



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum

Video interaktif ini sendiri merupakan sebuah iklan bagi produk mochi dengan merk Tetsin Mochi Mochio 7M. Tetsin Mochi Mochio 7M merupakan sebuah merk makanan yang berfokus pada produk mochi. Video interaktif ini akan ditayangkan di Youtube dengan menggunakan sistem *listed* agar penonton dapat memilih rute yang diinginkan. Jumlah video ini berjumlah tiga belas dengan awalan berada pada satu video. Pada setiap videonya terdapat dua cabang yang nantinya akan mengarah ke empat ujung cerita yang berbeda.

3.2 Sinopsis

Karena cerita ini memiliki empat rute yang berbeda, maka ada empat sinopsis yang berbeda bergantung dari rute yang dipilih oleh penonton pada akhir video.

1. Rute 1

Ryan dan Stella akan segera menikah. Namun sayangnya, Stella harus bertemu lebih dahulu dengan mama Ryan guna mendapat restu untuk melangkah lebih jauh. Sayangnya, pertemuan di rumah mama Ryan tidak berjalan dengan mulus. Stella dan mama Ryan berdebat dan bertarung siapa yang lebih dipilih oleh Ryan melalui rasa mochi yang mereka pilih. Untungnya, Ryan tidak memilih dan menjelaskan dengan bijak pilihannya.

Akhirya, Stella dan mama Ryan saling mengalah dan merencanakan pertemuan baru.

2. Rute 2

Ryan dan Stella akan segera menikah. Namun sayangnya, Stella harus bertemu lebih dahulu dengan mama Ryan guna mendapat restu untuk melangkah lebih jauh. Sayangnya, pertemuan di rumah mama Ryan tidak berjalan dengan mulus. Stella dan mama Ryan berdebat dan bertaruh siapa yang lebih dipilih oleh Ryan melalui rasa mochi yang mereka pilih. Karena kesal, Ryan mengakhiri perdebatan mereka dengan memasukkan mochi ke masing-masing mulut mereka.

3. Rute 3

Ryan dan Stella akan segera menikah. Namun sayangnya, Stella harus bertemu lebih dahulu dengan mama Ryan guna mendapat restu untuk melangkah lebih jauh. Sayangnya, pertemuan di rumah mama Ryan tidak berjalan dengan mulus. Stella dan mama Ryan berdebat, bahkan mama Ryan membanding-bandingkan Stella dengan mantan-mantan Ryan yang sebelumnya. Merasa mama Ryan tidak menerima dirinya, ia pulang dan menjelaskan bahwa ia berbeda dengan mantan-mantan Ryan sebelumnya.

Setelah kepergian Stella, mama Ryan merasa bersalah dan memutuskan untuk mendatangi rumah Stella dan mengajak Stella untuk membicarakan rencana pernikahan mereka.

4. Rute 4

Ryan dan Stella akan segera menikah. Namun sayangnya, Stella harus bertemu lebih dahulu dengan mama Ryan guna mendapat restu untuk melangkah lebih jauh. Sayangnya, pertemuan di rumah mama Ryan tidak berjalan dengan mulus. Stella dan mama Ryan saling berdiam hingga akhirnya mama Ryan mendapat telepon dari temannya. Melihat mama Ryan yang menghiraukannya, Stella memutuskan untuk pulang.

3.3 Posisi Penulis

Penulis memiliki posisi sebagai *sound designer* di mana penulis bekerja untuk merancang konsep suara dan merealisasikan konsep suara tersebut. Sesuai dengan nama dari posisi tersebut, penulis bertanggung jawab atas segala tata suara yang ada di dalam karya ini. Hal-hal yang menjadi tanggung jawab penulis diantaranya adalah dialog, *sound effect*, *foley*, *scoring*, dan *ambience*.

