

**PERAN SOUND DESIGNER DALAM MEMBANGUN THEATRE OF
MIND PADA SANDIWARA AUDIO**

“SINAR CANTIK YANG MOLEH”



Oleh :

Lega Uda Wianto

2018/BC R-TV/5302

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN RADIO-TELEVISI
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMINUKASI YOGYAKARTA**

2021

MOTTO

“ Berkaryalah dengan cinta, karena dengan berkarya kita meninggalkan jejak. “

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam pelaksanaan karya kreatif dan proses penyusunan laporan sebagai karya tulis, penulis mendapat banyak bimbingan dan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala karunianya, yang telah memberikan kemampuan, dan kesabaran sehingga saya dapat menyelesaikan laporan praktek kerja lapangan dengan baik.
2. Orang tua dan adik-adik dan seluruh keluarga besar saya yang selalu mendukung semua kegiatan yang saya lakukan.
3. Dosen pembimbing saya Bapak Heri Setiawan., M.Sn. yang telah membimbing saya untuk mengerjakan dan menyelesaikan laporan praktek kerja lapangan ini.
4. Teman - teman angkatan 2018, dan semua orang yang mendukung untuk penulisan ini.
5. Untuk diri saya sendiri yang telah berjuang semaksimal mungkin. Terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-NYA. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan tugas akhir Karya Kreatif Sandiwara Audio Sinar Cantik Yang Moleh. Laporan ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada program studi Broadcasting Radio Televisi Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

Dalam penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat semangat, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang sudah terlibat dalam penyusunan laporan ini.

1. Ibu Dra Sudaru Murti, M. Si selaku ketua di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta
2. Bapak Heri Aetiawan., M.Sn. selaku pembimbing dalam penyusunan laporan, yang selalu memberi masukan untuk menyelesaikan laporan ini.
3. Bapak Tjandra S. Buwana, M.A. selaku kepala program studi broadcasting radio televisi di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta
4. Segenap penguji laporan tugas akhir praktek kerja lapangan
5. Seluruh dosen dan staff civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta terutama dosen broadcasting radio tv
6. Seluruh teman - teman angkatan 2018

Dalam penyusunan praktek kerja lapangan ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu memohon maaf atas semua kekurangannya dan menerima kritik dan saran untuk membangun. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih semoga dengan adanya laporan ini bisa bermanfaat untuk institusi pendidikan, masyarakat, dan juga praktisi Broadcasting

Yogyakarta, September 2021

Lega Uda Wianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK.....	1
ABSTRACT.....	1
BAB I.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Karya Kreatif.....	4
D. Tempat dan Waktu Karya Kreatif	4
1. Tempat	4
2. Waktu.....	4
E. Metode Pengumpulan Data	6
1. Wawancara	6
2. Observasi.....	6
3. Studi Pustaka.....	6
BAB II.....	7
A. Penegasan Judul	7
1. Peran	7
2. Sound Designer	8
3. Theatre of Mind	8
4. Sandiwara Audio	9
5. Sinar Cantik Yang Moleh	10
B. Kajian Pustaka	10
1. Karakteristik dan Unsur Sandiwara Audio	10
2. Element pada Sound Design	17
3. Tiga Pilar dalam Sound Design	20

BAB III.....	21
A. Desain Produksi.....	21
B. Tinjauan Naskah Karya Kreatif	23
1) Premise	23
2) Snopsis	23
3) Naskah “ Sinar Cantik Yang Moleh “	24
C. Tempat dan Waktu pelaksanaan produksi.....	24
1) Tempat	24
2) Waktu Produksi.....	24
BAB IV.....	25
A. Analisis Latar belakang tokoh	25
1) Latar belakang Tokoh.....	25
B. Analisis <i>Sound Designer</i> pada Sandiwara Audio Sinar Cantik Yang Moleh	26
1) <i>Treatment</i> adegan dan <i>sound design</i> pada Scene 1	26
2) <i>Treatment</i> Adegan dan <i>Sound Design</i> Scene 2.....	28
3) <i>Treatment</i> adegan dan <i>Sound design</i> pada scene 3	30
4) <i>Treatment</i> adegan dan <i>Sound design</i> pada scene 4.....	31
5) <i>Treatment</i> adegan dan <i>sound design</i> pada scene 5	32
6) <i>Treatment</i> Adegan dan <i>Sound Design</i> pada scene 6.....	33
7) <i>Treatment</i> Adegan dan <i>Sound Design</i> pada Scene 7	34
8) <i>Treatment</i> Adegan dan <i>Sound Design</i> pada Scene 8.....	36
C. Tahapan <i>Sound Designer</i> pada Proses Produksi Sandiwara Audio Sinar Cantik Yang Moleh	38
1) Pra Produksi	38
2) Produksi	38
3) Post Produksi	40
D. Evaluasi Karya Kreatif Sandiwara Audio Sinar Cantik Yang Moleh	43
1) Evaluasi Keberhasilan dalam karya kreatif sandiwara audio Sinar Cantik Yang Moleh.....	43
2) Evaluasi Kegagalan dalam karya kreatif sandiwara audio Sinar Cantik Yang Moleh.....	44
E. Reverensi Karya Kreatif Sandiwara Audio Sinar Cantik yang Moleh.....	45

BAB V.....	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Daftar Pustaka.....	49
C. Lampiran	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Rekaman Pada tahap produksi.	77
Gambar 2. Proses Rekaman Pada Tahap Produksi.	78
Gambar 3. Contoh proses perekaman foley.	79
Gambar 4. Proses Mixing.	80

ABSTRAK

Laporan Karya Kreatif ini membangun tentang peran sound designer dalam membangun *theater of mind* pada sandiwara audio Sinar Cantik Yang Moleh. Sandiwara audio ini menghadirkan beberapa element *sound design* yang diantaranya *ambience*, *sound effect*, *foley*, serta music dimana tiap-tiap element tersebut berperan penting untuk membangun *theater of mind* dalam pikiran pendengar. Rumusan masalah ini difokuskan pada bagaimana perananan sound designer dalam proses penciptaan *theater of mind* melalui analisis treatment adegan dan *sound design* yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa *sound deaigner* memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun *theater of mind* dengan penerapan element *sound design* yang dimaksimalkan hingga menciptakan sinergi yang baik dengan adegan yang diterapkan oleh sutradara.

Kata kunci: *Sound design*, *Theater of mind*, Sandiwara audio

ABSTRACT

This Creative Work report builds on the role of sound designers in building a theater of mind in the audio drama Sinar Cantik Yang Moleh. This audio drama presents several sound design elements including atmosphere, sound effects, foley, and music where each of these elements plays an important role in building a theater of thought in the listener's mind. This problem formulation discusses how the role of sound designer in the process of making theater of mind through scene treatment and sound design is used. Based on the results of this study, it is said that the sound deaigner has a very important role in building a theater of mind by applying maximized sound design elements to create a good synergy with the scenes applied by the director.

Keyword: Sound design, Theater of mind, Audio drama