

***META - DIEGETIC* UNTUK MENCIPTAKAN *SUBJECTIVE AUDITORY*
PADA PENATAAN SUARA FILM FIKSI “ADI AND THE OTHER
PARTY”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata
Program Studi Televisi dan Film



Disusun Oleh:

Rakhmat Widodo
NIM 1911009032

**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 :

***META – DIEGETIC* UNTUK MENCIPTAKAN *SUBJECTIVE AUDITORY* PADA PENATAAN SUARA FILM FIKSI “ADI AND THE OTHER PARTY”**

diajukan oleh **Rakhmat Widodo**, NIM 1911009032, 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 05 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Pembimbing II/Anggota Penguji

Antonius Jalu Haryono, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020018807

Cognate/Penguji Ahli

Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0518109101

Koordinator Program Studi Film dan Televisi

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

Ketua Jurusan Televisi

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



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

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rakhmat Widodo
NIM : 1911009032
Judul Skripsi : *Meta – Diegetic Untuk Menciptakan Subjective Auditory*
Pada Penataan Suara Film Fiksi “Adi and te other Party”

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.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 14 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Rakhmat Widodo
NIM: 1911009032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rakhmat Widodo

NIM : 1911009032

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 ***Meta – Diegetic Untuk Menciptakan Subjective Auditory Pada Penataan Suara Film Fiksi “Adi and the other Party”*** 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.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 14 Mei 2025


Rakhmat Widodo
NIM: 1911009032

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang selalu menyayangi dan mengasihi saya sedari kecil hingga sekarang. Kasih sayang mereka akan selalu ikut dalam tiap tulisan yang saya ketik dalam skripsi ini. Tak luput juga kepada kakak kakak saya yang sudah menjadi penyemangat hidup saya selama saya tumbuh menjadi manusia. Mungkin saya tidak bisa menjadi seperti mereka, tetapi saya bersyukur lahir dan besar bersama mereka.



KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih dan karunia-Nya yang tiada putus menyertai, sehingga skripsi penciptaan seni berjudul ***Meta – Diegetic Untuk Menciptakan Subjective Auditory Pada Penataan Suara Film Fiksi “Adi and The Other Party”*** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mengakhiri masa studi dan memperoleh gelar Sarjana Seni di Program Studi S-1 Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama kurang lebih lima setengah tahun menyelesaikan masa studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala yang dilalui dalam masa tersebut dilakukan dengan segenap hati hingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Segala pengetahuan dan pengalaman yang telah didapatkan selama masa studi juga menjadi bekal untuk menapaki perjalanan baru di kemudian hari dengan harapan serupa, yakni dilakukan dengan sepenuh hati dan menjadi berkat bagi semua. Skripsi ini kemudian dapat diselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak yang senantiasa mengasihi dan memberi dukungan secara jasmani dan rohani. Pada kesempatan yang baik ini disampaikan ucapan terima kasih atas dukungan yang telah diberikan mulai dari awal pembuatan proposal hingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Terima kasih setulus hati disampaikan kepada:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan seluruh jajaran dosen beserta karyawan dan staf. Telah memberikan kelancaran selama kurang lebih lima

setengah tahun masa studi hingga dapat menyelesaikan pendidikan tinggi dengan baik.

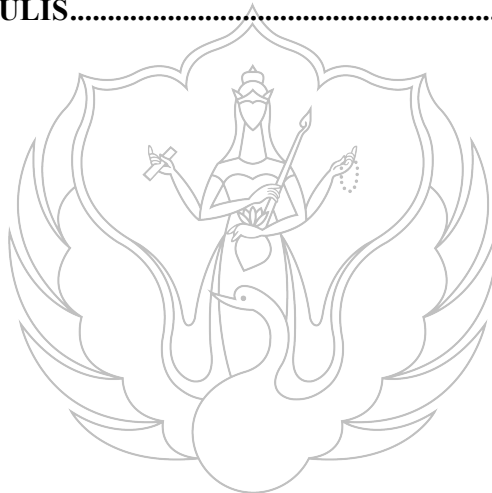
2. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn selaku Pembimbing I. Pak Arif telah meluangkan waktu, pikirannya dan tenaganya untuk menjadi tempat diskusi selama masa pengerjaan tugas akhir ini.
3. Bapak Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing II. Mas Janu telah membimbing, meluangkan waktu, dan kebersamaian proses selama masa studi. Menjadi pendengar dan penasihat, menjadikan saya lebih dekat dengan kampus karena kedekatan yang mudah saya bangun selama masa studi dengan mas Janu.
4. Ibu Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. selaku dosen wali. Bu Endang telah kebersamaian masa studi, mengarahkan segala kebingungan saya selama menjadi mahasiswa baru hingga mahasiswa akhir.
5. Keluarga tercinta, Ibu Kopsah, Bapak Suyatno, Mba Fiska, Mas Teguh, Mba Nana yang terus memberikan semangat dalam hidup saya.
6. Anggi Yulia, yang selalu sabar menghadapi sifat saya dalam berproses baik dalam berkarya maupun menjalani hidup sebagai mahasiswa seni.
7. Bapak M. Tri Atmojo selaku guru SMA saya yang dengan sabar kebersamaian saya dan membimbing saya dalam membuka pikiran dan mata terhadap dunia dan telah memberikan saran terhadap keputusan yang saya buat.