3.4 Peralatan Kerja

Peralatan yang penulis gunakan, penulis bagi menjadi dua jenis yaitu *software* dan juga *hardware*. *Software-software* ini penulis gunakan untuk melakukan proses *editing* dan juga untuk membantu proses perekaman. Untuk penggunaan *software* selama proses pengerjaan, penulis menggunakan beberapa *software* yaitu:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. Studio One



Gambar 3.1. Tampilan Aplikasi Studio One

(<https://alternativeto.net>)

Studio One merupakan *digital audio workstation*. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berfokus untuk mengolah suara, seperti merekam, *editing*, *mixing*, dan *mastering*. *Software* ini juga dapat digunakan sebagai media penciptaan lagu dan *sound effect* tertentu. *Software* Studio One ini penulis gunakan selama proses perekaman *foley* di studio rekaman yang bertempat di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Adobe audition CC 2019



Gambar 3.2. Tampilan Aplikasi Adobe Audition CC 2019

(<https://www.gamelab.id>, 2018)

Adobe audition CC 2019 merupakan aplikasi keluaran Adobe yang berfokus pada bidang suara. Sama seperti Studio One, aplikasi ini dapat digunakan untuk merekam, *editing*, *mixing*, dan juga *mastering* suara. Aplikasi ini penulis gunakan untuk melakukan proses sinkronisasi, *mixing*, dan juga *editing* selama proses *post-production*.

3. Garage Band



Gambar 3.3. Tampilan Aplikasi Garage band

(<https://support.apple.com>, 2019)

Garage Band merupakan aplikasi yang hanya bisa digunakan dalam perangkat MacOS. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya untuk menciptakan lagu dengan alat musik digital. Garabe Band ini penulis gunakan untuk pembuatan *sound effect* yang membutuhkan alat musik digital seperti suara *keyboard*.

Sedangkan untuk penggunaan *hardware*, penulis banyak menggunakan beberapa benda untuk alokasi yang juga berbeda. Alokasi-alokasi ini penulis bagi menjadi tiga, yaitu material *sound effect*, material *editing*, dan material perekaman. Berikut merupakan penjabaran dari ketiga material tersebut.

1. Material *sound effect*

a. Lidi



Gambar 3.4. Lidi

(<https://shopee.com>)

Lidi digunakan untuk membuat *sound effect* yang berkesan seperti angin berhembus atau juga disebut sebagai “*whoosh*”. Proses pembuatannya adalah dengan menggabungkan beberapa lidi yang kemudian diayunkan bersamaan.

b. Palu berbunyi



Gambar 3.5. Mainan Palu Anak Berbunyi

(<https://inkuiri.com>)

Palu berbunyi digunakan untuk membuat *sound effect* yang terdengar seperti “*walla-walla*”. *Sound effect* ini diciptakan untuk menjadi suara Ibu Desi.

c. Suara teriakan wanita

Suara teriakan wanita digunakan untuk membuat efek wanita berteriak.

d. Suara burung

Suara burung digunakan untuk menjadi salah satu *layer* dalam *ambience* beberapa adegan. Suara burung ini menggunakan suara burung asli yang direkam dengan menggunakan H4N.

e. Dialog orang berbicara

Dialog orang berbicara ini merupakan material mentah dari *CD scratch*.

2. Material *editing*

1.) Laptop Macbook Pro 13" th. 2017

Laptop ini digunakan untuk keseluruhan proses *editing*, mulai dari sinkronisasi sampai dengan *mixing*.

2.) *Speaker*

Speaker digunakan untuk mendengar kualitas dan *audio level* suara secara jelas.

3.) *Earphone*

Earphone merupakan alat penyalur suara dari suatu media menuju telinga manusia. Penulis menggunakan *earphone* saat proses *editing* berada di luar ruangan dan tempat ramai. Selain itu *earphone* juga digunakan untuk mendengarkan detail suara seperti *noise*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. Material perekaman

1.) *Boom*



Gambar 3.6. Boom Pole dan Boom Mic

(sumber <https://www.edtechs.com.au/>)

Boom merupakan alat rekam yang dapat merekam suara dari keseluruhan ruangan. Penulis menggunakan alat rekam Boom ini untuk merekam keseluruhan dialog secara utuh dari setiap adegan yang ada. Perekaman menggunakan Boom ini juga bertujuan untuk menjadi rekaman *back-up* selama syuting berlangsung.

2.) *Clip-on*



Gambar 3.7. Michrophone Clip-On

(<https://www.jakartanotebook.com>)

Clip-on digunakan oleh masing-masing aktor dan aktris agar dialog yang diucapkan tidak tercampur dan berfokus pada suara masing-masing selama syuting.

