

**REPRESENTASI MEMORI MASA LALU KARAKTER UTAMA
DENGAN *ASYNCHRONOUS SOUND* DALAM TATA SUARA
FILM PENDEK FIKSI *TARDINESS***

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Tugas Akhir S1 (Strata-satu)
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh:
Muhamad Wahyu Syaputra
2011095032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

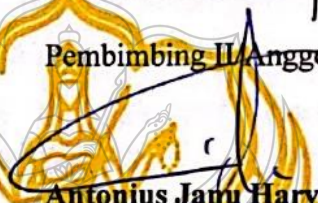
**Representasi Memori Masa Lalu Karakter Utama Dengan
Asynchronous Sound Dalam Tata Suara Film Pendek Fiksi *Tardiness***

diajukan oleh **Muhamad Wahyu Syaputra**, NIM 2011095032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal *3 Juni 2025* dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.
NIDN 0010056608

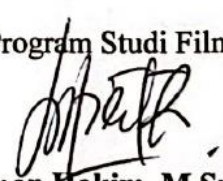
Pembimbing II/Anggota Penguji


Antonius Janu Haryono M. Sn.
NIDN 0020018807

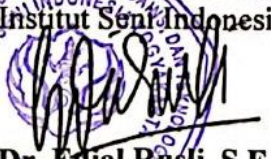
Cognate/Penguji Ahli


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

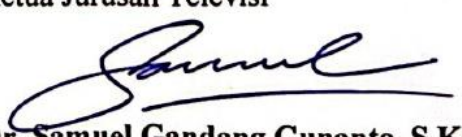
Koordinator Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Wahyu Syaputra

NIM : 2011095032

Judul Skripsi : Representasi Memori Masa Lalu Karakter Utama Dengan
Asynchronous Sound Dalam Tata Suara Film Pendek Fiksi
Tardiness

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/~~Pengkajian Seni~~ saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 9 Mei 2025
Yang Menyatakan,

Muhamad Wahyu Syaputra
NIM 2011095032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Wahyu Syaputra

NIM : 2011095032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul :

Representasi Memori Masa Lalu Karakter Utama Dengan

Asynchronous Sound* Dalam Tata Suara Film Pendek Fiksi *Tardiness

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 9 Mei 2025
Yang Menyatakan,

Muhamad Wahyu Syaputra
NIM 2011095032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas izin Tuhan yang kusembah,
Skripsi ini dipersembahkan.
Terhusus untuk kedua orang tua dan keluarga...
yang sedarah,
yang sebangsa,
yang sesama manusia,
sebagai wujud kecil
dari segala harapan dan doa
yang selalu menyertai.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis haturkan ke hadapan Allah SWT. atas limpahan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah berjudul “Representasi Memori Masa Lalu Karakter Utama dengan *Asynchronous Sound* dalam Tata Suara Film Pendek Fiksi *Tardiness*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, doa, serta saran yang sangat berarti, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan apresiasi yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi S1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

6. Antonius Janu Haryono S. Sn, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
7. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M., selaku Dosen Pembimbing Akademik, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
8. Bapak Misar dan Ibu Sarwati, selaku poros kehidupan bagi penulis,
9. Saudara yang selalu menjadi *support system* bagi adiknya, Kak Mitha dan Kak Misyel, serta saudara-saudara lainnya yang selalu mendukung,
10. Bonfilio Yosafat dan Maria Di Livia, Nusantara Documentary
11. Seluruh tim produksi film *Tardiness*
12. Kawan-kawan angkatan Film dan Televisi 2020,
13. Dan pihak lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki saat ini. Penulis membuka diri terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberi manfaat, menjadi referensi, dan membuka ruang pemahaman baru bagi para pembaca.

