

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	
i	
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	
ii	
HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....	
iii	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	
iv	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
v	
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	
vi	
HALAMAN PERNYATAAN PENULIS.....	
vii	
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH.....	
viii	
HALAMAN DAFTAR ISI.....	
x	
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	
xii	
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	
xiii	
HALAMAN LAMPIRAN.....	
xiv	
HALAMAN GLOSARIUM.....	
xvi	
HALAMAN ABSTRAK.....	
xvii	
HALAMAN ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	
1	
A. Latar Belakang.....	
1	
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	
4	
C. Tujuan Penciptaan.....	
4	
Tujuan Khusus.....	4
Tujuan Umum.....	4
D. Manfaat Penciptaan.....	
5	
Manfaat Teoritis.....	5
Manfaat Praktis.....	5

E. Tinjauan Karya.....	5
F. Landasan Teori Penciptaan.....	9
BAB II KONSEP DAN KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN.....	13
A. Objek Penciptaan.....	13
B. Analisis Objek.....	14
C. Analisis Program.....	16
BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN.....	17
A. Konsep Karya.....	17
1. Konsep Estetik.....	17
2. Konsep Program.....	19
B. Metode Penciptaan.....	20
1. Persiapan.....	20
2. Elaborasi.....	20
3. Sintesis.....	21
4. Realisasi.....	21
5. Penyelesaian.....	21
C. Konseptual Karya.....	25
BAB IV PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film Paradise Now.....	6
Gambar 2. Poster Film Marlina.....	7
Gambar 3. Poster Film Insidious Chapter 4	8
Gambar 4. <i>Storyboard Scene 1</i>	26
Gambar 5. <i>Storyboard Scene 4</i>	29
Gambar 6. <i>Storyboard Scene 6</i>	31
Gambar 7. <i>Storyboard Scene 7</i>	34
Gambar 8. <i>Storyboard Scene 15</i>	36
Gambar 9. <i>Storyboard Scene 18</i>	39
Gambar 10. <i>Storyboard Scene 19</i>	40
Gambar 11. <i>Storyboard Scene 23</i>	44
Gambar 12. <i>Storyboard Scene 5</i>	47
Gambar 13. <i>Storyboard Scene 25</i>	50
Gambar 14. <i>Storyboard Scene 21</i>	53
Gambar 15. <i>Storyboard Scene 28</i>	56
Gambar 16. <i>Storyboard Scene 31</i>	59
Gambar 17. <i>Storyboard Scene 32</i>	61
Gambar 18. <i>Storyboard Scene 34</i>	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat digunakan.....	24
Tabel 2. Treatment Sound Scene 1.....	26
Tabel 3. Treatment Sound Scene 4.....	29
Tabel 4. Treatment Sound Scene 6.....	31
Tabel 5. Treatment Sound Scene 7.....	33
Tabel 6. Treatment Sound Scene 15.....	36
Tabel 7. Treatment Sound Scene 18.....	38
Tabel 8. Treatment Sound Scene 19.....	41
Tabel 9. Treatment Sound Scene 23.....	44
Tabel 10. Treatment Sound Scene 5.....	47
Tabel 11. Treatment Sound Scene 25.....	50
Tabel 12. Treatment Sound Scene 21.....	53
Tabel 13. Treatment Sound Scene 28.....	57
Tabel 14. Treatment Sound Scene 31.....	59
Tabel 15. Treatment Sound Scene 32.....	61
Tabel 16. Treatment Sound Scene 34.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

NASKAH	
KARAKTER TOKOH.....	
FLOORPLAN DESIGN	
POSTER FILM.....	
JADWAL PELAKSANAAN.....	
CURRICULUM VITAE.....	

GLOSARIUM

A

- Audio Visual** : Sebutan untuk perangkat yang menggunakan unsur suara dan gambar
- ADR** : Perekaman ulang suara terhadap Pemain untuk memperjelas dialog
- Ambience** : Suara yang dihasilkan melalui suasana sekitar.
- Audio Mixing** : Proses penyatuan dan penyelarasan suara dari berbagai macam jenis dan bentuk suara.