8. Kolektif saya, Djefan Alfarrelza dan Abduh Wafi yang dengan luar biasa kreatif memberikan kesempatan saya menjadi bagian dari produksi tugas akhir ini.
9. Damai *Post House* dan PiHappy *Production* yang telah menjadi wadah dalam merealisasikan film dan tugas akhir ini.
10. Pemeran utama Sectio Surya Rachman dan Putry Anggita Nur Azizah serta seluruh pemeran pendukung dan *extras* yang tidak dapat disebutkan satu persatu, telah terlibat dalam kolaborasi luar biasa, tanpa kalian film ini tidak dapat terwujud.
11. Teman-teman *crews* mulai dari angkatan 2019 hingga 2024. Perjuangan kalian demi terciptanya film ini tidak akan saya lupakan.
12. Teman-teman jurusan Film Televisi angkatan 19 yang sudah memberikan semangat kepada kami. Banyak *support* yang sangat berharga disetiap langkah yang saya lalui. Serta proses menjadi dewasa sebagai seorang *filmmaker* yang tumbuh bersama mereka membuat saya menjadi sosok yang kuat.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat	7
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Tinjauan Karya.....	20
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	27
A. Objek Penciptan	27
B. Metode Penciptaan	29
1. Konsep Karya.....	29
2. Desain produksi.....	40
C. Proses Perwujudan Karya	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Ulasan Karya.....	51
B. Pembahasan Reflektif.....	52
BAB V PENUTUP.....	83
A. Simpulan	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87
BIODATA PENULIS.....	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster film “Sound of Metal”	20
Gambar 2. 2 Adegan Ruben kehilangan pendengarannya	21
Gambar 2. 3 Poster film “Bird Box”	22
Gambar 2. 4 Adegan Malorie di hantui oleh entitas	23
Gambar 2. 5 Poster film “Petaka Gunung Gede”	24
Gambar 2. 6 Maya di ganggu oleh penunggu	25
Gambar 3. 1 Skema 4 tahap tingkat intensitas desain suara film.....	14
Gambar 3. 2 Potongan naskah <i>scene</i> 1	31
Gambar 3. 3 Potongan naskah <i>scene</i> 2 dan 3	32
Gambar 3. 4 Potongan naskah <i>scene</i> 8.....	33
Gambar 3. 5 Potongan naskah <i>scene</i> 9.....	35
Gambar 3. 6 Potongan naskah <i>scene</i> 11.....	36
Gambar 3. 7 Potongan naskah <i>scene</i> 12.....	37
Gambar 3. 8 Potongan naskah <i>scene</i> 14.....	38
Gambar 3. 9 Potongan naskah <i>scene</i> 16.....	38
Gambar 3. 10 Potongan naskah <i>scene</i> 17.....	39
Gambar 3. 11 Pembahasan naskah draft 8	41
Gambar 3. 12 Survey lokasi Casa Madani	43
Gambar 3. 13 Survey lokasi Ndalem Prabawan.....	43
Gambar 3. 14 Survey lokasi Sekolah Padmanaba.....	43
Gambar 3. 15 Survey lokasi Homestay Namira.....	43
Gambar 3. 16 <i>Monitoring</i> sinyal <i>microphone</i> menggunakan komputer	44
Gambar 3. 17 <i>Monitoring</i> suara di lokasi pesta Vanya.....	45
Gambar 3. 18 Perbedaan waktu pada take pertama dan take yang dipakai	45
Gambar 3. 19 Perbedaan waktu pada take pertama dan take yang dipakai	45
Gambar 3. 20 proses <i>offline editing</i> dan pembahasan draft <i>editing</i>	46
Gambar 3. 21 Proses <i>foley</i>	47
Gambar 3. 22 Proses <i>foley</i>	47

