arah panggung. Jo-King yang sedang tampil, bingung tetapi berusaha profesional dan merangkul Mamat. Mamat lalu mendorong Jo-King. Penonton semua jadi kaget. DJ mematikan lagu.

JO-KING
(berbisik)
Mat?! *What the fuck man?!!*

MAMAT
(berteriak)
Brengsek lu! Apa-apaan lu rilis lagu gua?!

Gambar 4.1.2 Dialog pada *scene* 5 Mamat datang ke X-Arena menghampiri Arief & Jo-King

Scene 5 menjelaskan tentang Mamat yang datang ke X-Arena untuk memergoki Jo-King, namun dirinya ditahan oleh Arief karena Arief tidak mau Mamat mengganggu acaranya Jo-King. Akhirnya Mamat mengalami *mental shock* lagi dan memikirkan hal – hal sebelumnya yang ia pernah lakukan oleh Jo-King dalam kerjasamanya membangun lagu *rap – rap* terbaru, dan kini Mamat harus mengalami nasib buruknya.

Scene	Sound Source	Script	Sound Effect
4	EXT. LAPANGAN - SORE - WEEKS LATER	Jo-King yang sedang memutar lagu berjudul "Mic Check!" yang sebelumnya dibuat oleh Mamat. Raut wajah Mamat yang terlihat kesal, dan mamat mencoba menelpon Jo-King dan Arief tetapi tidak diangkat. MAMAT BANGSAAAAAAT!	- Backsound lagu "Mic Check!" Jo-King - Backsound lagu "Make It Right" JoKu & Daniel Abraham - Suara dialog Mamat dengan efek suara gema
5	INT. X-ARENA - MALAM	Mamat terlihat sangat kesal namun ia tahan. Mamat melihat Jo King yang sedang tampil dengan bangga di atas panggung.	- Backsound lagu "Make It Right" JoKu & Daniel Abraham - Suara flasback dari scene 3 dan podcast Jo-King - Efek suara bising dari White Noise dan riser dari riser cymbal - Efek suara distorsi

Gambar 4.1.3 Hasil *sound breakdown* dari *scene* 4 & *scene* 5

Setelah merancang *sound breakdown*, dapat dijelaskan bahwa efek suara yang penulis gunakan didalam *scene* 4 ini tentunya untuk merepresentasikan kondisi Mamat yang mengalami *shock* saat melihat *podcast* itu. Kemudian untuk *scene* 5 ini juga untuk merepresentasikan kondisi Mamat yang mengalami *mental shock* atas karyanya yang diambil Jo-King. Kondisi Mamat saat itu juga kecewa tidak bisa berkata – apa dan memikirkan hari – hari sebelumnya yang baru bergabung menjadi keluarga baru dengan Jo-King dan Arief untuk membentuk karya lagu – lagu terbarunya. Tentunya hal ini berkaitan dengan pernyataan Freyd (2018) bahwa guncangan emosional dalam konteks interpersonal sering muncul ketika seseorang kehilangan kepercayaan terhadap individu yang sebelumnya dianggap aman dan terpercaya, dan juga pernyataan Herman (2015) bahwa reaksi seperti mati rasa emosional, kesulitan berbicara, serta menurunnya kesadaran terhadap lingkungan sering kali muncul dalam keadaan *mental shock*.

4.2. PERANCANGAN *SOUND DESIGN*

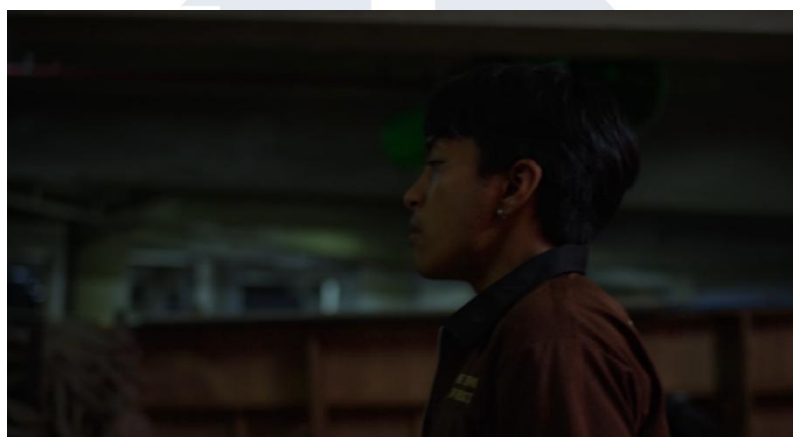
Melalui perancangan *sound design* ini, penulis mengolah dialog, *ambience*, *sound effect*, dan *foley*. Dialog bisa sangat penting karena dialog dalam film tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berperan sebagai “aksi naratif” yang membentuk dinamika cerita (Kozloff, 2020).



Gambar 4.2.1 *Scene* 4 Mamat kecewa setelah menonton *podcast*

Didalam *scene* ini sesuai dengan *sound breakdown* yang telah dibuat, Mamat yang sedang menonton *podcast* mengalami *shock* akibat Jo-King yang

mengambil karya Mamat tanpa sepengetahuan dirinya. Pada adegan ini penulis menggunakan *plugin* yaitu *ValhallaDelay* yang dipakai di dalam dialog, *ValhallaDelay* itu sendiri gunanya untuk membuat suara berubah menjadi gema ataupun *delay*, tapi fungsi utamanya itu untuk menambah kedalaman, ruang, dan alur ritmis pada sinyal audio pada *sound design*. Dalam adegan ini penulis menggunakan *plugin* ini untuk membuat efek suara gema, dengan tujuan untuk merealisasikan psikologis *mental shock* yang dialami Mamat.



Gambar 4.2.2 *Scene* 5 Mamat setelah bertemu dengan Arief

Pada *scene* ini semua sesuai dengan rancangan *sound breakdown*, dimana Mamat mengalami *mental shock* dan visual menampilkan *flashback* memperlihatkan Mamat yang sebelumnya bekerja sama banyak dengan Jo-King dan Arief untuk karya terbaru mereka.



Gambar 4.2.3 Adegan *flashback* Mamat saat masih bekerja sama dengan Arief & Jo-King

Bagian *scene* ini, penulis juga menempatkan beberapa *plugin*, yakni:

1. *Pro Q 4*

Plugin ini digunakan pada dialog untuk membentuk efek suara terpendam, contohnya seperti suara didalam air, suara dibalik dinding, atau suara yang

jauh. Penggunaan *plugin* ini ditempatkan pada *scene* Jo- King, Arief, dan Mamat masih bersama pada saat di studio, dan dengan adanya *plugin* ini dapat memberikan kesan pengalaman yang sudah berlalu namun masih memiliki rasa kecewa *shock* pada diri Mamat.

2. *ValhallaRoom*

Plugin ini digunakan untuk membentuk efek suara *reverb*/pantulan suara pada bagian dialog, contohnya seperti didalam ruangan, kamar mandi, atau aula. Penggunaan *plugin* ini mendukung *plugin Pro Q 4* untuk menciptakan pengalaman yang sudah berlalu pada *scene* yang sama yaitu *scene 5* dengan *mental shock* yang dialami Mamat.

3. *MannyM Distortion*

Penggunaan *plugin* ini untuk membentuk efek suara distorsi pada bagian *ambience*. Tentunya *plugin* ini digunakan dengan tujuan membangun kedalaman psikologis *mental shock* dengan bantuan beberapa *sound effect*:

1) *White Noise*

Efek suara yang memiliki peran kebisingan untuk membangun suatu adegan konflik tertentu, seperti pada film ini untuk membangun adegan *flashback* yang dialami Mamat.

2) *Riser Cymbal*

Efek suara ini memiliki kegunaan untuk membangun ketegangan karena volumenya yang meningkat secara bertahap. Biasa efek suara ini digunakan pada film horor maupun *thriller*, namun penggunaan efek ini pada film *Mic Check* adalah untuk memperlihatkan ketegangan/kepanikan dalam kondisi psikologis *mental shock* yang dialami Mamat. Unsur ini berkaitan dengan teori Görne (2019), menekankan bahwa efek suara film bukan sekadar peristiwa akustik, itu adalah "objek auditori" yang memiliki makna semantik melalui mekanisme pergeseran perhatian yang kompleks dan metafora lintas modalitas. Teori ini dapat dijelaskan bahwa suara bekerja seperti bahasa atau simbol, suara dapat menggantikan, mengubah, atau menambah

makna visual. Suara menjadi objek yang secara mandiri menyampaikan informasi psikologis, emosional, atau naratif.

Dalam perancangan ini, tidak hanya sampai di *sound effect* saja, penulis juga menempatkan *foley* guna mendukung aksi visual dalam film dengan memberikan makna kedalaman, realisme, dan dimensi emosional dalam pengalaman sinematik, seperti langkah kaki, gerakan pakaian, atau interaksi objek. Pernyataan ini mendukung teori Talijan (2024), bahwa kesuksesan *foley* bergantung pada kemampuan untuk "menghilang" artinya, dia dianggap sukses jika dia secara konsisten mendukung aksi di layar tanpa mengalihkan perhatian penonton dari peran pentingnya dalam konstruksi film.

4.3. PENERAPAN *SOUND DESIGN*

Proses penerapan *sound design* ini dilakukan oleh penulis dengan menjabarkan letak konflik yang terjadi oleh Mamat karena dirinya telah dimanfaatkan oleh idolanya.

Jo-King lalu memutar lagu berjudul "Mic Check!" yang sebelumnya dibuat oleh Mamat.

Raut wajah Mamat terlihat sangat kesal. Ia mulai muak dengan tingkah laku Jo-King.

Mamat mencoba menelpon Jo-King dan Arief tetapi tidak diangkat. Mamat lalu memutuskan untuk mendatangi X-ARENA.

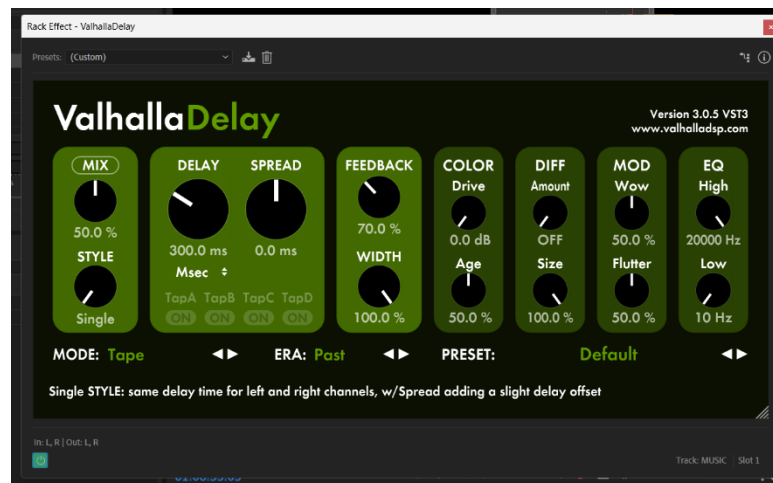
INT. X-ARENA - MALAM

Mamat akhirnya datang di X-ARENA sebelum acara dimulai dan ia masuk mencari Jo-King.

MAMAT
(marah)
Jo! JO!!

Gambar 4.3.1 Perpindahan *scene* 4 ke *scene* 5 Mamat datang ke X-Arena

Pada *scene* ini, menjelaskan bahwa Mamat mulai merasakan emosi, *mental shock* dan kekecewaannya, dan penulis memiliki strategi untuk menciptakan kesan emosional itu dengan menggunakan *plugin* pendukung.



Gambar 4.3.3 Plugin Valhalla Delay

Plugin ini penulis gunakan untuk membentuk efek suara gema pada dialog dengan setting yang digunakan *mix* 50% , *delay* 300.00 ms dan *spread* 0.0 ms. Dengan setingan ini, penulis merealisasikan suara *feedback* agar dapat menciptakan suara emosi yang meningkat sesuai apa yang dialami oleh Mamat.

Gemuruh penonton terasa bersorak menandakan acara akan dimulai.

