

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN *SOUND DESIGN & ARRANGEMENT* DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D “ISWARAMU”

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



Disusun oleh :

ANGGI TIA RAHMAN

NIM : 2290345012

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN SOUND DESIGN &
ARRANGEMENT DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D "ISWARAMU"
Penulis : Anggi Tia Rahman
NIM : 2290345012
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Rabu tanggal 1 Juni 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP.197711132010121001

Anggota 1



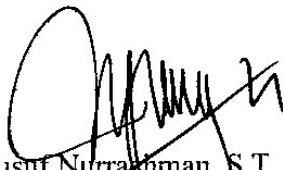
Bayu Saputra, S.Sn
NIDN. 0903450011

Anggota 2



Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIP 198609302024211016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP.197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

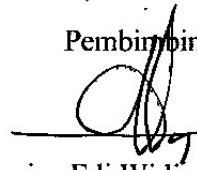
Judul Tugas Akhir : Penerapan *Sound Design & Arrangement*
Dalam Film Animasi Pendek 2D "Iswaramu"
Penulis : Anggi Tia Rahman
NIM : 2290345012
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 29 Juni 2026

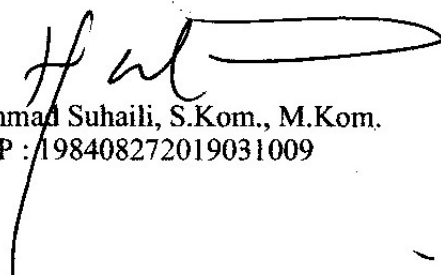
Pembimbing 1


Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIP : 198609302024211016

Pembimbing 2


Antonius Edi Widiargo, M.I.Kom
NIDN : 0413067003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


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

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Anggi Tia Rahman
NIM : 2290345012
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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

PENERAPAN SOUND DESIGN & ARRANGEMENT DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D “ISWARAMU”

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, 12 Juni 2026
Yang menyatakan,



Anggi Tia Rahman
NIM: 2290345012

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggi Tia Rahman
NIM : 2290345012
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENERAPAN SOUND DESIGN & ARRANGEMENT DALAM FILM ANIMASI
PENDEK 2D "ISWARAMU"**

**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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Anggi Tia Rahman

NIM: 2290345012

ABSTRACT

Sound design is an essential element in animation that supports narrative, visual aspects, and emotional atmosphere. This study aims to implement a systematic sound design production process and create original audio arrangements for the 2D short animation Iswaramu. The research employed the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The development stage included foley recording, sound effect creation, background music (BGM) composition, and mixing and mastering processes using Studio One 6 Digital Audio Workstation (DAW). The results show that the ADDIE model provides an effective process for producing sound design that supports the narrative and visual aspects of the animation. Furthermore, the original audio creation and arrangement successfully establish atmosphere, emotion, and dramatic intensity throughout the story. Evaluation results indicate that most respondents agreed that the sound design, background music, and arrangement enhanced the audiovisual experience of the 2D short animation Iswaramu.

Keywords: *sound design, background music, foley, 2D animation, ADDIE.*

ABSTRAK

Sound design merupakan elemen penting dalam animasi yang berfungsi mendukung narasi, visual, serta membangun atmosfer dan emosi cerita. Penelitian ini bertujuan menerapkan proses perancangan dan produksi sound design yang sistematis serta menciptakan dan mengaransemen elemen suara yang orisinal pada animasi 2D pendek Iswaramu. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap pengembangan meliputi perekaman foley, pembuatan sound effect, komposisi background music (BGM), serta proses mixing dan mastering menggunakan Digital Audio Workstation (DAW) Studio One 6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ADDIE mampu menghasilkan sound design yang efektif dalam mendukung narasi dan visual animasi. Selain itu, penciptaan dan pengaransemen suara yang orisinal berhasil membangun atmosfer, emosi, dan daya dramatik sesuai dengan perkembangan cerita. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai sound design, background music, dan arrangement yang diterapkan telah mampu meningkatkan pengalaman audio visual pada animasi 2D pendek Iswaramu.

Kata kunci: *desain suara, musik latar belakang, foley, animasi 2D, ADDIE.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan karya tugas akhir berjudul “Iswaramu” ini dapat disusun dengan baik. Laporan ini merupakan bagian dari proses perencanaan dan pengembangan karya animasi 2D pendek yang mengangkat tema keluarga dengan penekanan pada aspek emosional, estetika visual, dan pesan moral melalui penerapan teknik compositing, color-grading, dan sound design dalam tahapan pasca-produksi.

Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik berkat dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak yang senantiasa mendampingi penulis selama proses penyusunan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif,
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik,
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif,
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain,
5. Muhammad Suhaili, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi,
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi,
7. Aan Nursyam, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir, yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penulisan,
8. Antonius Edi Widiargo, M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir, atas pendampingan, saran, dan evaluasi yang konstruktif dalam proses penciptaan karya,

9. Keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan moral, motivasi, kasih sayang, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik,
10. Adjeng Sekar Gayatri dan Puti Devriana Agna selaku rekan satu tim, atas kerja sama, dedikasi, dan kebersamaan dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
11. Khansa Selma yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan, serta menjadi tempat berbagi pengalaman selama proses perkuliahan dan penyusunan laporan ini.
12. Seluruh Anggota Tim BLK, Tracy Reznik, Eli Clark, Aesop Carl, Ganji Gupta, dan Michiko Donelly yang telah menjadi pendukung emosional penulis selama proses penyusunan laporan dan karya Tugas Akhir

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi penyajian teori maupun teknis perancangan. Namun demikian, besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pengetahuan dan praktik dalam bidang animasi, khususnya mengenai penerapan unsur audio-visual-naratif yang mampu mengkomunikasikan nilai-nilai sosial dan emosional kepada audiens. Semoga karya ini dapat menjadi kontribusi kecil dalam memperkaya kajian dan praktik animasi Indonesia, terutama yang berorientasi pada isu-isu sosial dan keluarga.

Jakarta, 1 Juni 2026

Anggi Tia Rahman

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan	5
F. Manfaat	6
1. Untuk Penulis.....	6
2. Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif	6
3. Untuk Masyarakat.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Animasi.....	8
2. Teori Animasi	9
3. Teori <i>Sound & Music</i> pada Animasi.....	10
4. Teori <i>Composing</i> dalam Animasi	11
5. Metode ADDIE.....	11
B. Hasil Penelitian yang Relevan	12
C. Kerangka Berpikir	12
D. Hipotesis Pertanyaan Penelitian	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Metode Penelitian	14
1. <i>Analyze</i>	14
2. <i>Design</i>	15
3. <i>Development</i>	16
4. <i>Implementation</i>	16
5. Evaluation	17

B.	Subjek dan Objek Penelitian.....	18
C.	Metode Pengumpulan Data.....	18
D.	Penjelasan Karya	19
E.	Tahapan pembuatan karya	21
1.	Tahap Pra-Produksi	22
2.	Tahap Produksi	23
3.	Tahap Pasca-Produksi.....	24
F.	Tim Penyusun	29
G.	<i>Timeline</i> Pembuatan Karya.....	30
H.	Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		35
A.	Hasil Penelitian.....	35
1.	Proses Penciptaan	37
2.	Hasil Evaluasi	50
3.	Kesimpulan Hasil Evaluasi.....	51
BAB V PENUTUP		53
A.	Kesimpulan	53
B.	Implikasi	54
C.	Saran	55
1.	Untuk Penulis.....	55
2.	Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif.....	55
3.	Untuk Masyarakat	56
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN		57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data	18
Tabel 2. Tim Penyusun.....	29
Tabel 3. Timeline Pra-produksi 2025.....	30
Tabel 4. Timeline Produksi 2026	30
Tabel 5. Timeline Paska-Produksi.....	31
Tabel 6. Analisis Kebutuhan Audio	38
Tabel 7. Hasil Evaluasi dan Saran Perbaikan.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Penggarapan Musik Animasi	26
Gambar 2. Alur Sound Design	27
Gambar 3. Alur Sinkronisasi Audio & Visual	28
Gambar 4. Laptop Penulis	31
Gambar 5. Tetikus Mediatech	32
Gambar 6. Midi Controller.....	32
Gambar 7. Microphone Condenser	32
Gambar 8. Logo Studio One 6.....	33
Gambar 9. Logo Wondershare Filmora 14.....	33
Gambar 10. Kompilasi Animatic & Storyboard "Iswaramu"	37
Gambar 11. Kompilasi Referensi BGM film animasi	41
Gambar 12. Kompilasi Perekaman Foley.....	44
Gambar 13. Pembuatan OST dalam Studio One 6.....	45
Gambar 14. Proses Arrangement musik “Cublek-Cublek Suweng” ver. Iswaramu	46
Gambar 15. Proses Sinkronisasi Audio dalam Wondershare Filmora 14	48