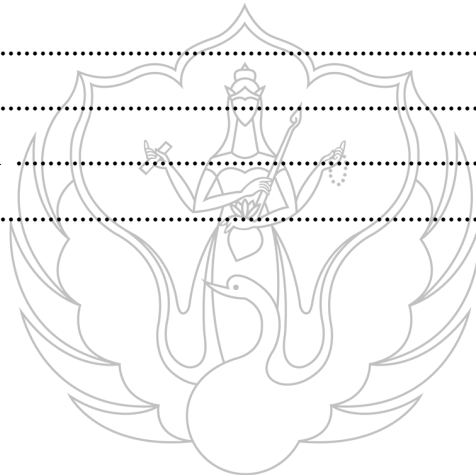
Yogyakarta, Mei 2025,

Muhamad Wahyu Syaputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	
A. Landasan Teori	6
1. Tata Suara Film	6
2. <i>Diegetic</i> dan <i>Non-Diegetic Sound</i>	8
3. <i>Synchronous</i> dan <i>Asynchronous Sound</i>	10
4. <i>Sound Effect</i>	14
a. <i>Hard Effect</i>	14
b. <i>Foley Sound Effects</i>	15
c. <i>Background Effects</i>	15
d. <i>Electronic Sound Effect/Production Elements</i>	16
e. <i>Sound Design Effects</i>	17
5. Representasi	17
6. Memori atau Ingatan	18
7. Rekoleksi Memori	20

B. Tinjauan Karya	21
BAB III METODE PENCIPTAAN	
A. Objek Penciptaan	30
B. Metode Penciptaan	31
1. Konsep Karya	32
2. Desain Produksi	42
C. Proses Perwujudan Karya	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Ulasan Karya	56
B. Pembahasan Reflektif.....	74
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82



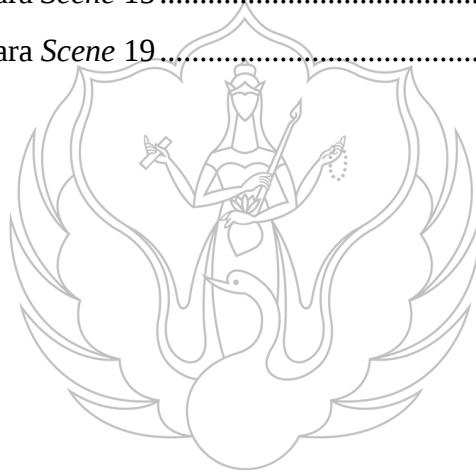
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Poster Film <i>Apocalypse Now</i>	22
Gambar 2.2. <i>Grab Still Apocalypse Now</i>	22
Gambar 2.3. <i>Grab Still Apocalypse Now</i>	23
Gambar 2.4. Poster Film <i>Oppenheimer</i>	24
Gambar 2.5. <i>Grab Still Film Oppenheimer</i>	25
Gambar 2.6. <i>Grab Still Film Oppenheimer</i>	26
Gambar 2.7. Poster Film <i>The After</i>	27
Gambar 2.8. <i>Grab Still Film The After</i>	28
Gambar 2.9. <i>Grab Still Film The After</i>	28
Gambar 3.1. Adegan <i>Scene 1</i>	32
Gambar 3.2. Adegan <i>Scene 2</i>	33
Gambar 3.3. Adegan <i>Scene 3</i>	34
Gambar 3.4. Adegan <i>Scene 6</i>	34
Gambar 3.5. Adegan <i>Scene 9</i>	35
Gambar 3.6. Adegan <i>Scene 11F</i>	36
Gambar 3.7. Adegan <i>Scene 14</i>	37
Gambar 3.8. Adegan <i>Scene 15</i>	38
Gambar 3.9. Adegan <i>Scene 17</i>	38
Gambar 3.10. Adegan <i>Scene 19</i>	39
Gambar 3.11. <i>Breakdown</i> Naskah dan Pemaparan Konsep	43
Gambar 3.12. <i>Production Meeting</i>	45
Gambar 3.13. Proses Tes Fungsi Alat	46
Gambar 3.14. Proses Tes Fungsi Alat	46
Gambar 3.15. Proses Syuting	47
Gambar 3.16. Proses Syuting	47
Gambar 3.17. Proses Syuting	47
Gambar 3.18 <i>Timeline DAW Dialog Editing</i>	48
Gambar 3.19. Proses ADR	49