B

- Breakdown** : Rancangan dalam sebuah produksi televisi atau film

C

- Center/Cetral** : Output suara yang dikeluarkan dari tengah speaker.

D

- Diegetic** : Suara realist yang berada pada isi cerita film

E

- Effect Ambience** : Suara yang berasal dari satu tempat kejadian
- Effect Folley** : Perekaman ulang adegan suara yang di peradegankan
- Ext** : Exterior, bagian dalam film yang diambil di luar ruangan

F

- Film** : Media untuk menyampaikan pesan melalui audio dan visual
- Floorplan** : Rancangan Pola lantai yang berisikan lighting, pergerakan kamera dan pergerakan aktor

didalam sebuah set.

G

Genre : Istilah untuk mengkategorikan sebuah karya

H

Hard Effect : Suara yang berasal dari suatu objek atau benda

I

Int : Interior, bagian dalam film yang diambil dari dalam ruangan

Input : Masukan yang dihasilkan dari perekaman suara melalui alat rekam

N

Non Linier : Sebuah gaya bercerita dengan menggunakan alur maju mundur

Naratif : Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh sebab dan akibat dalam

O

Off Screen : Adegan dari luar layar

On Screen : Adegan dari dalam layar

Output : Keluaran dari hasil suara melalui speaker

P

Panning : Pergerakan dari kiri ke kanan

S

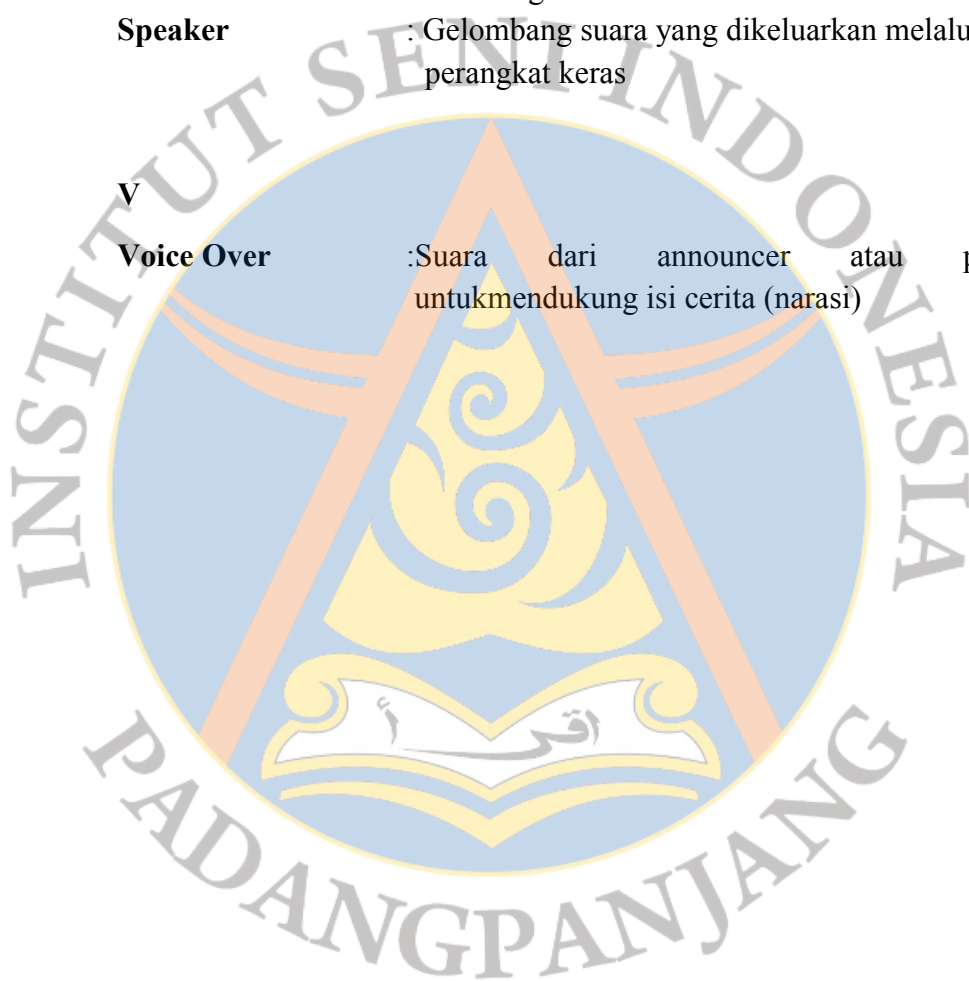
Suara : Bunyi yang dihasilkan melalui getaran

