

## SINOPSIS KARYA

*VIRTUAL AUDIO AS PERABOT DALAM BENTUK 3D SOUND*, atau disebut dengan efek suara tiga dimensi. Materi karya ini, mengambil sumber suara dari suasana tempat pembuatan perabotan kayu yang bernama As perabot di Nagari Padang Koto Gadang, Kecamatan Palembayan Kabupaten Agam. Objek utama dari karya 3D sound ini adalah suara ketam kayu manual. Penaggarapan karya ini menggunakan teknik *binaural recording* (teknik rekam) yang ditemukan oleh *H.W,DOVE* pada tahun 1839 dan *holophonics* teknik *macing* yang ditemukan oleh ilmuwan Argentina bernama *Hugo zuccarnelli* pada tahun 1980, serta penerapan rumus ruang balok persegi panjang  $\text{panjang} \times \text{lebar} \times \text{tinggi}$  menurut *Clifford A. Pickover*.

*Virtual as perabot menghadirkan suasana di dalam ruang perabot dan di luar perabot dengan menghadirkan suasana dalam ruang seperti ketam manual, ketam elektrik, gergaji, dan pemotongan kayu dan suasana di luar ruang outdoor dengan suara motor, mobil, suara manusia, suara pemotongan kayu.* kesimpulan karya *virtual audio* As perabot dalam bentuk *3D sound*.

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
SINOPSIS .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A.Latar belakang .....	1
B.Rumusan Penciptaan .....	5
C.Tujuan dan Kontribusi Penciptaan .....	5
D.Keaslian Karya .....	6
<b>BAB II KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A.Gagasan/Ide karya .....	8
B.Kajian Sumber Penciptaan .....	9
C.Pendekatan Konsep Penciptaan.....	12
D.Metode Penciptaan .....	13
E.Organisasi Pelaksana.....	25
<b>BAB III ANALISIS KARYA / DESKRIPSI SAJIAN</b>	
A.Deskripsi Sajian.....	26
B.Analisa Karya .....	36
C.Masalah karya.....	52
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A.Kesimpulan.....	53
B.Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	59
<b>GLOSARIUM</b>	
<b>BIODATA PENGGKARYA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	