

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI MUSIK DAN *SOUND EFFECT* DALAM
FILM ANIMASI BISU “*SECOND HAND*”
(*Script Writer, Animator, Compositing*)

PROYEK AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan**



Disusun Oleh:
Iklima Lailatul Anwary
NIM: 21230066

JURUSAN DESAIN
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Implementasi Musik dan *Sound Effect* Pada Film Animasi
Bisu "*Second Hand*"

Penulis : Iklima Lailatul Anwary

NIM : 21230066

Program Studi : Animasi

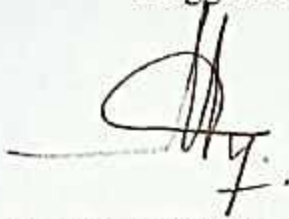
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 17 Juli 2025

Disahkan Oleh,



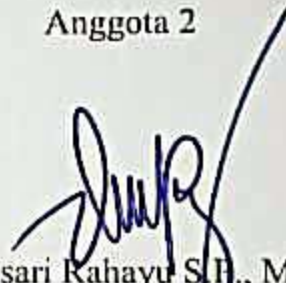
Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom
NIP 198602052019032009

Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN 0413067003

Anggota 2



Dwi Mandasari Rahayu S.P., M.M.
NIP. 198801052019002012

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



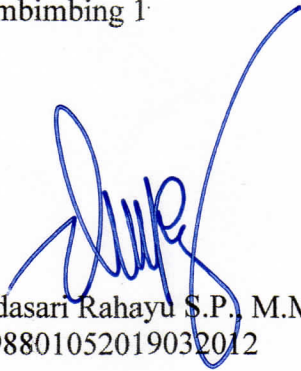
Trifajar Yurmama-Supiyanti, S.Kom., MT
NIP. 19801122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Proposal : IMPLEMENTASI MUSIK DAN *SOUND EFFECT* DALAM FILM
ANIMASI BISU "*SECOND HAND*"
Penulis : Iklima Lailatul Anwary
NIM : 21230066
Prodi : Animasi
Jurusan : Desain

Proposal ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta , 20 Juni 2025

Pembimbing 1



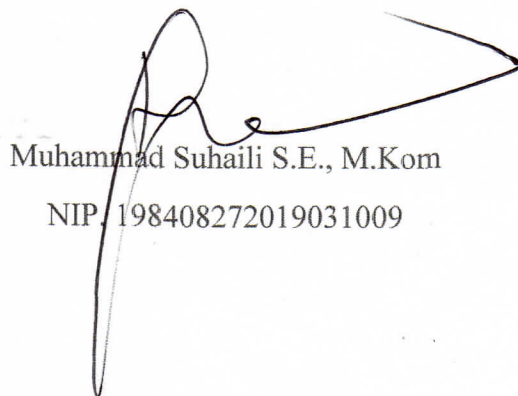
Dwi Mandasari Rahayu S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT
NIDN 0903450002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili S.E., M.Kom
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iklima Lailatul Anwary
NIM : 21230066
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024 - 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Implementasi Musik Dan *Sound Effect* Dalam Animasi Bisu "*Second Hand*" 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 sebenar- benarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang Menyatakan



Iklima Lailatul Anwary
21230066

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Iklima Lailatul Anwary
NIM : 21230066
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024 - 2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Second Hand" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan



Iklima Lailatul Anwary
NIM 21230066

ABSTRAK

In silent animated films, audio elements such as music and sound effects play a crucial role in conveying emotions and narrative due to the absence of dialogue. This encouraged the author to create Second Hand, a film that utilizes both elements as a medium for storytelling. This study discusses the implementation process of music and sound effects during the post-production stage and how these elements are arranged to support the atmosphere and narrative of the film. Evaluation was conducted through a screening test to observe the effectiveness of the applied audio in delivering the intended message. The screening results showed that the addition of audio helped clarify the storyline and convey emotions to the audience. In conclusion, the implementation of music and sound effects in the silent animated film Second Hand effectively strengthened the delivery of the story without dialogue.

Keywords: Animation, silent film, music, sound effect

ABSTRAK

Dalam film animasi bisu, elemen audio seperti musik dan efek suara memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi dan alur cerita karena tidak adanya dialog. Hal ini mendorong penulis untuk membuat film *Second Hand* yang memanfaatkan kedua elemen tersebut sebagai media penyampaian narasi. Penelitian ini membahas proses implementasi musik dan efek suara pada tahap pascaproduksi, serta bagaimana keduanya disusun agar mendukung atmosfer cerita dalam film animasi bisu tersebut. Evaluasi dilakukan dengan melakukan uji penayangan untuk melihat efektivitas penerapan audio yang digunakan. Hasil pemutaran film menunjukkan bahwa penambahan audio mampu memperjelas alur cerita dan menyampaikan emosi kepada penonton. Kesimpulannya, implementasi musik dan sound effect dalam film animasi bisu *Second Hand* terbukti mampu memperkuat penyampaian cerita tanpa dialog.