Gambar 3. 23 Proses <i>Sound Design</i>	48
Gambar 3. 24 <i>Mini Pc Beelink Gtr 7 Pro</i>	48
Gambar 3. 25 <i>Focusrite 2i2 1st gen</i>	49
Gambar 3. 26 <i>Loudspeaker monitor Yamaha HS 5</i>	49
Gambar 3. 27 perangkat lunak Steinberg Nuendo	50
Gambar 4. 1 Timeline <i>sfx</i> pada <i>scene 0</i>	53
Gambar 4. 2 <i>sfx</i> detak jantung pada <i>scene 14</i>	54
Gambar 4. 3 <i>sfx</i> detak jantung <i>scene 17</i>	55
Gambar 4. 4 Jumlah <i>sfx scene 21</i>	56
Gambar 4. 5 <i>Timeline scene 2 dan 3</i>	59
Gambar 4. 6 Potongan gambar <i>scene 8</i>	61
Gambar 4. 7 <i>timeline editing automation</i> pada <i>scene 8</i>	62
Gambar 4. 8 <i>timeline editing automation</i> efek suara detak jantung pada <i>scene 8</i>	62
Gambar 4. 9 Potongan gambar <i>scene 11</i>	63
Gambar 4. 10 Potongan gambar <i>scene 12</i>	65
Gambar 4. 11 Potongan naskah <i>scene 16</i>	66
Gambar 4. 12 Potongan gambar <i>scene 14</i>	68
Gambar 4. 13 Proses memotong <i>frequency</i> atas terhadap <i>ambience</i>	69
Gambar 4. 14 Potongan gambar <i>scene 14</i>	69
Gambar 4. 15 kembalinya intensitas dari <i>super natural</i> ke <i>natural</i>	70
Gambar 4. 16 Potongan gambar <i>scene 9</i>	71
Gambar 4. 17 penerapan intensitas <i>surreal</i> pada <i>scene 9</i>	73
Gambar 4. 18 Potongan gambar <i>scene 16</i>	75
Gambar 4. 19 Proses pembuatan efek <i>immersion</i>	76
Gambar 4. 20 Potongan gambar <i>scene 17</i>	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pembagian tingkat intensitas.....	30
Tabel 4. 1 tahapan <i>super natural</i> pada film “Adi and The Other Party”	58
Tabel 4. 2 proses penerapan intensitas <i>super natural</i> pada <i>scene</i> 2 dan 3	60
Tabel 4. 3 proses penerapan intensitas <i>super natural</i> pada <i>scene</i> 8.....	63
Tabel 4. 4 proses penerapan intensitas <i>super natural</i> pada <i>scene</i> 11	64
Tabel 4. 5 proses penerapan intensitas <i>super natural</i> pada <i>scene</i> 12.....	67
Tabel 4. 6 proses penerapan intensitas <i>super natural</i> pada <i>scene</i> 14.....	71
Tabel 4. 7 proses penerapan intensitas <i>super natural</i> pada <i>scene</i> 9.....	74
Tabel 4. 8 proses penerapan intensitas <i>super natural</i> pada <i>scene</i> 16 dan 17	78
Tabel 4. 9 Refleksi penerapan konsep <i>meta-diegetic sound</i>	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Formulir 1-7.....	88
Lampiran 2 <i>Design Produksi</i>	97
Lampiran 3 Tangkapan Layar Timeline Sound Design.....	111
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Screening	113
Lampiran 5 Notulensi Diskusi Screening	114
Lampiran 6 Dokumentasi <i>Screening</i>	118
Lampiran 7 Naskah Film “Adi and the other Party”.....	119



***Meta – Diegetic Untuk Menciptakan Subjective Auditory
Pada Penataan Suara Film Fiksi “Adi and te other Party”***

ABSTRAK

Film fiksi “Adi and the Other party” menceritakan seorang anak yang kesepian, melakukan berbagai cara untuk memiliki teman. Namun, ketika ia berbahagia akan merayakan ulang tahun, dia malah dikecewakan oleh teman-temannya. Seringkali pada pembuatan karya film, elemen suara menjadi elemen yang paling disepelekan, padahal fungsinya sama penting seperti cerita dan gambar, suara dapat merubah perspektif penonton, mengarahkan pemahaman dan menyalurkan emosi. Kedekatan penonton dengan film juga menjadi berjarak dengan tidak tersampainya gagasan dalam film ke penonton, sehingga penonton tidak dapat mengikuti informasi dalam film dengan baik.

Penataan suara pada film fiksi “Adi and the Other Party” mencoba untuk menawarkan rasa yang sama seperti apa yang Adi, tokoh utama rasakan melalui pendengaran *subjective* dalam konsep *meta – diegetic*. Konsep ini dirancang untuk memberikan kedekatan antara film dan penonton sehingga perasaan dan informasi yang tersimpan dalam film dapat diterima oleh penonton dengan baik. Dengan pendekatan *subjective auditory*, kedekatan penonton dan film akan terbangun lebih dari biasanya.

Temuan dalam menciptakan *subjective auditory* selalu ada dan karya ini cukup berhasil menggambarkan bagaimana elemen suara dapat memberikan informasi yang tersimpan pada film, sehingga penonton dapat merasakan apa yang dirasakan tokoh utama.

Kata kunci: film fiksi, *meta–diegetic*, *sound design*

***Meta – Diegetic To Create Subjective Auditory
On Fiction Film Sound Design “Adi and te other Party”***

ABSTRACT

The fictional film "Adi and the other party" tells the story of a lonely child who does various things to have friends. However, when he was happy to celebrate his birthday, he was disappointed by his friends. Often in filmmaking, the sound element is the element that is most taken for granted, even though its function is as important as the story and images, sound can change the audience's perspective, direct understanding and channel emotions. The audience's closeness to the film also becomes distant because the ideas in the film are not conveyed to the audience, so that the audience cannot follow the information in the film properly.

The sound arrangement in the fictional film "Adi and the other party" tries to offer the same feeling as what Adi, the main character, feels through subjective hearing in a meta-diegetic concept. This concept is designed to provide closeness between the film and the audience so that the feelings and information stored in the film can be received by the audience well. With a subjective auditory approach, the closeness between the audience and the film will be built more than usual.

In the process of making this work, findings in creating subjective auditory were always encountered and this work was quite successful in illustrating how sound elements can provide information stored in the film, so that the audience can feel what the main character feels.

Keywords: fiction film, meta–diegetic, sound design

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Naskah film “Adi and The Other Party” bercerita tentang Adi, siswa SMA yang ingin merayakan ulang tahun dengan membuat pesta sederhana di rumahnya, namun tidak ada yang membantu Adi untuk membuat pesta tersebut sehingga Adi harus membuat seluruh pesta ulang tahunnya sendiri dan berusaha mengundang seluruh teman kelasnya. Naskah ini menunjukkan bagaimana Adi mencoba membuktikan bahwa apakah manusia perlu dan harus bersosialisasi tanpa memandang kelompok sosial maupun fisik. Film ini berfokus kepada usaha Adi untuk memperoleh keinginannya

Film dan penonton sering memiliki dinding pemisah yang membuat dunia film tidak terasa nyata. Dalam hal suara, perspektif suara yang dihadirkan tidak dapat mewakili dunia film itu sendiri. Suara dalam film juga sering tidak dapat mewakili perasaan seorang tokoh, sehingga penonton tidak memiliki kedekatan dengan tokoh dan film. Situasi dimana film tidak memiliki kedekatan dengan penonton membuat film menjadi membosankan karena seringkali sebuah gagasan dalam film memiliki tempat yang lebih tinggi dibanding konten film itu sendiri yang membuat penonton harus benar-benar paham apa yang sebenarnya akan diceritakan pada sebuah film. Dalam sebuah produksi karya film, seringkali kita temui film dengan visual yang memiliki value yang tinggi namun ketika kita mendengarkan bagaimana suara yang disajikan oleh sebuah karya film, suara yang diproduksi seakan akan hanya sebuah pelengkap yang tidak memiliki kekuatan. Kebiasaan ini memiliki

dampak buruk bagi keberlangsungan ekosistem film yang dapat memandang rendah fungsi penting sebuah suara dalam karya film.