ARIEF (CONT'D)
Tuh acaranya udah dimulai, yuk
sini, nonton dari backstage!

Mamat terlihat sangat kesal namun ia tahan. Mamat melihat Jo-King yang sedang tampil dengan bangga di atas panggung.

Mamat tak tahan lagi dan bergegas berlari ke arah panggung. Jo-King yang sedang tampil bingung tetapi berusaha profesional dan merangkul Mamat. Mamat lalu mendorong Jo-King. Penonton semua jadi kaget. DJ mematikan lagu.

JO-KING
(berbisik)
Mat?! What the fuck man?!!

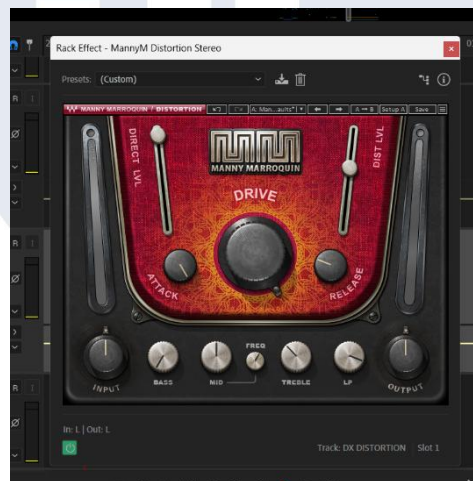
MAMAT
(berteriak)
Brengsek lu! Apa-apaan lu rilis
lagu gua?!

Gambar 4.3.2 Scene 5 Mamat melabrak Jo-King di stage

Kemudian dari *scene* ini juga dapat menjelaskan kalau Mamat sudah makin memanas emosinya. Dalam penerapan ini penulis menerapkan efek distorsi dengan menggunakan *ambience* dan dialog. Tentunya materi ini memiliki fungsi untuk menyampaikan kesan emosi dan *shock* batin lewat *ambience* distorsi.



Gambar 4.3.5 Plugin Pro Q 4 & Valhalla Room



Gambar 4.3.4 Plugin MannyM Distortion

Dalam tahap penerapan ini, penulis menggunakan beberapa aset *plugin* yang dapat membantu mengubah efek suara menjadi distorsi. Pada gambar pertama itu menggunakan *plugin Pro Q 4* dan *ValhallaRoom*. *Pro Q 4* sendiri digunakan pada bagian dialog, guna untuk membentuk efek suara terpendam dengan setting yang digunakan 717,65 Hz. Sedangkan *ValhallaRoom* digunakan untuk membentuk efek suara *reverb* pada bagian dialog dengan setting yang digunakan 30% pada bagian *mix* dan 10.00 ms pada bagian *predelay*. Kemudian untuk *MannyM Distortion* digunakan untuk membentuk efek suara distorsi pada bagian *ambience* dengan setting yang digunakan *mix* 100% dan *attack* 100%. Penulis juga menambahkan *sound effect white noise* dan *riser cymbal* untuk menciptakan suasana tegang yang dialami Mamat karena sedang mengalami kekecewaan dan emosi yang meningkat.

5. SIMPULAN

Penelitian penciptaan ini menunjukkan bahwa *sound design*, khususnya melalui penerapan distorsi *ambience*, berperan signifikan dalam mengekspresikan kondisi psikologis karakter utama yang mengalami *shock* batin akibat pengkhianatan. Penggunaan efek seperti *MannyM Distortion*, *ValhallaRoom*, *ValhallaDelay*, dan *Pro Q 4* tidak hanya menghasilkan kualitas suara yang menarik secara estetis, tetapi juga menghadirkan pengalaman psikoakustik yang selaras dengan emosi dan keadaan mental tokoh utama. Efek-efek tersebut memperkuat nuansa kekecewaan, keterkejutan, dan ketegangan, sekaligus menegaskan bahwa suara dapat menjadi medium utama untuk menggambarkan trauma dan konflik batin dalam film.

Melalui metode *practice based research*, penelitian ini menegaskan bahwa proses kreatif dalam perancangan suara dapat menjadi sarana ilmiah untuk memahami dinamika emosi manusia. Distorsi suara terbukti efektif dalam membangun kedalaman subjektif dan resonansi emosional antara karakter dan penonton. Dengan demikian, *sound design* tidak hanya berfungsi sebagai pendukung visual, tetapi juga sebagai bahasa artistik yang mampu menyalurkan dimensi psikologis karakter. Temuan ini membuka peluang bagi pengembangan pendekatan *sound design* sebagai instrumen utama dalam representasi trauma dan pengalaman batin di ranah sinema.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Murray, L. (2019). *Sound Design Theory and Practice*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315647517>
- Bach, S. (2018). Some Thoughts on Trust and Betrayal. *Psychoanalytic Dialogues*, 28(5), 557–568.
<https://doi.org/10.1080/10481885.2018.1506214>
- Chattopadhyay, B. (2017). Reconstructing atmospheres: Ambient sound in film and media production. *Communication and the Public*, 2(4), 352–364.
<https://doi.org/10.1177/2057047317742171>
- Kozloff, S. (2000). *Overhearing film dialogue*. University Of California Press, Cop.
- Neumeyer, D. (2009). Diegetic/Nondiegetic: A Theoretical Model. *Music and the Moving Image*, 2(1), 26–39.
<https://doi.org/10.5406/musimoviimag.2.1.0026>
- Görne, T. (2019). The Emotional Impact of Sound: A Short Theory of Film Sound Design. *EPiC Series in Technology*, 1, 17–30. <https://doi.org/10.29007/jk8h>
- Emilija Talijan. (2024). Introduction to Foley sound. *The Soundtrack*, 16(1), 3-10.
https://doi.org/10.1386/ts_00029_2
- Chion, M., & Gorbman, C. (2019). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Audio-Vision: Sound on Screen. <https://doi.org/10.7312/chio18588>

Herman, J. L. (2015). Trauma and recovery: Aftermath of Violence from Domestic Abuse to Political Terror. Basicbooks. (Original work published 1992)

Freyd, J. J. (1994). Betrayal Trauma: Traumatic Amnesia as an Adaptive Response to Childhood Abuse. *Ethics & Behavior*, 4(4), 307–329.

https://doi.org/10.1207/s15327019eb0404_1

Pinchevski, A. (2015). Screen Trauma: Visual Media and Post-traumatic Stress Disorder. *Theory, Culture & Society*, 33(4), 51–75.

<https://doi.org/10.1177/0263276415619220>



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



Page 1 of 19 - Cover Page

Submission ID trnoid::1:3452846943

UMN Libtii Film 11

Turnitin Skripsi Tugas Akhir Thomas

THOMAS INDRIYA KAUTAMAN

2025 GANJIL - SKRIPSI FILM

Universitas Multimedia Nusantara

Document Details

Submission ID

trnoid::1:3452846943

Submission Date

Jan 5, 2026, 2:12 PM GMT+7

Download Date

Jan 5, 2026, 3:07 PM GMT+7

File Name

AUTAMAN_SKRIPSI_FILM_ANIMASI_PENCIPTAAN_2025_turnitin_-15-30.pdf

File Size

994.5 KB

16 Pages

3,249 Words

20,873 Characters



Page 1 of 19 - Cover Page

Submission ID trnoid::1:3452846943




1% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

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

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

N U S A N T A R A

Top Sources

1%  Internet sources
 1%  Publications
 0%  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.apptma.org	<1%
2	Publication	
	Rhevy Adriade Putra. "How Does Language and Culture Form One Unique Nation..."	<1%
3	Internet	
	kc.umn.ac.id	<1%

N U S A N T A R A

LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : THOMAS INDRIYA KAUTAMAN
NIM : 00000069550
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Jason Obadiyah, S.Sn.,M.Des.Sc. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	17 September 2025	09:30	Bahas judul laporan	10 Oktober 2025 12:41
2	24 September 2025	09:30	Membahas Bab 1 dan Bab 2	10 Oktober 2025 12:41
3	01 Oktober 2025	09:30	Membahas Bab 2 teori (Revisi)	10 Oktober 2025 12:41
4	12 November 2025	09:35	Revisi bab 2	05 Desember 2025 15:3
5	25 November 2025	12:20	Revisi Bab 2	05 Desember 2025 15:3
6	26 November 2025	17:55	Masih revisi bab 2	05 Desember 2025 15:3
7	28 November 2025	15:06	Revisi bab 2 lagi	05 Desember 2025 15:3
8	05 Desember 2025	12:20	Revisi bab 2 dan nyicil bab 3 & 4	05 Desember 2025 15:3
9	05 Desember 2025	16:10	Revisi Bab 2, 3 & 4	05 Desember 2025 16:23

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

NAMA	Thomas Indriya Kautaman
NIM	00000069550
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	thomas.indriya@dtudent.umn.ac.id
ALAMAT	Pd. Maharta Blok C18 no2, Pd. Aren Pd. Kacang
NO. TELP / HP	082210888578
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds.

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	Senin
TANGGAL	08 Desember 2025
TEMPAT	Universitas Multimedia Nusantara

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,

(Thomas Indriya Kautaman)

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	T2C	
NAMA PRODUKSI	Mic Check!	
JENIS ANIMASI / FILM	Film Pendek	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000069932	Jason Melvine	Strategi Produser dalam merancang distribusi Film Pendek "Mic Check!" melalui komunitas.
00000070061	Nathanael william Naoitupulu	PENERAPAN HANDHELD KAMERA DALAM MENGGAMBARAKAN EMOSI NEGATIF MAMAT DI FILM MIC CHECK!
000000710654	Hieremias Diamond Pinantun	ANALISIS PENERAPAN STRUKTUR TIGA BABAK DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER PROTAGONIS PADA SKENARIO FILM MIC CHECK!
00000069395	Jason Kirana	STRATEGI PENGARAHAN AKTOR GORI DALAM MEMERANKAN KARAKTER RAPPER JO-KING PADA TAHAP PRAPRODUKSI DALAM FILM PENDEK "MIC CHECK!" (2025)
00000069550	Thomas Indriya Kautaman	PERANCANGAN SOUND DESIGN UNTUK EKSPRESI PSIKOLOGIS KARAKTER UTAMA MELALUI DISTORSI AMBIENCE DALAM FILM "MIC CHECK!" (2025)
00000080979	Gregorius Diaz Kawulusan	PERANCANGAN KONSEP

N U S A N T A R A

		UNDERGROUND MELALUI MISE EN SCÈNE DALAM FILM MIC CHECK!

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



Jason Melvine



Jason Kirana



Hieremias Diamond
Pinantun



Gregorius Diaz
Kawalusan



Nathanael William
Napitupulu

Hormat kami,



Thomas Indriya Kautaman

N U S A N T A R A

KS 4: PERMOHONAN IJIN PRODUKSI



Dengan hormat,

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

Mic Check!

Tipe Karya : **FILM**

Anggota kelompok:



No.	Nama Lengkap	Job Role
1	Jason Kirana	Director
2	Jason Melvine	Producer
3	Hieremias Diamond Pinantun	Writer
4	Nathanael William Napitupulu	Cinematographer
5	Gregorius Diaz Kawuluan	Production Design
6	Thomas Indriya Kautaman	Sound Design
7		

Kami akan menyelenggarakan tahapan produksi pada:


Hari, Tanggal : Sabtu, 01 November 2025 s/d Minggu, 02 November 2025

Lokasi : Woodstock, Pamulang; Universitas Multimedia Nusantara

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	Perdana Kartawiyudha	Director	
2	Rista Ihwanny	ART	

N U S A N T A R A


3	Frans Sahala Moshes Rinto	Cinematographer	 Date: 2025.10.31 19:42:07 +07'00'
---	---------------------------	-----------------	--

4	Paulus Heru Wibowo K.	Scriptwriter	
5	Jason Obadiah	Sound Design	
6	Ika Angela, S.n.,M.Sn.	Producer	 Digitally signed by Ika Angela Date: 2025.12.04 13:22:03 +07'00'
7			

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

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

Hormat kami,
Tim Produksi Final Project
Mic Check!


(Jason Melvine)
Program Studi Film, UMN)*

N U S A N T A R A