Sound Effect : efek suara yang digunakan untuk mempertegas kejadian atau membantu menyampaikan informasi kejadian

Sound Treatment : Pernyataan pendekatan pengkarya sebagai tata suara dalam isi cerita

Stereo	: Penempatan data dalam 2 discrete channel
Storyboard	: Papan cerita yang menyerupai bentuk komik, dimana ada gambar yang berurutan merangkai cerita
Shot	: Pengambilan gambar yang terdiri dari satu frame
Scene	: Gabungan dari beberapa shot hingga membentuk satu adegan
Speaker	: Gelombang suara yang dikeluarkan melalui perangkat keras

Voice Over	: Suara dari announcer atau penyiar untuk mendukung isi cerita (narasi)
-------------------	---



ABSTRAK

Film Fiksi yang berjudul *Ilalang di Tanah Gersang* ini menggunakan *Diegetic Sound* untuk membangun suasana. *Diegetic sound* adalah suara yang realist dalam cerita film baik itu *onscreen* maupun *offscreen*. Suara yang realist tersebut dapat mencakup dari pembicaraan, *ambience*, *folley* dan *hard effect*. Suasana adalah mengetahui keadaan sekitar dan keadaan suatu peristiwa yang terjadi dalam isi cerita film.

Ilalang di Tanah Gersang diaplikasikan dalam bentuk media audio visual yaitu film fiksi. Film fiksi *Ilalang di Tanah Gersang* diangkat dari fenomena kekerasan yang terjadi terhadap anak di dalam keluarga. Terdapat ribuan kasus kekerasan terhadap anak dalam keluarga baik itu anak tiri maupun anak kandung yang membuat anak-anak menjadi takut dengan orang tua. Kasus ini menjadi tema dasar dalam pembuatan film *Ilalang di Tanah Gersang*.

Film *Ilalang di Tanah Gersang* digarap dengan genre drama keluarga yang memiliki tujuan utama membangun suasana. Penerapan *diegetic sound* didukung dengan teknik musik ilustrasi dari beberapa *scene* yang akan di pakai.

Kata Kunci: *Diegetic Sound, Suasana, Kekerasan terhadap anak, film fiksi Ilalang di Tanah Gersang.*

ABSTRACT

A fiction film entitled *Ilalang di Tanah Gersang* uses Diegetic Sound as a realist's voice in the story of the film both on-screen and off-screen. This realist voice can include speech, ambience, folley dan hard effect. The atmosphere is knowing the circumstances and circumstances of an event that occurs in the contents of the film story.

Ilalang di Tanah Gersang applied in the form of audio-visual media, namely fiction films. A fiction film is a film that tells a fictional story, which is lifted from a real incident or an incident that arises from an imaginary with a variety of story themes. Fiction film *Ilalang di Tanah Gersang* lifted from the phenomenon of violence against children in the family. There are thousands of cases of violence against children in the family, both stepchildren, and biological children, which make children fear their parents. This case became the basic theme in making the film *Ilalang di Tanah Gersang*.

The film *Ilalang di Tanah Gersang* was produced with the family drama genre which has the main objective of building an atmosphere. The application of diegetic sound is supported by musical illustration techniques from several scenes that will be used.

Keywords: Diegetic Sound, Atmosphere, Violence against children, Fiction film *Ilalang di Tanah Gersang*.