Gagasan dalam film biasanya dijumpai pada bentuk-bentuk simbol atau makna yang tersirat baik itu simbol terkait cerita maupun simbol yang berhubungan dengan tokoh. Namun, pada aspek suara, seringkali *sound design* atau penataan suara hanya terkesan menjadi pemanis *visual* saja tanpa adanya proses kreatif yang membentuk atau memperkuat simbol dan makna yang tersirat menjadi lebih jelas pada sebuah film. Apalagi jika dikaitkan dengan konten film pendek yang memiliki batasan waktu yang sedikit. Banyak dari *filmmaker* hanya berfokus dengan simbol atau informasi yang terbatas pada *visual* saja. Padahal, suara juga merupakan bentuk kongkrit dalam konten film pendek. Permasalahan ini memunculkan ide untuk mengolah suara dalam film menjadi lebih memiliki fungsi.

Naskah film “Adi and The Other Party” yang bercerita tentang Adi dengan kepribadian *introvert*, memberikan daya dorong untuk menggunakan aspek suara dalam film untuk menyampaikan informasi yang terpendam pada tokoh utama. “*Everyone whose attitude is introverted thinks, feels, and acts in a way that clearly demonstrates that the subject is the prime motivating factor and that the object is of secondary importance*” (Jung, 2017:415). *Introvert* merupakan seseorang dengan kepribadian yang hanya berfokus pada diri sendiri dibandingkan dengan hal-hal lain dikehidupannya. Pada penjelasan lain, *introvert* merupakan orang yang senang untuk menyimpan energi psikis atau lebih suka menyendiri. Menurut C.G Jung (2017:418), “*introversion means an*

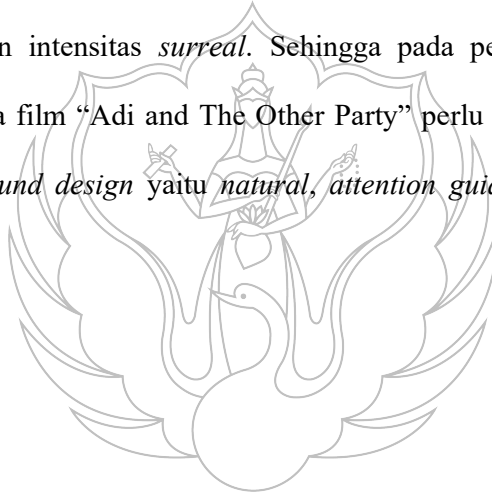
inward-turning of libido”. *Libido* dalam teori Jung berarti energi psikis. Kepribadian *introvert* ini memberikan celah kreatifitas untuk membuat kesendirian yang dialami Adi dalam memperjuangkan tujuannya menjadi lebih terasa menggunakan penataan suara.

Tokoh utama yang sangat pendiam dan tidak punya teman membuat karakterisasi tokoh utama menjadi sosok yang pemendam rasa. Perasaan yang terpendam memberikan celah kreatif untuk mengeluarkan informasi penting terkait informasi yang tokoh utama punya, sehingga gagasan yang dimiliki oleh film ini dapat tersampaikan dengan jelas kepada penonton, serta membuat kedekatan antara film dengan penonton menjadi lebih kuat. Pendekatan *sound Design* untuk menciptakan *Subjective Auditory* akan mengolah empat hal utama, yaitu *Ambience*, *Dialogue*, *Sound effect* dan *Foley* untuk menghadirkan rasa subjektif perspektif Adi tentang bagaimana tokoh merasakan lingkungan yang tidak ia sukai. Elemen *Ambience*, *Dialogue*, *Sound effect* dan *Foley* seringkali hanya menjadi pemanis dalam film pendek, sehingga film “Adi and the Other Party” mencoba mengolah empat elemen utama dalam *sound design* dengan lebih maksimal, sehingga tujuan menyampaikan informasi yang tersirat berupa perasaan tokoh utama dengan *Meta - Diegetic* akan lebih efektif.

Adanya *subjective auditory* digunakan untuk menjadi jembatan informasi yang tersirat dalam film kepada penonton, kemudian dengan adanya *subjective auditory*, dramatik film akan lebih terasa dan kuat, membantu naratif pada film mengenai gagasan yang ingin di sampaikan oleh penulis dan sutradara. Sehingga terciptanya *subjective auditory* menggunakan *meta-*

diegetic akan sangat mendukung film “Adi and the other Party” dibanding dengan teori lainnya.