Kata kunci: Animasi, film bisu, musik, sound effect.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun laporan tugas akhir ini dengan judul "Implementasi Musik Dan *Sound Effect* dalam Film Animasi Bisu “*Second Hand*” ". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Seminar Proposal pada Program Studi D4 Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan ini berisi kajian tentang pentingnya peran musik dan efek suara dalam menciptakan atmosfer yang sesuai pada film animasi bisu. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom, M.T, selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, SE, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. sebagai dosen pembimbing penulisan yang sudah memberikan arahan serta saran selama penulisan
8. Moses Raisa Graceivan, M.MT. sebagai dosen pembimbing karya, yang selalu memberikan arahan terkait kendala yang dialami selama pembuatan karya TA.
9. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

11. Amara Fahnayya Wahyudi, teman seperjuangan dalam menyelesaikan tugas akhir ini
12. Rez, yang selalu menemani dan memberi dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
13. Teman-teman Angkatan 2021 yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan dalam mengerjakan laporan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Demikian penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat terima kasih.

Jakarta, 4 Juli 2025

Penulis,



Iklima Lailatul Anwary

NIM 21230066

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	3
C. PEMBATAHAN MASALAH.....	3
D. RUMUSAN MASALAH	3
E. TUJUAN KAJIAN.....	3
F. MANFAAT KAJIAN.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	5
A. DEFINISI ANIMASI.....	5
B. PRINSIP ANIMASI.....	6
C. KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN.....	9
D. MUSIK DAN SOUND EFFECT	10
E. PERAN MUSIK DAN <i>SOUND EFFECT</i> DALAM ANIMASI	11
F. ANIMASI BISU	12
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. JENIS KAJIAN.....	14
B. SUBJEK PENELITIAN.....	14
C. METODE PENGUMPULAN DATA	14
D. DESKRIPSI PEKERJAAN.....	15
E. TAHAPAN PEMBUATAN KARYA	16
F. PERANGKAT LUNAK	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22

A. HASIL PENGUMPULAN DATA.....	22
B. HASIL PENCIPTAAN	23
C. PEMBAHASAN CIPTAAN.....	26
D. IMPLEMENTASI AUDIO DALAM FILM “ <i>SECOND HAND</i> ”	37
E. HASIL PENGUJIAN FILM	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
A. KESIMPULAN.....	41
B. SARAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2. 1 Prinsip Animasi <i>Timing</i>	6
Gambar 2. 2 Prinsip Animasi <i>Anticipation</i>	7
Gambar 2. 3 Prinsip Animasi <i>Slow In</i> dan <i>Slow Out</i>	8
Gambar 2. 4 Prinsip Animasi <i>Staging</i>	9
Gambar 2. 5 Animasi <i>The Owl</i> yang Termasuk dalam Animasi Bisu	13

BAB III

Gambar 3. 1 Perangkat Lunak Medibang	18
Gambar 3. 2 Perangkat Lunak Autodesk Maya	19
Gambar 3. 3 Perangkat Lunak Adobe After Effect.....	20
Gambar 3. 4 Perangkat Lunak Blender	20
Gambar 3. 5 Perangkat Lunak Adobe Premiere.....	21
Gambar 3. 6 Perangkat Lunak REAPER	21

BAB IV

Gambar 4. 1 Script Cerita “Second Hand”	23
Gambar 4. 2 Latar 3D Animasi “Second Hand”	24
Gambar 4. 3 Hasil Proses Compositing	26
Gambar 4. 4 Babak Satu Cerita (Pembuka)	27
Gambar 4. 5 Babak 2 Cerita (konflik).....	27
Gambar 4. 6 Babak 3 Cerita (Penyelesaian)	28
Gambar 4. 7 Animating latar 3D film “Second Hand”	29
Gambar 4. 8 Menyusun dan Menggabungkan Scene-Scene yang akan Digunakan Pada Film “Second Hand”	30
Gambar 4. 9 Scene Disesuaikan Antara 2D dan 3D.....	31
Gambar 4. 10 <i>Effect Ultra Key</i> di Tambahkan ke <i>Layer Scene</i> Animasi 2D dalam <i>Adobe Premiere</i>	32
Gambar 4. 11 Menambahkan Transisi pada Film “ <i>second Hand</i> ”	32
Gambar 4. 12 Draf Film “ <i>Second Hand</i> ” Tanpa Audio di <i>Import</i> ke dalam <i>Software REAPER</i>	33

Gambar 4. 13 <i>Plugin UVI ZTrek FX 2</i> dalam <i>Software REAPER</i> yang Digunakan Untuk Membuat <i>Sound Effect</i>	34
Gambar 4. 14 Proses <i>Editing</i> pada <i>Track Sound Effect</i> Film “ <i>Second Hand</i> ”	35
Gambar 4. 15 Proses <i>Rendering</i> Audio Film “ <i>Second Hand</i> ”	36
Gambar 4. 16 Render Akhir Film “ <i>Second Hand</i> ”	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	45
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbing	46
Lampiran 3Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	48
Lampiran 4Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	63
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	64
Lampiran 6 Tanda Terima Laporan PI.....	67
Lampiran 7 Dokumen HAKI	68
Lampiran 8 Sertifikat TOEFL	69