



### **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 *SOUND DESIGN* DALAM GAME “DEKAPAN”**

## **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Alfate

NIM : 14120210518

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 : Alfate

NIM : 14120210518

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN SOUND DESIGN DALAM GAME “DEKAPAN”**

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, 3 Januari 2018

Alfate



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN SOUND DESIGN DALAM GAME  
“DEKAPAN”**

Oleh

Nama : Alfate

NIM : 14120210518

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.

Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Yang Mahakuasa, karena tanpa kuasa-Nya penulis tidak mungkin bisa menyelesaikan laporan ini.

Berdasarkan fenomena berkurangnya kesadaran masyarakat Indonesia akan kebudayaan Indonesia yang kaya ini, penulis dan tim memutuskan untuk membuat sebuah *game* yang mengangkat salah satu budaya Indonesia sebagai tema. *Game* ini merupakan sebuah bentuk dokumentasi dari budaya tersebut. Dalam menentukan temanya, penulis dan tim memutuskan untuk mengangkat kebudayaan mistikal Indonesia. Penulis dan tim merasa bahwa kebudayaan mistikal Indonesia cukup menarik untuk diangkat karena misterinya dan juga keunikan dunia mistikal Indonesia. Dari sana, penulis dan tim memutuskan untuk mengangkat sosok Wewe Gombel, yang meski cukup terkenal namanya namun sangat jarang diangkat ceritanya dan tidak banyak masyarakat yang mengenalnya.

Dalam perancangan proyek dan penulisan laporan ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan juga motivasi dari orang-orang di sekitar penulis. Maka itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan syukurnya kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
2. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum. dan Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku pembimbing Tugas Akhir yang memberikan arahan dan dukungan kepada penulis selama perancangan Tugas Akhir.

3. Septian Pamungkas selaku narasumber yang telah bersedia memberikan ilmu yang sangat berguna untuk perancangan Tugas Akhir penulis.
4. Broky, Yudis, dan Cak Waw dari Trio Hantu CS selaku narasumber yang telah bersedia memberikan wawasannya mengenai mitos Wewe Gombel.
5. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing akademik penulis.
6. Thomas Simpson, S.Ds. selaku dosen yang telah bersedia membimbing dalam proses desain *game*.
7. Angela Fanuela, Tania Helsa, dan Ivan Jeremy selaku anggota tim produksi Unpunny Productions.
8. Orangtua penulis yang telah memberikan dukungan dan perhatian penuh kepada penulis.
9. Pihak-pihak lain yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses perancangan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 24 Januari 2018

Alfate

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAKSI

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya, yang salah satunya adalah pada dunia mistikalnya. Salah satu legenda dunia mistikalnya yang terkenal adalah legenda Wewe Gombel. Meski cukup dikenal, namun cerita Wewe Gombel jarang sekali diangkat. Untuk melestarikan legenda tersebut, dibutuhkan media yang efektif untuk menyebarkan informasi. Dalam hal ini, *game* merupakan medium yang cocok. Alasannya adalah karena pesatnya perkembangan dunia *game* Indonesia yang membuat masyarakat semakin mudah menjangkau medium *game*.

Salah satu aspek terpenting dalam *game* adalah aspek suara. Proses pembuatannya disebut *sound design* yang salah satu cakupannya adalah *background music* (BGM). Dalam sebuah *game*, BGM berperan untuk memperkuat imersi dan emosi yang dialami pemain. Selain itu, BGM juga dapat memberikan identitas bagi karakter yang ada di dalamnya. Dengan BGM, sosok Wewe Gombel bisa diberikan identitas suara yang berbeda. Pemberian identitas yang unik pun akan membuatnya lebih melekat dan mudah dibedakan dari yang lain.

Kata kunci: Budaya, Wewe Gombel, *game*, *sound design*, BGM

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ABSTRACT

*Indonesia is a country with an abundance of cultures, in which one of them is its mystical world. One of its more popular mystical legends is the legend of Wewe Gombel. Although quite popular, the legend itself is rarely explored. In order to conserve the legend, medias effective for sharing information are needed. In this respect, game is a suitable medium. One reason is because of the rapid growth of the game industries in Indonesia, where it becomes readily accessible to the mass.*

*One of the most important aspect in a game is sound. The process of making sound is called sound design, and one of its coverages is background music (BGM). In a game, BGM strengthens the immersion and emotion the player experiences. Not only that, BGM is also able to give the characters in the game identities. With BGM, Wewe Gombel could be given a more unique sound identity. Giving it a unique identity could make it more recogniseable and distinguishable from other ghosts.*

*Keywords: Culture, Wewe Gombel, game, sound design, BGM*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3. Batasan masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4. Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5. Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>

<b>2.1. Sound design</b>	<b>5</b>
<b>2.2. BGM</b>	<b>6</b>
2.2.1. <i>Engagement</i>	8
2.2.2. <i>Engrossment</i>	9
2.2.3. <i>Total Immersion</i>	11
<b>2.3. Musik dan emosi</b>	<b>12</b>
<b>BAB III METODOLOGI</b>	<b>14</b>
<b>3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir</b>	<b>14</b>
<b>3.2. Metodologi Penelitian</b>	<b>14</b>
3.2.1. Studi Literatur	14
3.2.2. Wawancara Narasumber	14
3.2.3. <i>Existing Study</i>	16
<b>3.3. Metodologi Perancangan</b>	<b>19</b>
<b>3.4. Perancangan</b>	<b>20</b>
3.4.1. Sinopsis Cerita	20
3.4.2. Konsep BGM	20
3.4.3. Penulisan <i>score</i>	22
3.4.4. <i>Recording</i>	24

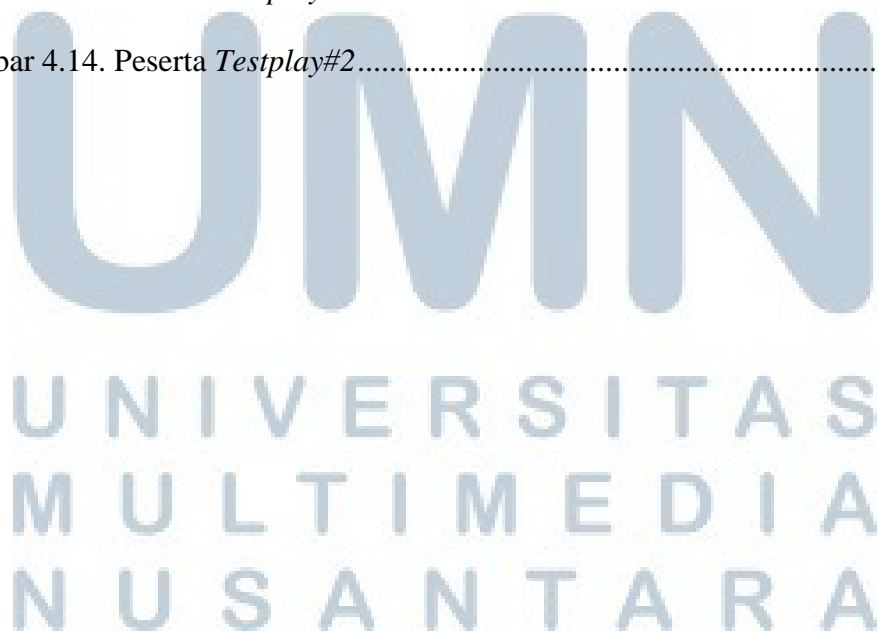
3.4.5. <i>Mixing</i> .....	26
<b>BAB IV ANALISIS</b> .....	<b>31</b>
<b>4.1. Analisis Perancangan</b> .....	<b>31</b>
4.1.1. Analisis Desain .....	31
4.1.2. Analisis <i>User</i> .....	42
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>46</b>
<b>5.1. Kesimpulan</b> .....	<b>46</b>
<b>5.2. Saran</b> .....	<b>47</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xv</b>
<b>LAMPIRAN A: Kartu Bimbingan</b> .....	<b>xvi</b>
<b>LAMPIRAN B: Notasi BGM</b> .....	<b>xviii</b>
<b>LAMPIRAN C: Survey Google Form</b> .....	<b>xxix</b>

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Screenshot</i> Wawancara#1 .....	15
Gambar 3.2. <i>Screenshot</i> Wawancara#2 .....	16
Gambar 3.3. <i>Game</i> <i>Distraint</i> .....	17
Gambar 3.4. <i>Game</i> <i>Limbo</i> .....	18
Gambar 3.5. <i>Game</i> <i>Little Nightmares</i> .....	19
Gambar 3.6. Tahapan Perancangan BGM.....	19
Gambar 3.7. Grafik Eingkat Emosi BGM.....	21
Gambar 3.8. Grafik Tingkat Kecepatan Tempo.....	21
Gambar 3.9. Grafik Amplitudo BGM.....	22
Gambar 3.10. Tampilan Sibelius 7.....	23
Gambar 3.11. <i>Midi Controller</i> .....	23
Gambar 3.12. <i>Score</i> Suara-Suara yang Akan Direkam.....	24
Gambar 3.13. Proses <i>Recording</i> .....	25
Gambar 3.14. Beberapa Alat yang Digunakan untuk Tabuhan .....	25
Gambar 3.15. Tampilan DAW Studio One 3.....	26
Gambar 3.16. Contoh VST.....	27
Gambar 3.17. Lisensi <i>Sample Library</i> .....	27
Gambar 3.18. Pengaturan <i>Panning</i> dan Volume Desibel dalam <i>Mixer</i> Studio One 3 28	
Gambar 3.19. Pro EQ .....	29
Gambar 3.20. Efek <i>Reverb</i> .....	30

Gambar 4.1 Notasi <i>Puzzle Scene</i> .....	32
Gambar 4.2 <i>Tritone</i> .....	33
Gambar 4.3 Notasi <i>Clue scene</i> .....	34
Gambar 4.4 Notasi <i>Clue Scene Lama</i> .....	35
Gambar 4.5 <i>Mixing BGM Puzzle (Hijau) dan Clue (Merah)</i> .....	36
Gambar 4.6 <i>Leitmotif Tema Wewe Gombel</i> .....	37
Gambar 4.7 Notasi Tema Wewe Gombel .....	38
Gambar 4.8. Motif Awal Wewe dalam D# Minor .....	39
Gambar 4.9 <i>Mixing</i> Tema Wewe Gombel .....	39
Gambar 4.10 Notasi <i>Chase Scene</i> .....	40
Gambar 4.11. Notasi <i>Chase Theme</i> Sebelum Direvisi.....	42
Gambar 4.12 <i>Mixing Chase Scene</i> .....	42
Gambar 4.13. Peserta <i>Testplay#1</i> .....	43
Gambar 4.14. Peserta <i>Testplay#2</i> .....	43



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbedaan Film dan <i>Game</i> .....	7
---	---

