

**ANALISIS *SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK UNSUR
DRAMATIK PADA FILM “*SOUND OF METAL*”**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar
Sarjana Strata Satu Film dan Televisi



Oleh:

Shafira Yuna Azzahra
NIM. 1905051

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS *SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK UNSUR
DRAMATIK PADA FILM “*SOUND OF METAL*”**

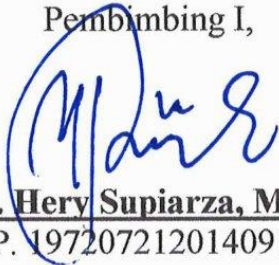
Oleh:

SHAFIRA YUNA AZZAHRA

NIM. 1905051

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,



Dr. Hery Supiarza, M.Pd.

NIP. 197207212014091004

Pembimbing II,

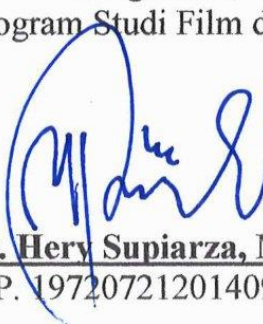


Dr. Harry Tjahjodiningrat, M.Pd.

NIP. 197207222000121002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Film dan Televisi,



Dr. Hery Supiarza, M.Pd.

NIP. 197207212014091004

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS *SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK UNSUR
DRAMATIK PADA FILM “*SOUND OF METAL*”**

Oleh:
SHAFIRA YUNA AZZAHRA
NIM. 1905051

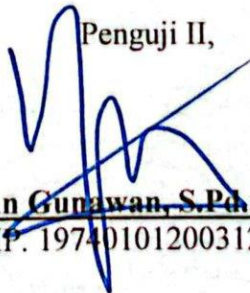
Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I,



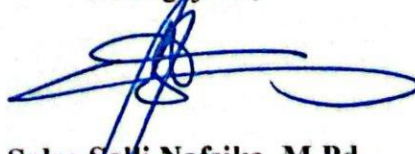
Dr. Trianti Nugraheni, M.Si.
NIP. 197303161997022001

Penguji II,



Iwan Gunawan, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197401012003121001

Penguji III,



Salsa Soli Nafsika, M.Pd.
NIP. 920200819940204101

PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH SKRIPSI

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Shafira Yuna Azzahra

NIM : 1905051

Alamat : Jln. Kenari no.47, Kel. Selabatu, Kec. Cikole, Kota Sukabumi

menyatakan bahwa karya tulis/penelitian saya berupa skripsi dengan judul **Analisis Sound Design sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Film "Sound of Metal"** beserta seluruh isinya adalah benar hasil karya tulis saya sendiri, yang di dalamnya tidak dilakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2023

Penulis,



Shafira Yuna Azzahra

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarukatuh.


Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, tidak lupa penulis ucapkan *shalawat* untuk baginda Nabi Besar Muhammad SAW atas ilmu dan ajaran beliau. Penulisan skripsi yang berjudul **Analisis Sound Design sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Film "Sound of Metal"** ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang Strata Satu untuk Sarjana Film dan Televisi pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca dan akademisi dalam menyikapi tulisan ini agar dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya oleh para peneliti yang lain. Terima kasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum wr., wb.

Bandung, Juli 2023

Penulis,



Shafira Yuna Azzahra

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini melalui proses panjang yang tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Hery Supiarza, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia dan Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan arahan dan ilmu kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Harry Tjahjodiningrat, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan dan ilmu kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen-dosen Program Studi Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmu dan wawasannya selama penulis melaksanakan studi yang juga mempermudah proses penyelesaian skripsi ini.
4. Orang tua tercinta, bapak Alm. Wahjudin Sumpeno dan ibu Riana Irawaty yang telah memberikan segala dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyeleggarakan studi sampai ke titik ini.
5. Adik-adik saya tercinta, Qaifa Yuna Asyilla dan Kezia Yuna Athailla, yang telah memberikan dukungan moral selama penulis melaksanakan studi dan mengerjakan skripsi.
6. Teman-teman *Sound Engineer* di komunitas Utaite Indonesia yang telah memberikan penulis banyak ilmu dan kesempatan sehingga penulis dapat lebih mendalami bidang audio.
7. Teman-teman seperjuangan selama kuliah di Program Studi Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat melaksanakan studi sampai ke titik ini.

Semoga Allah Swt. membalas berkali lipat segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak terkait.