Pada konsep *meta-diegetic* terdapat tingkatan *sound design* berdasarkan *diegesisnya* yang secara *subjective* ada pada *super natural* dan *surreal*. Penetapan tingkatan ini didasari pada motivasi Adi dalam bereaksi pada situasi sekitar. Keadaan yang tidak nyaman dan ingatan akan menciptakan intensitas *super natural*, keadaan atau emosi yang menunjukkan keinginan Adi untuk mempunyai banyak teman dan keadaan atau emosi karena trauma dapat menggunakan intensitas *surreal*. Sehingga pada penerapan konsep *meta-diegetic* pada film “Adi and The Other Party” perlu menggunakan ke empat intensitas *sound design* yaitu *natural*, *attention guiding*, *super natural* dan *surreal*.



B. Rumusan Penciptaan

Konsep *Meta-Diegetic* untuk menciptakan *Subjective Auditory* akan diwujudkan untuk memberikan informasi yang tersimpan pada tokoh utama, baik itu berupa perasaan, ataupun respon tokoh utama terhadap situasi sekitar. Bentuk konsep ini adalah bagaimana cara tokoh utama merespon suara sekitar baik berupa *speech* atau ucapan dari tokoh lain, *ambience* atau suara suasana berdasarkan perasaan yang dialami tokoh utama yang didasari oleh karakter tokoh yang *introvert*. Sehingga tujuan dari *Subjective Auditory* merupakan bentuk eksternalisasi perspektif perasaan atau informasi terpendam dalam diri tokoh utama.

Karya yang memiliki konsep yang mirip mengenai bentuk perspektif tokoh yang ditonjolkan dalam sebuah film yaitu pada film berjudul “Sound of Metal” karya Darius Marder yang meng-*explore* perspektif seseorang dengan gangguan pendengaran secara tiba-tiba dan kemudian menjadi tuli. Pendekatan untuk menghadirkan apa yang didengar tokoh adalah pembeda dari karya “Adi and The Other Party”. Pendekatan pada “Sound of Metal” adalah bagaimana sebuah penyakit memicu reaksi dan perasaan tokoh utama sehingga penonton memiliki informasi tentang apa yang ia rasakan. Sedangkan pada film “Adi and The Other Party”, pendekatan yang digunakan adalah memperkuat karakter tokoh yang sudah ada dan mengeluarkan informasi yang dimiliki oleh tokoh utama baik itu berupa ketakutan, trauma ataupun rasa tidak nyaman. Hasil yang diharapkan adalah mengenai *believe* tentang apa yang sebenarnya tokoh utama inginkan akan lebih tersampaikan, sehingga penonton “Adi and The Other

Party” akan mendalami kepribadian dan permasalahan yang dimiliki tokoh utama.

Konsep *sound design* pada cerita film ini secara mendasar adalah membagikan dua dunia yaitu dunia rumah dimana tokoh utama merasa aman dan kemudian dunia luar rumah dimana tokoh utama merasa tidak aman. Konsep ini juga sejalan dengan visual dimana warna ketika di dalam rumah berkelompok *analogus*, sedangkan pada luar rumah berkelompok *complementer*. Kemudian konsep kedua adalah dengan menempatkan pendengaran subjektif penonton pada tahapan intensitas *diegesis* dalam konsep *meta-diegetic*.

Penerapan konsep *meta-diegetic* pada film “Adi and The Other Party” juga berguna untuk menyampaikan pikiran atau emosi dalam diri tokoh utama sehingga berbagai makna yang tersirat dalam sebuah adegan dalam film “Adi and The Other Party” akan tersampaikan. Bagaimana *Meta-Diegetic* dapat menciptakan *subjective auditory*?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penataan suara film “Adi and The Other Party” adalah:

1. Tujuan
 - a) Menciptakan kedekatan penonton dengan film melalui *Meta – diegetic*.
 - b) Memperluas eksplorasi suara dalam film sebagai salah satu metode untuk menyampaikan cerita menggunakan *meta - diegetic sound*.
 - c) Memberikan tontonan berupa film yang menekankan aspek suara sebagai elemen penting dalam karya film.
 - d) Penerapan *subjective auditory* untuk memberikan kedekatan yang lebih antara tokoh utama dengan penonton.
2. Manfaat
 - a) Sebagai referensi tentang penggunaan *Meta - Diegetic* dalam film.
 - b) Berkontribusi dalam membantu eksplorasi *sound design* pada film.
 - c) Memberikan referensi bagi akademisi maupun praktisi dalam karya dengan penerapan suara untuk menciptakan *subjective auditory*.
 - d) Memberikan tayangan mengenai isu *bullying* yang cukup dekat dengan masyarakat sebagai refleksi agar menghargai sesama.