3.) H4N



Gambar 3.8. Alat Rekam Zoom H4N

(<https://www.bhphotovideo.com/>)

H4N merupakan alat perekaman yang memiliki empat *channel*. Penulis menggunakan H4N untuk merekam beberapa *ambience* tambahan yang tidak bisa direkam di set lokasi dan *foley* yang dilakukan di rumah. Penulis juga menggunakan H4N untuk proses syuting pada hari keempat di gerai Tetsin Mochi Mochio 7M.

4.) H6N



Gambar 3.9. Alat Rekam Zoom H6N

(<https://www.bhphotovideo.com/>)

H6N merupakan alat perekam yang memiliki enam *channel*. Penulis menggunakan H6N untuk proses tiga hari syuting pertama.

5.) Mixer Behringer X32



Gambar 3.10. Mixer Behringer X32

(sweetwater.com)

Mixer Behringer X32 merupakan alat perekam dengan *track channel* sebanyak 32 *track*. Alat ini dapat merekam sebanyak 32 suara sekaligus.

3.5 Tahapan Kerja

Dalam keseluruhan proses pembuatan, penulis akan melakukan beberapa tahapan kerja selama proses pra-produksi sampai dengan post-produksi. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Sound spotting*

Sound spotting merupakan tahapan di mana seorang *sound designer* membaca *script* secara keseluruhan dan kemudian menandai bagian-bagian tertentu yang memiliki potensi tatanan suara yang spesifik. Dalam tahapan ini, penulis akan membaca *script* yang sudah final secara keseluruhan dan kemudian menandai bagian-bagian yang berpotensi untuk ditambahkan *sound effect*. Adapun penambahan *sound effect* ini akan penulis lakukan mengacu pada konsep dan genre yang diangkat dari karya ini. Setelah

seluruh pembedahan keseluruhan *script* selesai, penulis akan melakukan diskusi dengan sutradara untuk penyamaan konsep terhadap sisi visual.

2. Perancangan konsep

Pada tahapan ini, umumnya seorang *sound designer* akan merancang konsep untuk setiap *sound effect* yang sudah ditentukan sebelumnya dengan lebih mendetail. Oleh karena itu, pada tahapan ini penulis akan melakukan pembedahan pada setiap *sound effect* berdasarkan penempatannya. Pembedahan ini akan penulis lakukan dengan mengacu pada teori-teori yang sebelumnya sudah penulis temui. Pembedahan ini juga akan mengacu pada konsep hyper-realism dan genre komedi yang akan direalisasikan pada karya tersebut.

3. perekaman

Dalam proses perekaman ini, *sound designer* akan melakukan proses rekaman terhadap keseluruhan suara yang membutuhkan perekaman.

Umumnya, perekaman akan dilakukan karena adanya desain secara khusus terhadap satu *sound effect* ataupun sumber suara tidak dapat direkam pada saat proses syuting berlangsung. Oleh karena itu, penulis akan melakukan dua tahapan perekaman yang berbeda. Pertama, penulis akan melakukan tahapan perekaman pada saat proses syuting berlangsung. Dalam tahapan ini, suara yang akan direkam adalah dialog antar tokoh, *ambience* dari tiap set lokasi, dan detail-detail suara kecil yang masih dapat terdengar dan terekam dengan baik.

Kedua, penulis akan melakukan proses perekaman di dalam studio. Studio yang akan penulis gunakan adalah studio perekaman di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam tahapan ini, penulis akan melakukan perekaman untuk suara-suara yang kurang terdengar dengan jelas. Selain itu penulis juga akan merekam *sound effect* yang penulis rancang secara khusus untuk beberapa bagian.

4. *Editing*

Pada proses *editing* ini, umumnya seorang *sound designer* akan melakukan sinkronisasi dan juga *mixing*. Adapun pertama-tama, penulis akan melakukan tahapan sinkronisasi terhadap keseluruhan suara yang ada di dalam karya ini. Setelahnya, penulis akan melakukan *mixing* kepada setiap suara yang ada. *Mixing* ini akan penulis lakukan untuk membetulkan suara-suara tertentu, menyamakan tone dari suara-suara dalam satu *scene*, dan juga memberikan efek-efek pada bagian suara tertentu bergantung pada kebutuhan dari *scene* tersebut.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA