

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN *SOUND DESIGNER* DALAM PENATAAN *SOUND DESIGN* PADA
PROGRAM “GINI AMAT JADI HANTU”

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh :
KEANU ADZKA NAJIB
2270405062

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran *Sound Designer* dalam Penataan *Sound Design*
pada Program “Gini Amat Jadi Hantu”
Penulis : Keanu Adzka Najib
NIM : 2270405062
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 22 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



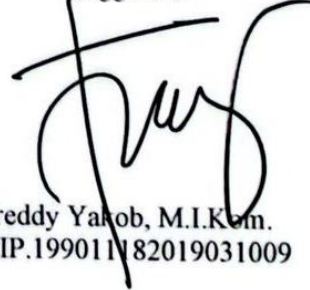
Adryans, S.Si., M.Sn.
NIP.198510012019031004

Anggota 1



Laelatul Pathia, M.I.Kom.
NIP.199007162024062002

Anggota 2



Freddy Yakob, M.I.Kom.
NIP.199011182019031009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



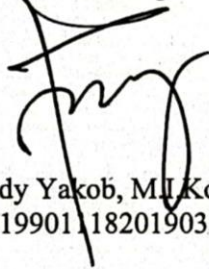
Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum.
NIP.197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : *Peran Sound Designer* pada Penataan *Sound Design*
Program "Gini Amat Jadi Hantu"
Penulis : Keanu Adzka Najib
NIM : 2270405062
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 23 Juni 2025

Pembimbing 1



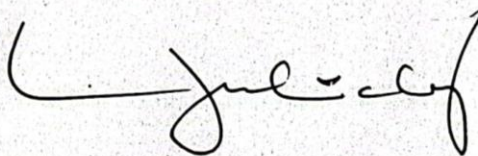
Freddy Yakob, M.I Kom
NIP.199011182019031009

Pembimbing 2



Bibit Samsuri, S.Sos., M.M
NIP.195706071979031002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn
NIP.199107312019032022

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS

PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Keanu Adzka Najib
NIM : 2270405062
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul: Peran *Sound Designer* dalam Penataan *Sound Design* pada Pembuatan Program "Gini Amat Jadi Hantu" adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,



Keanu Adzka Najib
NIM.2270405062

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academia Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Keanu Adzka Najib
NIM : 2270405062
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran *Sound Designer* dalam Penataan *Sound Design* pada Pembuatan Program "Gini Amat Jadi Hantu" beserta perangkat yang ada.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,



Keanu Adzka Najib
NIM.2270405062

ABSTRACT

OTT is a media that is widely used by generation Z because of its advantages that can be watched anytime and anywhere, the shows provided by OTT are very numerous starting from stories, genres, very diverse themes and have visual and audio elements that can be enjoyed by the audience. Visuals and audio are important elements in a program but compared to visuals, audio has an important role in making a good first impression for the audience because audio elements that include sound effects, background music, and ambience are important elements in attracting the attention of the audience. Based on this, the author took the role as Sound Designer in the creation of the comedy situation program "Gini Amat Jadi Hantu" which aims to maximize the mixing and mastering process for SFX, background music, dialogue and ambience. The author as Sound Designer went through the Pre-Production stage which focused on creating concepts and preparations for the Production stage, then at the Production stage focused on maximizing the recording process, and Post-Production where the author was responsible for maximizing the mixing and mastering process for SFX, background music, dialogue and ambience in the program.

Keywords : OTT (Over The Top), Sound Designer, Mixing & Mastering

ABSTRAK

OTT merupakan media yang banyak digunakan oleh generasi Z karena keunggulannya yang bisa di tonton kapanpun dan dimanapun, tayangan yang diberikan OTT sangat banyak mulai dari cerita, genre, tema yang sangat beragam serta memiliki unsur visual dan audio yang dapat dinikmati oleh penonton. Visual dan audio merupakan unsur yang penting pada sebuah program tetapi dibanding visual, audio memiliki peran penting dalam membuat kesan pertama yang baik bagi penonton karena unsur audio yang meliputi efek suara, musik latar, dan ambience merupakan unsur penting dalam menarik perhatian penonton. Berdasarkan hal tersebut penulis mengambil peran sebagai *Sound Designer* pada pembuatan program situasi komedi “Gini Amat Jadi Hantu” yang bertujuan memaksimalkan proses *mixing* dan *mastering* terhadap SFX, *music background*, dialog dan ambience. Penulis sebagai *Sound Designer* melewati tahapan Pra Produksi yang berfokus pada pembuatan konsep dan persiapan untuk tahapan Produksi, lalu pada tahapan Produksi berfokus pada pemaksimalan proses perekaman, dan Pasca Produksi yang dimana penulis bertanggung jawab untuk memaksimalkan proses *mixing* dan *mastering* terhadap SFX, *music background*, dialog dan ambience pada program.

Kata kunci : OTT (Over The Top), Sound Designer, Mixing & Mastering

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemudahan, kemampuan, dan kesabaran bagi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik dan terimakasih kepada keluarga khususnya Papa dan Mama yang selalu memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis untuk selalu semangat dan berjuang. Tujuan penulisan proposal tugas akhir adalah untuk memenuhi salah satu syarat bagi Mahasiswa dalam menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam proposal tugas akhir ini penulis berpersan sebagai *Sound Designer* di program “Gini Amat Jadi Hantu”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir dengan judul Teknik Penataan *Sound Design* Pada Pembuatan Program Situasi Komedi “Gini Amat Jadi Hantu”. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr Handika Dany Rahmayanti, M.Si Wakil Direktur 1 Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum, Ketua Jurusan Komunikasi
4. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn.,M.Sn., selaku Sekertaris Jurusan Komunikasi
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn. Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Ifah Atur Kurniati, M. Ikom, selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Freddy Yakob, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir.
8. Bibit Samsuri, S.Sos, M.M. selaku Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
10. Rekan tim Nurhaliza dan Fathin yang telah berjuang bersama penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
11. Teman-teman dari Heliophilia band yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
12. Seluruh kru “Gini Amat Jadi Hantu” yang telah meluangkan waktunya dalam membantu proses pengerjaan dari mulai Pra Poduksi hingga Pasca Produksi.
13. Kelas B yang telah berjuang selama 3 tahun bersama-sama
14. Teman-teman angkatan IX Program Studi Penyiaran yang telah berjuang bersama selama ini.
15. Untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Demikian Proposal Tugas Akhir ini, apabila terdapat kekurangan diharapkan kritik dan saran yang membangun. Diharapkan pula penulisan ini dapat bermanfaat dan digunakan sebaik-baiknya.

Jakarta, 21 Januari 2025

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Keanu', with a stylized flourish extending from the end.

Keanu Adzka Najib
2270405062

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	III
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	IV
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	V
ABSTRAK	VI
PRAKATA.....	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulis	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Peran Kerja.....	6
1. <i>Sound Designer</i>	6
2. <i>Dialogue Editing</i>	7
3. <i>Mixing & Mastering</i>	8
4. <i>Sound Effect</i>	8
5. Equalizer	9
6. <i>Compressor</i>	10
7. Tugas dan Tanggung Jawab Sound Designer	10
B. Program yang Dibuat	12
1. Over The Top	12
2. Format Program Situasi Komedi.....	12
3. Komedi.....	12
4. Horror	13
5. Genre Mokumenter	14
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	15
A. Objek Penulisan	15
1. Spesifikasi Karya	15
2. Premis Program.....	16
3. Sinopsis Program	16
4. Judul Episode	17

5. Tim Produksi.....	17
B. Teknik Pengumpulan Data	19
1. Observasi.....	19
2. Penyebaran Kuesioner atau angket	20
3. Studi Pustaka.....	22
C. Ruang Lingkup.....	22
1. Peran Penulis.....	22
2. Kategori Karya	23
3. Ide Kreatif	23
D. Langkah Kerja	24
1. Pra Produksi	24
2. Produksi.....	24
3. Pasca Produksi	25
BAB IV PEMBAHASAN.....	26
A. Pra Produksi	26
1. Pembacaan dan Bedah Naskah.....	26
2. Perencanaan Teknis	29
3. Membuat Jingle Program	32
B. Produksi	35
1. Menyiapkan Alat Audio	36
2. Pengawasan Perekaman	39
3. Pembuatan Sound Report.....	45
C. Pasca Produksi	46
1. Dialogue <i>Editing</i>	47
2. Sound Design	50
3. Proses <i>Mastering</i>	54
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Judul 13 Episode	17
Tabel 3. 2 Tim Produksi	17
Tabel 4. 1 List Penggunaan Suara	27
Tabel 4. 2 List Alat Audio	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program.....	15
Gambar 3. 2 Obervasi Set Luar Ruangan.....	19
Gambar 3. 3 Observasi Set Dalam Ruangan.....	20
Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner Opsi Hobi	21
Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner Ketertarikan Terhadap Program yang Dibuat.....	21
Gambar 4. 1 Poster Gravity Falls	33
Gambar 4. 2 Poster Plant VS Zombie	33
Gambar 4. 3 Brief untuk Music Composer	34
Gambar 4. 4 Pembuatan Jingle Program.....	35
Gambar 4. 5 Menyetting Alat Perekam.....	36
Gambar 4. 6 Boom Operator	39
Gambar 4. 7 Mengatur Arah Shotgun Mic	39
Gambar 4. 8 Sound Recordist	40
Gambar 4. 9 Floor Plan Audio Opening Scene	41
Gambar 4. 10 Floor Plan Audio Scene Ruang Rapat	41
Gambar 4. 11 Floor Plan Audio Scene Ruang Tamu.....	42
Gambar 4. 12 Floor Plan Audio Scene Sri Buka Pintu	43
Gambar 4. 13 Floor Plan Auido Scene Pohon Mangga	44
Gambar 4. 14 Hasil Sound Report	46
Gambar 4. 15 Dialogue Editing	47
Gambar 4. 16 Penggunaan Noice Reduction	48
Gambar 4. 17 Balancing Track Audio	49
Gambar 4. 18 Pengaturan EQ Pada Dialogue	49
Gambar 4. 19 Penambahan Room Tone.....	50
Gambar 4. 20 Penambahan SFX	51
Gambar 4. 21 Penambahan Background Music	52
Gambar 4. 22 Level Audio Dialog	53
Gambar 4. 23 Level Audio SFX dan Background Music	54
Gambar 4. 24 Panning Audio SFX dan Backgroun Music	54
Gambar 4. 25 Master Track Dialogue	55
Gambar 4. 26 Penggunaan EQ Pada Master Track Dialogue	55
Gambar 4. 27 Penggunaan Compressor	56
Gambar 4. 28 Preview Hasil Sound Design.....	58