Gambar 3.20. Proses <i>Mixing</i>	53
Gambar 4.1. <i>Scene 1</i> - Abigail Bersandar Di Tembok.....	58
Gambar 4.2. <i>Scene 1</i> - Abigail Melompati Tembok Sekolah	58
Gambar 4.3. <i>Scene 2</i> - Abigail Menempel Stiker.....	60
Gambar 4.4. <i>Scene 2</i> - Abigail Menempel Stiker.....	61
Gambar 4.5. <i>Scene 3</i> - Abigail ke Kantin Sekolah.....	62
Gambar 4.6. <i>Scene 3</i> - Abigail Menempel Stiker di Kantin.....	63
Gambar 4.7. <i>Scene 3</i> - Abigail Berhenti karena Melihat Zul.....	64
Gambar 4.8. <i>Scene 3</i> - Zul Bangun dan Melepas <i>Earphone</i>	64
Gambar 4.9. <i>Scene 6</i> - Abigail Masuk Kelas Lewat Jendela	65
Gambar 4.10. <i>Scene 6</i> - Abigail Merenung saat di Kelas	65
Gambar 4.11. <i>Scene 6</i> - Abigail Menatap Papan di Kelas	67
Gambar 4.12. <i>Scene 6</i> - Zul Hadir Mendistraksi Abigail.....	67
Gambar 4.13. <i>Scene 9</i> - Zul Mencarikan Cat Semprot Abigail	67
Gambar 4.14. <i>Scene 9</i> - Mesin Bel di <i>Control Room</i>	67
Gambar 4.15. <i>Scene 11F</i> - Abigail Bertanya Tentang Suara ke Zul.....	69
Gambar 4.16. <i>Scene 11F</i> - Abigail Mendengar Suara Memorinya	69
Gambar 4.17. <i>Scene 14</i> - Abigail Mendengar Suara Memorinya	71
Gambar 4.18. <i>Scene 14</i> - Abigail Mendengar Suara Memorinya	71
Gambar 4.19. <i>Scene 15</i> - Abigail Didatangi Teman-Temannya	72
Gambar 4.20. <i>Scene 19</i> - Kelas Kosong.....	73
Gambar 4.21. <i>Scene 19</i> - Stiker di Bangku Kelas	73
Gambar 4.22. <i>Scene 19</i> - Zul Mencabut Stiker di Cermin	73
Gambar 4.23. <i>Scene 19</i> - Zul Mencabut Stiker di Aula	73

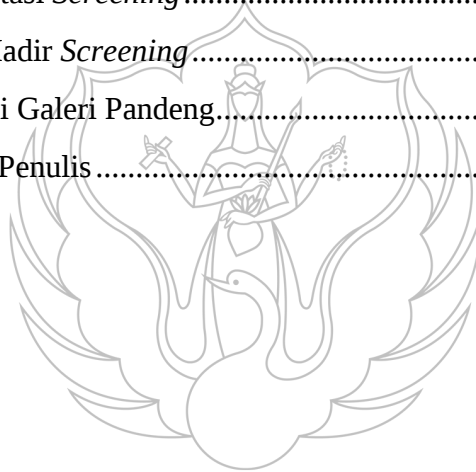
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rancangan Suara.....	40
Tabel 4.1. Elemen Suara <i>Scene</i> 1	59
Tabel 4.2. Elemen Suara <i>Scene</i> 2	60
Tabel 4.3. Elemen Suara <i>Scene</i> 3	62
Tabel 4.4. Elemen Suara <i>Scene</i> 6	65
Tabel 4.5. Elemen Suara <i>Scene</i> 9	67
Tabel 4.6. Elemen Suara <i>Scene</i> 11F	69
Tabel 4.7. Elemen Suara <i>Scene</i> 14	71
Tabel 4.8. Elemen Suara <i>Scene</i> 15	72
Tabel 4.9. Elemen Suara <i>Scene</i> 19.....	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Poster	
Lampiran 2 Desain Produksi	
Lampiran 3 Naskah	
Lampiran 4 Form I-VII	
Lampiran 5 Dokumentasi Ujian Skripsi Penciptaan Seni	
Lampiran 6 Surat Keterangan <i>Screening</i>	
Lampiran 7 Notulensi <i>Screening</i>	
Lampiran 8 Publikasi Acara dan Poster <i>Screening</i>	
Lampiran 9 Dokumentasi <i>Screening</i>	
Lampiran 10 Daftar Hadir <i>Screening</i>	
Lampiran 11 Publikasi Galeri Pandeng	
Lampiran 12 Biodata Penulis	

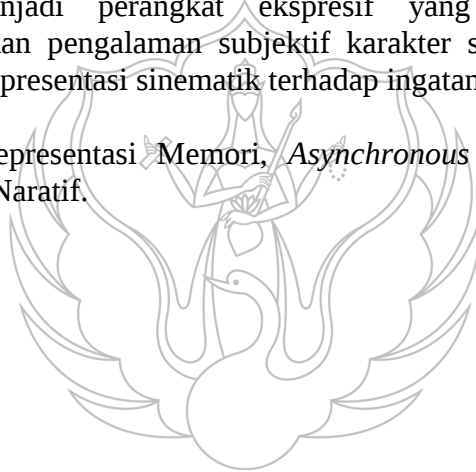


ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan bagaimana memori masa lalu karakter dapat direpresentasikan secara efektif dalam film pendek melalui pendekatan suara yang tidak konvensional. Melalui eksplorasi penggunaan *asynchronous sound* dalam film pendek *Tardiness* sebagai strategi estetika dan naratif untuk merepresentasikan memori yang bersifat tidak linier, terfragmentasi, dan emosional.

Asynchronous sound yaitu ketidaksesuaian antara sumber suara dan tampilan visualnya digunakan secara sengaja untuk menciptakan jarak temporal dan emosional, memperkuat kondisi psikologis karakter, serta mendorong penonton untuk mengalami peristiwa dalam film secara reflektif dan kontemplatif. Hasil penerapan *asynchronous sound* dalam film *Tardiness* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, melainkan menjadi perangkat ekspresif yang efektif dalam merepresentasikan pengalaman subjektif karakter serta memperluas kemungkinan representasi sinematik terhadap ingatan dan waktu.

Kata kunci: Representasi Memori, *Asynchronous Sound*, Estetika Suara, Strategi Naratif.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tardiness berceritakan seorang anak perempuan bernama Abigail yang telah lulus SMA, kembali mengunjungi sekolahnya untuk menepati janji yang ia buat dengan teman-temannya serta mengambil barang berupa cat semprot yang mereka simpan di kelas. Sebelumnya, salah satu dampak pandemi berupa pembatasan sosial memaksa Abigail harus melalui masa-masa sekolahnya hingga kelulusan secara daring. Hal tersebut membuatnya merasa kehilangan momen-momen menjelang kelulusan yang seharusnya bisa menjadi kenangan manis untuk diingat. Pada hari itu, meskipun masih terjadi pembatasan kegiatan di sekolah, Abigail memaksa masuk dengan mengendap melewati pagar sekolah. Usaha Abigail mengambil cat semprot tersebut membawanya bertemu dengan Zul, seorang petugas kebersihan sekolah yang kemudian mengawalnya untuk menemukan cat semprot yang tidak ia temukan di kelas. Saat berjalan menyusuri sekolah, disaat itulah terjadi sebuah kunjungan kontemplasi yang memanggil kembali ingatannya tentang masa-masa sekolah. Emosi nostalgia pun hadir di benaknya. Momen ini menjadi momen pelepas kerinduan dan ingatan yang Abigail anggap belum selesai. Di sela perasaan nostalgia itu juga Abigail tersadar bahwa teman-temannya yang tak hadir telah melangkah melanjutkan hidupnya masing-masing. Membuatnya semakin tersadar bahwa hidup harus terus berjalan, segala hal yang telah terlewat menjadi pelajaran untuk dirinya di masa yang mendatang.

Tardiness menggambarkan pengalaman yang banyak orang alami, meskipun tidak semua tentang masa sekolah namun memiliki kesamaan perasaan terhadap

dampak pandemi, sebuah rasa kehilangan, baik itu kehilangan orang terdekat maupun kehilangan momen-momen dalam hidup. Momen yang tak lagi mungkin terjadi dan momen yang kini hanya menjadi memori. Hal ini menjadi pemicu kerinduan atau nostalgia akan hari-hari yang telah terlewat kemudian menjadi sebuah refleksi tentang pentingnya setiap peristiwa dalam hidup. Segala hal yang telah terlewat dijadikan sebagai pelajaran untuk terus melanjutkan kehidupan.

Nostalgia sendiri merupakan sebuah perasaan yang muncul ketika seseorang merasakan kerinduan terhadap masa lalu atau kenangan yang berarti. Perasaan tersebut dapat dipicu oleh berbagai stimulus atau rangsangan. Nostalgia dapat menjadi sumber inspirasi dan hiburan bagi banyak orang, dan sering kali berfungsi sebagai cara untuk mengingat kembali momen-momen dalam hidup. Emosi nostalgia dalam film *Tardiness* terjadi ketika karakter Abigail mengunjungi sekolahnya. Pencariannya menemukan cat semprot yang tidak ada di tempat ia menyimpan sebelumnya justru membawa Abigail ke sudut-sudut sekolah yang sudah lama tidak ia kunjungi. Hal ini menjadi stimulus bagi Abigail mengingat kembali apa yang pernah terjadi dan terlewati disana, tentang masa-masa sekolah dan pertemanannya.

Suara dalam film menjadi salah satu unsur yang sangat penting untuk menciptakan pengalaman audiovisual yang terasa nyata dan menarik bagi penonton. Mulai dari dialog, *sound effect*, suara lingkungan atau *ambience*, bahkan hingga keheningan pun turut bekerja bersama-sama untuk menciptakan pengalaman audiovisual yang menyeluruh dalam film. Melalui suara, sebuah ilusi

dapat dibangun tanpa perlu ditampilkan dalam *layer*, sehingga suara justru memiliki kekuatannya sendiri sebagai pendukung visual.

Penyampaian emosi nostalgia yang tengah dirasakan Abigail, diinformasikan dengan *asynchronous sound* guna merepresentasikan ingatan masa lalunya. Informasi visual yang memperlihatkan kondisi sekolah yang sepi karena pandemi, di mana keheningan menjadi suara yang lebih dominan akan dipadukan dengan suara-suara memori ingatan Abigail yang menginformasikan bagaimana situasinya sebelum pandemi dengan suara-suara lingkungan atau *ambience*, *sound effect*, dan juga dialog yang disusun secara sengaja untuk merepresentasikan apa yang sedang dipikirkan Abigail.

Penyajian suara dalam film dapat disajikan dengan *synchronous sound* ataupun *asynchronous sound*. *Synchronous sound* sendiri merupakan istilah yang merujuk pada hubungan antara suara dan gambar yang terjadi secara bersamaan atau sinkron. Suara sinkron (*synchronous sound*) merujuk pada suara yang terdengar oleh penonton secara bersamaan dengan kejadian visual di layar, sehingga keduanya selaras dalam waktu. Sebaliknya, *asynchronous sound* adalah suara yang tidak muncul bersamaan atau tidak memiliki hubungan langsung dengan gambar yang ditampilkan, menciptakan ketidaksesuaian antara audio dan visual. *Asynchronous sound* dapat mempengaruhi nuansa emosional serta mendukung penekanan emosi yang terjadi pada karakter dalam film. Penggunaan *asynchronous sound* bertujuan untuk merepresentasikan momen-momen masa lalu yang terlintas

dalam ingatan karakter utama, sehingga penataan suara yang tersusun memberikan informasi yang tidak terbatas oleh visual.

B. Rumusan Masalah

Suara dalam film dapat disajikan secara bersamaan atau terpisah dengan visual. Hal tersebut dikenal sebagai *synchronous sound* dan *asynchronous sound*, di mana masing-masing memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda. *Synchronous sound* menyajikan suara yang selaras dengan visual untuk menciptakan kesan realisme. Sementara itu, suara *asynchronous sound* sering dimanfaatkan untuk kepentingan yang lebih kompleks, seperti membangun atmosfer, memperdalam emosi, atau merepresentasikan struktur naratif yang tidak linear.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan menjawab pertanyaan berikut:

1. Bagaimana *asynchronous sound* digunakan untuk membangun suasana atau memperkuat rekoleksi memori dalam film?
2. Bagaimana *asynchronous sound* dapat merepresentasikan memori masa lalu atau ingatan karakter utama dalam film?
3. Unsur *asynchronous sound* apa saja yang berkontribusi dalam rekoleksi memori dalam film?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan serta manfaat dari penciptaan karya berjudul “Representasi Memori Masa Lalu Karakter Utama Dengan *Asynchronous Sound* Dalam Tata Suara Film Pendek Fiksi *Tardiness*” adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

- a. Menciptakan film dengan tata suara menggunakan *asynchronous sound*.
- b. Mengeksplorasi penggunaan *asynchronous sound* untuk menginformasikan ingatan masa lalu karakter utama melalui suara.

2. Manfaat

- a. Suara sebagai jembatan antar waktu, ruang, atau dimensi narasi yang tidak ditampilkan secara langsung, seperti menceritakan kembali kejadian atau kontras waktu.
- b. Sebagai referensi tentang penggunaan *asynchronous sound* dalam penataan suara film.

