

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSYARATAN GELAR	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
GLOSARIUM.....	xiv
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan.....	4
1.Tujuan	
a. Tujuan Khusus	4
b. Tujuan Umum	5
2.Manfaat	4
a. Manfaat Teoritis	4
b. Manfaat Praktis	5
D. Tinjauan Karya.....	5
E. Landasan Teori	8
F. Metode Penciptaan	10

1. Persiapan	10
2. Perancangan	10
3. Perwujudan	10
4. Penyajian	10
G. Jadwal Pelaksanaan	11
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	12
A. Konsep Penciptaan	12
1. Konsep Estetik	12
2. Konsep Karya	12
B. Proses Penciptaan	13
1. Persiapan	13
2. Perancangan	14
3. Perwujudan	15
4. Penyajian	16
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	18
A. Hasil Karya	18
B. Analisis Karya	18
BAB IV PENUTUP	32
A. Kesimpulan	32
B. Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	

ABSTRAK

Film *Pasture* ini merupakan karya seni dikemas dalam bentuk film fiksi. Cerita dalam film *pasture* yang mengangkat permasalahan seorang pria pengidap penyakit skizofrenia. Skizofrenia sendiri merupakan gangguan psikologis yang paling berhubungan dengan pandangan populer tentang gila atau saki mental. Gagasan tersebut kemudian dijadikan sebuah objek dalam penataan suara film dengan elemen yang bersumber dari dalam ruang cerita untuk dapat merepresentasikan konflik internal maupun eksternalnya, serta membangun ruang dalam film dan kejutan cerita melalui sudut pandang tokoh utama. Konsep tata suara pada film ini adalah penataan suara *diegetic* pada film *pasture* dalam membentuk dimensi ruang *realis*.

Tata suara dalam film ini secara dominan merespon detail-detail elemen suara secara alami (*diegetic*), kemudian menjadikannya sebagai unsur sinematik utama dalam film dengan manegacu pada beberapa aspek dimensi suara. Untuk dapat merealisasikan tujuan diatas dibutuhkan metode yang tepat. Metode yang digunakan untuk membetuk dimensi ruang yaitu *panning audio* atau memposisikan audio baik kiri kanan suara (*stereo*), *dynamika* yaitu keras lunaknya suara, *reverb* untuk simulasi ruangan dan yang akhir ada *equalizer* untuk mengatur frekuensi suara.

Dengan mengedepankan unsur realitas serta subjektifitas, konsep yang direalisasikan dapat membuat penonton seakan berada dalam film tersebut dan merasakan apa yang sedang dialami tokoh utama. Dengan mengeksplorasi bunyi-bunyian yang berasal dari dalam ruang cerita dapat menimbulkan rangsangan penonton untuk berpikir kreatif dalam memaknai unsur suara dalam sebuah film.

Kata kunci: *Pasture*, skizofrenia, *diegetic*, *realis*.

