



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN SUARA DAN BUNYI *NON-DIEGETIC*
UNTUK MENDUKUNG FUNGSI NARATIF DALAM FILM
PENDEK *MEMOIR OF KANAYA*

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Dandy Nurfauzan
NIM : 13120210312
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dandy Nurfauzan

NIM : 13120210312

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**PERANCANGAN SUARA *NON-DIEGETIC* UNTUK Mendukung
FUNGSI NARATIF DALAM FILM PENDEK *MEMOIR OF KANAYA***

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 21 Mei 2018



Dandy Nurfauzan

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SUARA DAN BUNYI *NON-DIEGETIC*
UNTUK MENDUKUNG FUNGSI NARATIF DALAM FILM
PENDEK *MEMOIR OF KANAYA***

Oleh

Nama : Dandy Nurfauzan

NIM : 13120210312

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 06 Juli 2018

Pembimbing



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

Penguji



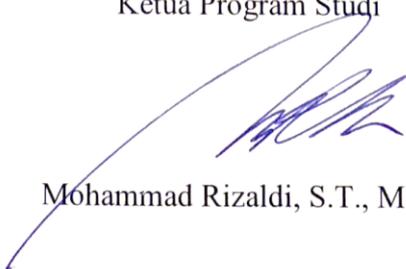
Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A.

Ketua Sidang



Annita, S.Pd., M.F.A.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Film merupakan suatu bentuk seni *audio* dan *visual*. Sesuai dengan perkataan tersebut, *audio* merupakan salah satu bagian yang penting dalam pengerjaan karya film. *Audio* dapat memberikan *mood* dan mewarnai sebuah film melalui suara dan bunyi. *Non-diegetic* merupakan salah satu teori yang digunakan untuk membantu film supaya mencapai *visi* yang diinginkan.

Dalam pandangan beberapa orang, *audio* yang baik merupakan *audio* yang jelas dan dapat didengar oleh penonton. *Audio* memiliki peranan yang lebih besar dari itu, penggunaan suara atau bunyi yang salah dapat menyebabkan hilangnya *mood* yang diinginkan pencipta filmnya.

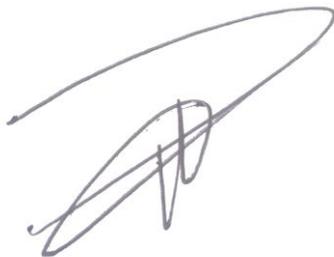
Dalam pengerjaan suara dan bunyi pada film pendek *Memoir of Kanaya*, penulis mengetahui peran-peran setiap suara dan bunyi dalam film. Setiap suara dan bunyi tersebut memiliki peran yang berbeda-beda dan memiliki dampak yang berbeda kita disamakan dengan *visual*. Dengan mengetahui peran pada setiap suara dan bunyi yang digunakan, penulis berharap pembaca dapat pula mengetahui penggunaan setiap suara dan bunyi pada film yang akan mereka kerjakan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ketua Program Studi Fakultas Seni dan Desain, Bapak Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.
2. Dosen pembimbing, Bapak Jason Obadia, S.Sn., M.Des.S.c yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.

3. Dosen pembimbing akademis Ibu Annita, S.Pd., M.F.A. yang telah memberikan dukungan moral dan membantu dalam menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini.
4. Leo Erwando, Martin Handi, dan Dira Narraya yang telah membantu memberikan saran dalam proses pengerjaan karya ilmiah ini.
5. Teman-teman dari *Alpha Pictures* yang telah membantu dalam menciptakan konsep untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

Tangerang, 21 Mei 2018



Dandy Nurfauzan

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Dalam pengerjaan suatu karya *audio* dan *visual*, pengerjaan suara merupakan salah satu bagian yang penting. Seorang *sound designer* memiliki tanggung jawab dalam menggunakan suara apa saja yang digunakan dalam film dan bagaimana suara tersebut digunakan untuk mendukung cerita dan mood dalam film tersebut. Suara yang digunakan dalam film dapat memiliki dampak yang berbeda-beda terhadap penonton.

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan suara *non-diegetic* untuk mendukung fungsi naratif dalam film pendek *Memoir of Kanaya*” yang ditulis oleh Dandy Nurfauzan bertujuan untuk mengetahui bagaimana seorang *sound designer* menggunakan suara *on screen* dan suara *off-screen* untuk mendukung cerita dalam film pendek *Memoir of Kanaya*.

Kata kunci: *sound designer, diegetic, non-diegetic, ambience, soundscape*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

In the making of an audio and visual creation, sound is one of the important aspect that needs to be concern. A sound designer have a responsibility in selecting which sound type and how it used to enchanced the story narrative and mood in film. Each sound that used in film have different impact on audience.

In this final report assignment titled “Non-diegetic’s design to support story’s narrative in Memoir of Kanaya” written by Dandy Nurfauzan to understand how a sound designer use on screen and off-screen sound to support the story of Memoir of Kanaya.

Keywords: sound designer, diegetic, non-diegetic, ambience, soundscape.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Sound Narrative.....	4
2.2. Diegetic Sound.....	5
2.3. Non-diegetic Sound	6

2.3.1.	<i>Sound Effect</i>	8
2.3.2.	<i>Foley</i>	9
2.3.3.	<i>Ambience</i>	11
2.3.4.	<i>Hard Effect</i>	12
2.4.	<i>Sound Effect Plug-in</i>	14
2.4.1.	<i>Reverberation</i>	15
2.4.2.	<i>Equalization</i>	16
BAB III METODOLOGI		18
3.1.	Gambaran Umum	18
3.1.1.	Sinopsis	18
3.1.2.	Posisi Penulis	20
3.2.	Software Yang Digunakan	20
3.3.	Tahap Perancangan	21
1.	Analisis dan pemahaman <i>script</i>	21
2.	Analisis <i>picture locked</i>	22
3.	Perekaman <i>ambience</i>	23
4.	<i>Dubbing</i>	27
5.	Penciptaan <i>foley</i>	33
6.	<i>Editing suara</i>	37
7.	Pemasangan <i>plug-in</i>	39

3.4. Acuan.....	44
BAB IV ANALISIS.....	46
4.1. <i>Scene 1</i>	46
4.2. <i>Scene 6</i>	50
4.3. <i>Scene 7</i>	52
4.4. Kendala Penelitian	55
BAB V PENUTUP.....	61
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

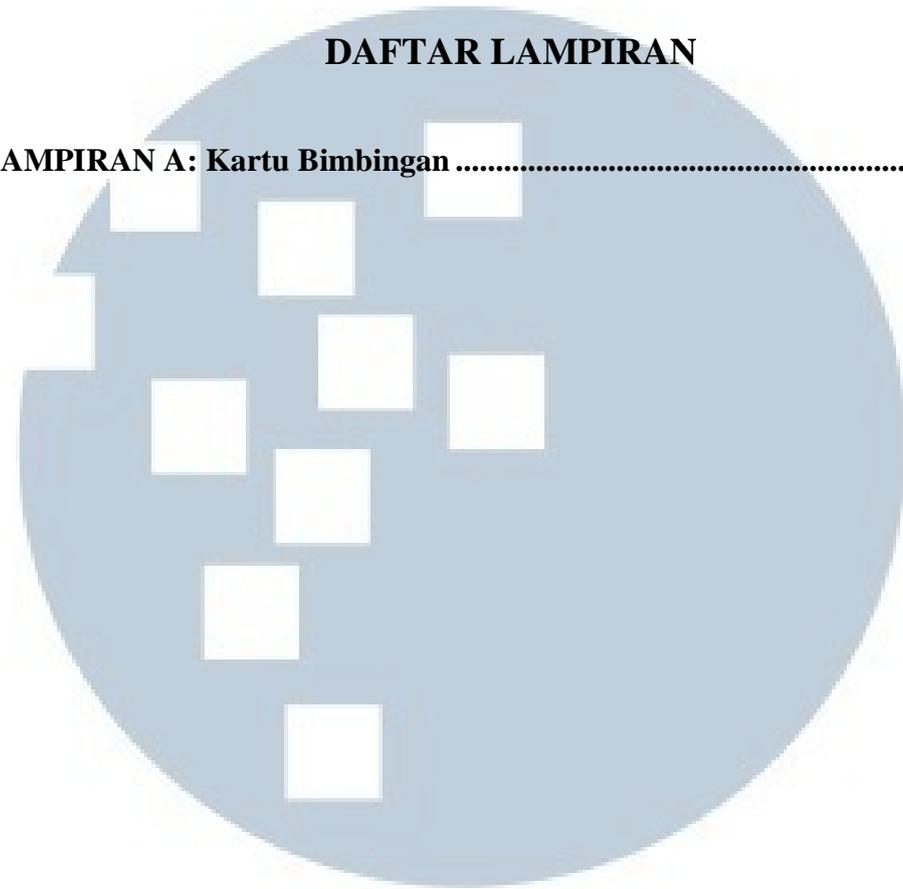
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh perekaman <i>foley</i>	9
Gambar 2.2. Contoh penggunaan <i>hard effect</i>	13
Gambar 2.3. Contoh tampilan <i>plug-in</i>	15
Gambar 3.1. Logo dari <i>Waves</i>	21
Gambar 3.2. Contoh bentuk <i>script</i>	22
Gambar 3.3. Contoh perekaman <i>ambience</i>	24
Gambar 3.4. <i>X/Y mic</i> untuk <i>Zoom H6</i>	25
Gambar 3.5. <i>Zoom H6 handy recorder</i>	25
Gambar 3.6. <i>Zoom H6</i> dengan menggunakan <i>windscreen</i>	26
Gambar 3.7. <i>Sennheiser HD 201 headphone</i>	27
Gambar 3.8. Contoh proses perekaman suara <i>dubbing</i>	28
Gambar 3.9. <i>Apollo Twin MKii Quad-core</i>	29
Gambar 3.10. <i>Behringer C-1</i>	29
Gambar 3.11. <i>Aston halo</i>	30
Gambar 3.12. <i>Yamaha HS-8</i>	31
Gambar 3.13. <i>Pro Tools 12 HD</i>	32
Gambar 3.14. <i>Scene 1</i> film pendek <i>Memoir of Kanaya</i>	32
Gambar 3.15. <i>Scene 2</i> dari film pendek <i>Memoir of Kanaya</i>	33
Gambar 3.16. <i>Focusrite scarlett 2i2 2nd generation</i>	34
Gambar 3.17. <i>Rode NT-5</i>	35
Gambar 3.18. Kabel <i>XLR</i>	36
Gambar 3.19. <i>Operator</i> melakukan perekaman <i>foley</i>	37