ABSTRAK

Penelitian skripsi ini menganalisis *sound design* pada film yang meliputi *speech*, musik, dan *sound effect* yang dikaitkan dengan bagaimana komponen tersebut dapat membentuk unsur dramatik *suspense*, *curiosity*, *surprise*, dan *conflict* pada film. Salah satu film yang menjadi objek menarik untuk dianalisis pada bidang *sound design*-nya adalah film *Sound of Metal* di mana Nikolas Beker berlaku sebagai *sound designer*. Film tersebut memenangkan penghargaan *Best Sound* pada acara 93rd Academy Awards dan menjadi percakapan hangat di komunitas sineas selama tahun 2021 karena *sound design*-nya yang dianggap efektif dalam mengemas kisah yang dibawakan dalam film tersebut. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode analisis konten dari Klaus Krippendorf dengan pendekatan kualitatif. Penelitian bersifat deduktif, di mana penelitian membahas dari hal yang umum tentang film *Sound of Metal* ke hal yang spesifik seperti bunyi-bunyi yang dimunculkan pada adegan-adegan film tersebut. Pengumpulan data diambil menggunakan cara observasi, studi dokumentasi, dan studi literatur. Hasil penelitian menemukan adanya penggunaan *speech*, musik, dan *sound effect* dalam menyusun *sound design* film *Sound of Metal*, serta dilakukannya manipulasi *pitch* dan *loudness*, perubahan *timbre*, *spatialization*, dan penggunaan *silence* yang membentuk unsur dramatik pada film tersebut. Implikasi penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi *sound designer* film di program studi Film dan Televisi di Indonesia.

Kata kunci: *sound design*, unsur dramatik, film, *Sound of Metal*

ABSTRACT

This study analyzes film sound design that includes speech, music, and sound effects and find how these components forms the dramatic elements of suspense, curiosity, surprise, and conflict in the film. One of the films that is notable for its sound design is the film Sound of Metal where Nikolas Beker acts as its sound designer. The film won the Best Sound award at the 93rd Academy Awards and became a hot topic in the filmmaker community throughout 2021 due to its sound design which was considered effective in forming the story it was trying to present in the film. This study uses Klaus Krippendorff's content analysis method with a qualitative approach. The study is written deductively, where the study discusses general things about the Sound of Metal film do the more specific things such as the sounds that appear in the film scenes. Datas were collected through observation, documentation, and literature studies. The results of the study found the use of speech, music, and sound effects in composing the sound design of the film Sound of Metal, as well as the application of pitch and loudness manipulation, timbre changes, spatialization, and the use of silence to form dramatic elements in the film. The implications of this research can be a reference for film sound designers who studies Film and Television in Indonesia.

Keywords: *sound design, dramatic elements, film, Sound of Metal*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematik Penulisan Skripsi	5
1.6 Alur Pikir Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Struktur Film	7
2.2 Bunyi dalam Film.....	8
2.3 Struktur Dramatik.....	10
2.4 Unsur Dramatik	12
2.5 Analisis Bunyi pada Film	13
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Desain Penelitian.....	16
3.2 Sumber Data Penelitian	16
3.2.1 Data Primer	16
3.2.2 Data Sekunder	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data	18
3.4 Teknik Analisis Data	19

3.5	Teknik Analisis Data Dokumen	21
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Film <i>Sound of Metal</i>	23
4.2	Alur Cerita	24
4.3	Biografi Nicolas Becker	26
4.4	Proses Penataan Bunyi pada Film <i>Sound of Metal</i>	27
4.5	Identifikasi Adegan Berdasarkan Struktur Dramatik	29
4.5.1	Tahap <i>Exposition</i>	29
4.5.2	Tahap <i>Rising Action</i>	30
4.5.3	Tahap <i>Climax</i>	32
4.5.4	Tahap <i>Falling Action</i>	33
4.5.5	Tahap <i>Resolution</i>	34
4.6	Analisis <i>Sound Design</i> sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Film <i>Sound of Metal</i>	35
4.6.1	Tahap <i>Exposition</i>	35
4.6.2	Tahap <i>Rising Action</i>	39
4.6.3	Tahap <i>Climax</i>	59
4.6.4	Tahap <i>Falling Action</i>	69
4.6.5	Tahap <i>Resolution</i>	82
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		87
5.1	Simpulan	87
5.2	Implikasi	89
5.3	Rekomendasi	90
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN		94

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Identifikasi Adegan Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Rising Action</i>	31
Tabel 4.3 Identifikasi Adegan Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Climax</i>	33
Tabel 4.4 Identifikasi Adegan Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Falling Action</i> ..	34
Tabel 4.5 Identifikasi Adegan Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Resolution</i>	34
Tabel 4.6 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 1	37
Tabel 4.7 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 1	39
Tabel 4.8 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 11	41
Tabel 4.9 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 11	42
Tabel 4.10 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 12	44
Tabel 4.11 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 12	46
Tabel 4.12 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 13	48
Tabel 4.13 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 13	49
Tabel 4.14. <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 21.....	51
Tabel 4.15 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 21	56
Tabel 4.16. <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 23.....	57
Tabel 4.17. <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 23	58
Tabel 4.18 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 76	60
Tabel 4.19 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 76	63
Tabel 4.20 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 82	65
Tabel 4.21 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 82	66
Tabel 4.22 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 88	67
Tabel 4.23 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 88	68
Tabel 4.24 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 98	69
Tabel 4.25 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 98	71
Tabel 4.26 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 99	72
Tabel 4.27 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 99	75
Tabel 4.28 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 107	79
Tabel 4.29 <i>Syntatic Applied Analysis</i> dan Unsur Dramatik pada Adegan 107	81
Tabel 4.30 <i>Breakdown</i> Bunyi pada Adegan 111	83

Tabel 4.31 *Syntactic Applied Analysis* dan Unsur Dramatik pada Adegan 111 85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Alur Pikir Penelitian	6
Gambar 2.1 Struktur Film Berdasarkan Penempatan Kamera	7
Gambar 2.2 Piramida Freytag	11
Gambar 3.1 Konsep Analisis Konten Klaus Krippendorff	19
Gambar 3.2 Tekniks Analisis Data Dokumen	21
Gambar 4.1 Poster Film Sound of Metal	23
Gambar 4.2 Foto Nicolas Becker pada acara 93rd Academy Awards.....	27
Gambar 4.3 Flowchart Identifikasi Adegan	29
Gambar 4.4 Shot Ruben Bersiap Bermain Drum pada Adegan 1.....	35
Gambar 4.5 Kutipan Monolog Lou pada Adegan 1	36
Gambar 4.6 Lirik Lagu Purify.....	37
Gambar 4.7 Shot Ruben dan Lou Meletakkan Merchandise pada Adegan 11	40
Gambar 4.8 Spektogram Audio pada Adegan 11	42
Gambar 4.9 Shot Ruben Bermain Drum pada Adegan 12.....	43
Gambar 4.10 Waveform Audio pada Adegan 12.....	45
Gambar 4.11 Spektogram Audio pada Adegan 12	45
Gambar 4.12 Shot Luar Karavan Ruben dan Lou pada Adegan 13.....	47
Gambar 4.13 Shot Dalam Karavan Ruben dan Lou pada Adegan 13.....	47
Gambar 4.14 Spektogram Audio pada Adegan 13	49
Gambar 4.15 Shot Ruben Bermain Drum pada Adegan 21	50
Gambar 4.16 Spektogram Audio pada Adegan 21	53
Gambar 4.17 Waveform Audio pada Adegan 21	54
Gambar 4.18 Shot Ruben Membuka Pintu Klub pada Adegan 21	55
Gambar 4.19 Shot Lou Membuka Pintu Klub pada Adegan 21	55
Gambar 4.20 Shot Ruben Merokok pada Adegan 23	56
Gambar 4.21 Waveform Audio pada Adegan 23.....	58
Gambar 4.22 Shot Ruben Masuk ke Dalam Karavan pada Adegan 76	59
Gambar 4.23 Spektogram Audio pada Adegan 76	62

Gambar 4.24 Waveform Audio pada Adegan 76.....	63
Gambar 4.25 Shot Ruben Memasang Kabel Drum pada Adegan 76	63
Gambar 4.26 Shot Ruben Mendengar Piano di Kelas pada Adegan 82	64
Gambar 4.27 Spektogram Audio pada Adegan 82	66
Gambar 4.28 Shot Ruben Seusai Operasi Implan Koklea pada Adegan 88	67
Gambar 4.29 Shot Pesawat Terbang pada Adegan 98	69
Gambar 4.30 Waveform Audio pada Adegan 98.....	70
Gambar 4.31 Shot Ruben Berjalan di Jalanan yang Ramai dengan Pesepeda.....	72
Gambar 4.32 Shot Ruben Menyeberang	73
Gambar 4.33 Waveform Audio pada Adegan 99.....	74
Gambar 4.34 Dialog Ruben dan Lou pada Adegan 107	76
Gambar 4.35 Lirik Soundtrack Cet Amour Me Tue	78
Gambar 4.36 Spektogram Audio pada Adegan 107	80
Gambar 4.37 Shot Ruben Berjalan Keluar Rumah Lou	84
Gambar 4.38 Spektogram Audio pada Adegan 111	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis <i>Sound Design</i> sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Tahap <i>Exposition</i>	94
Lampiran 2 Analisis <i>Sound Design</i> sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Tahap <i>Rising Action</i>	96
Lampiran 3 Analisis <i>Sound Design</i> sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Tahap <i>Climax</i>	106
Lampiran 4 Analisis <i>Sound Design</i> sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Tahap <i>Falling Action</i>	112
Lampiran 5 Analisis <i>Sound Design</i> sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Tahap <i>Resolution</i>	118

- Prasetyo, N. (2019). *Analisis Sound Design sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Film Drama Whiplash*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Raskin, R. (1992). Varieties of Film Sound: A New Typology. (*Pre*) *Publications*, 17(april), 32–48.
- Sugiyono. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019*. Bandung.

2. Sumber Online dan Bentuk Lain:

- Albrechtsen, P. (2012). Nicolas Becker - Behind the Art. Diambil 16 Mei 2023, dari Designing Sound website: <https://designingsound.org/2012/12/22/nicolas-becker-behind-the-art/>
- Bisset, J. (2021). Oscars 2021 winners, from Nomadland to Chloé Zhao and Daniel Kaluuya. Diambil 17 Mei 2023, dari CNET website: <https://www.cnet.com/culture/entertainment/oscars-2021-winners-from-nomadland-to-chloe-zhao-and-daniel-kaluuya/>
- Bureau de Son. (n.d.). Bureau de Son. Diambil 16 Mei 2023, dari <https://www.bureau-de-son.org/home>
- Calabro, M. (2021). *How Sound of Metal Created the Audio illusion of Going Deaf (ft. Oscar Winner Nicolas Becker)*. CineFix - IGN Movies and TV. Diambil dari <https://youtu.be/ZqfEnkCiU2I>
- Coleman, M. (2020). *Sound Of Metal with Supervising Sound Editor Nicolas Becker*. SoundWorks Collection. Diambil dari <https://youtu.be/UX4Gw1Aw8g8>
- Grobar, M. (2021). Sound Designer Nicolas Becker Gets Inside Experience Of Deaf Drummer On ‘Sound Of Metal.’ Diambil 16 Mei 2023, dari Deadline website: <https://deadline.com/2021/01/sound-of-metal-sound-designer-nicolas-becker-amazon-studios-interview-news-1234663056/>
- Hipes, P. (2021, April 25). ‘Sound Of Metal’s Oscar Best Sound Win Fittingly Revealed By Its Star Riz Ahmed. *Deadline*. Diambil dari <https://deadline.com/2021/04/sound-of-metal-wins-2021-oscars-best-sound->

- 1234743192/
IRCAM. (2014). ircamLAB. Diambil 17 Mei 2023, dari <https://www.ircamlab.com/>
- Johnson, A. (2021). Looking At Sound Of Metal's Use Of Sound Design. In *audiosocket*. Diambil dari <https://blog.audiosocket.com/music-industry-for-artists/looking-at-sound-of-metals-use-of-sound-design/>
- O'Falt, C. (2021). Why the 'Sound of Metal' Sound Design Is So Effective. Diambil 4 April 2023, dari Indiewire website: <https://www.indiewire.com/2021/04/sound-of-metal-sound-design-subjectivity-1234628886/>
- Riadi, M. (2012). Pengertian, Sejarah dan Unsur-unsur Film. Diambil 8 April 2023, dari <https://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html>
- Riley, J. (2021). Read the Screenplay for 'Sound of Metal' (EXCLUSIVE). Diambil 23 Mei 2023, dari Variety website: <https://variety.com/2021/film/news/sound-of-metal-screenplay-riz-ahmed-1234891655/>
- Syafitri, I. (2020). Pengertian Analisis, Fungsi dan Tujuan, Jenisnya Beserta Contoh Analisis. Diambil dari <http://nesabamedia.com/>
- Zylberberg, N. (2020). Nicolas Becker on Using Sound to Get In Actors' Heads (Exclusive). Diambil 16 Mei 2023, dari A.Frame website: <https://aframe.oscars.org/news/post/using-sound-to-get-in-actors-heads>