Gambar 3.20. <i>Foley artist</i> mengikuti gambar dalam menciptakan bunyi.....	37
Gambar 3.21. <i>Window</i> yang muncul ketika OMF dibuka pada <i>Pro Tools 12 HD</i>	38
Gambar 3.22. <i>Workspace</i> pada saat data OMF dibuka pada <i>Pro Tools 12 HD</i>	38
Gambar 3.23. Tampilan <i>window plug-in EQ3 7-Band</i>	40
Gambar 3.24. Tampilan <i>window WNS</i> pada <i>Pro Tools 12 HD</i>	41
Gambar 3.25. Tampilan <i>window TrueVerb</i> pada <i>Pro Tools 12 HD</i>	42
Gambar 3.26. Tampilan <i>window Eleven lite</i> pada <i>Pro Tools 12 HD</i>	43
Gambar 3.27. Tampilan <i>window C4</i> pada <i>Pro Tools 12 HD</i>	44
Gambar 3.28. <i>Saving Private Ryan</i> (1998). (Spielberg, 1998)	45
Gambar 4.1. <i>Scene 1</i> film <i>Memoir of Kanaya</i>	46
Gambar 4.2. Proses penggunaan <i>ambience</i> dan <i>sound effect</i> pada <i>scene 1</i>	48
Gambar 4.3. Penggunaan <i>plug-in C4</i> untuk memanipulasi suara <i>telephone</i>	49
Gambar 4.4. <i>Scene 6</i> pada film pendek <i>Memoir of Kanaya</i>	50
Gambar 4.5. Penggunaan <i>plug-in Eleven lite</i> untuk suara <i>speaker</i> ruangan	51
Gambar 4.6. <i>Scene 7</i> film <i>Memoir of Kanaya</i>	52
Gambar 4.7. Penggunaan <i>reverb</i> pada <i>scene 7</i>	53
Gambar 4.8. Peletakan <i>ambience</i> pada <i>scene 7</i>	55
Gambar 4.9. Lokasi rumah yang digunakan	56
Gambar 4.10. Penghapusan suara dan bunyi pada <i>scene 5</i>	59
Gambar 4.11. Pergantian data <i>audio</i> pada <i>scene 5</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Bimbingan	xv
-----------------------------------	----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA