



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

3.1. Gambaran Umum

Penulis akan membuat sebuah video iklan yang memperlihatkan restoran Bandar Djakarta Ancol dengan makanan khasnya, yaitu *fresh seafood*. Penulis akan menggunakan media suara sebagai dasar dalam pembuatan tugas akhir ini. Dengan melakukan perencanaan suara apa saja yang dibutuhkan, kemudian mulai merancang satu persatu dari berbagai alat dengan cara tertentu. Lalu mengeditnya hingga mencapai hasil suara *hyperrealism* dengan melakukan teknik *foley* yang dapat menarik minat konsumen.

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis akan menggunakan metode kualitatif sebagai acuan pengumpulan teori dari buku, jurnal, dan praktik di lapangan hal ini bertujuan untuk mendukung penulisan dan pengolahan *sound design* dengan konsep *hyperrealism*. Harapannya untuk dapat menarik minat konsumen pada video iklan Bandar Djakarta Ancol.

3.1.1. Latar Belakang Perusahaan

Bandar Djakarta Ancol merupakan sebuah restoran *seafood* yang memiliki konsep *seaside seafood restaurant* di daerah kawasan wisata Ancol. Letak restoran yang berada di tepi pantai ini akan memperlihatkan pemandangan suasana laut yang sangat indah dan pengunjung bisa sambil menikmati hidangan laut yang segar dan berkualitas.

Seaside seafood restaurant yang dimiliki oleh Bandar Djakarta Ancol sendiri memiliki kapasitas sampai 1800 tempat duduk. Bandar Djakarta Ancol juga mempunyai berbagai jenis tempat duduk, yaitu: di tepi pantai, saung/lesehan dan ruang VIP. Selain itu, Bandar Djakarta Ancol juga menyediakan *Live Music* setiap hari dari pukul 12.00 - 15.00 dan di malam hari pukul 19.00 - 22.00 untuk menemani konsumennya.

3.1.2. Posisi Penulis

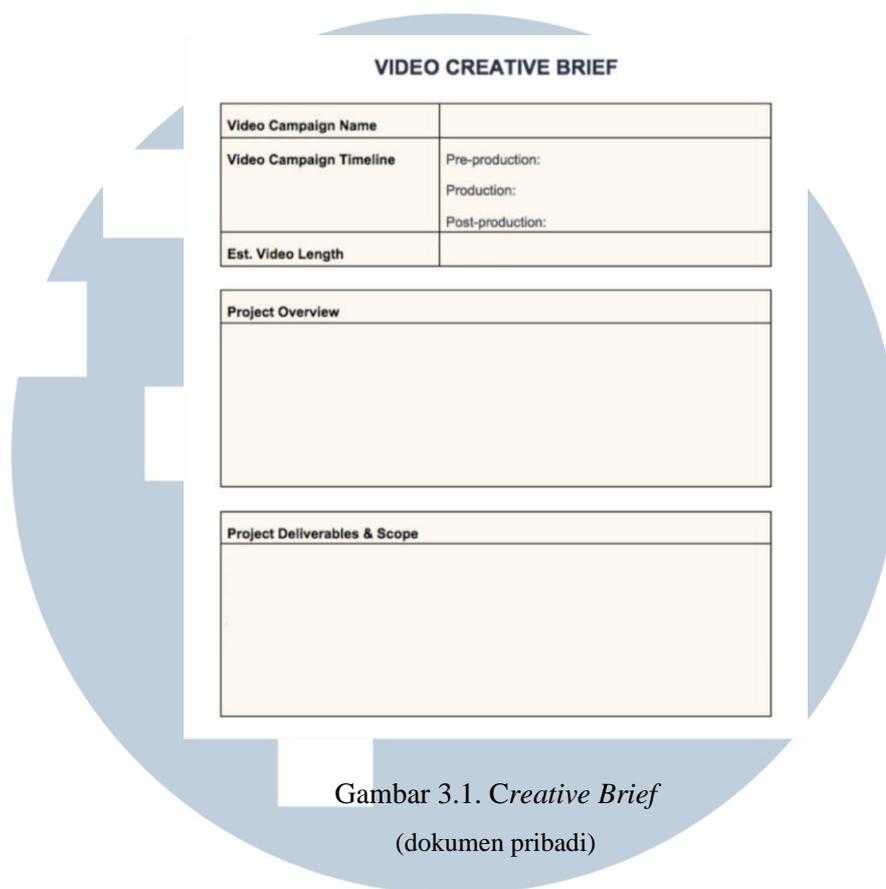
Dalam pengerjaan video iklan tugas akhir ini, posisi penulis sebagai *sound designer*. Penulisan ini dibuat berdasarkan pekerjaan penulis. *Sound designer* mempunyai peran dan tanggung jawab atas semua suara yang akan ada di dalam video iklan, mulai dari *pre-production*, *production* dan *post-production*.

3.1.3. Creative brief

Setelah mendapatkan *client brief*, sutradara mulai berdiskusi dengan kelompok untuk menentukan *creative brief* yang berisikan tentang konsep video, durasi dan *project deliverables*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1. *Creative Brief*
(dokumen pribadi)

3.2. Peralatan

Sepanjang proses pengerjaan perekaman suara, penulis akan menggunakan beberapa peralatan, diantaranya:

1. *Studio One 4*

Penulis akan menggunakan *software Studio One 4* dalam pengerjaan tugas akhir ini. *Software* ini akan digunakan untuk merekam dan mengedit semua suara dari *rough cut* hingga *final video*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2. *Work Sheet Studio One 4*
(internet)

2. *Zoom H4N Handy Recorder*

Penulis akan menggunakan *Zoom H4N Handy Recorder* sebagai alat untuk merekam suara saat proses perekaman film di lokasi. *Zoom H4N Recorder* ini akan digunakan untuk merekam *soundscape*.



Gambar 3.3. *Zoom H4N Handy Recorder*
(internet)

3. *Boom dan Boom Pole*

Penulis akan menggunakan *Boom* dan *Boom Pole* untuk merekam suara *soundscape* ketika syuting di Bandar Djakarta Ancol.



Gambar 3.4. *Boom dan Boom Pole*
(internet)

4. *Microphone Rode NTG*

Penulis akan menggunakan *Microphone Rode NTG* untuk proses perekaman suara saat di lokasi syuting iklan Bandar Djakarta Ancol.



Gambar 3.5. *Microphone Rode NTG-2*
(internet)

5. *Samson Meteorite USB Microphone*

Penulis akan menggunakan *Samson Meteorite USB Microphone* untuk merekam suara *foley* yang nantinya akan diolah menjadi *sound effect* di dalam *software Studio One 4*.



Gambar 3.6. *Mic USB Samson*
(internet)

6. Properti *Foley*

Penulis akan menggunakan properti *foley*, seperti: pisau, handuk, telenan, air, sedotan, ember, panci, kompor dan minyak agar suara yang diciptakan terdengar lebih nyata.



Gambar 3.7. Contoh Properti *Foley*
(internet)

3.3. Tahapan Kerja

3.3.1 Analisis *Client Brief*

Berdasarkan *client brief* yang ada, penulis akan melakukan analisis yang nantinya akan digunakan untuk penentuan konsep dan acuan untuk mengerjakan tugas penulis sebagai *sound design*.

3.3.1. *Script Breakdown*

Sebelum proses pembuatan *sound list*, perekaman dan *editing*, seorang *sound designer* harus dapat memahami dan membedah skrip supaya mempunyai bayangan. Selain itu juga dapat memperkirakan suara apa saja yang akan digunakan. Dalam skrip “Iklan Bandar Djakarta Ancol” dibutuhkan dua proses perekaman, yaitu: *foley* dan perekaman langsung saat proses syuting berlangsung.

3.3.2. Pembuatan *Sound List*

Setelah penulis dapat menganalisis *client brief* dan membedah skrip yang ada, penulis akan membuat *sound list* yaitu berisi perkiraan suara yang akan ada di setiap *scene*. Pada tahap ini, penulis akan membuat tabel sebagai acuan suara-suara apa saja yang harus direkam dan didesain dalam video iklan Bandar Djakarta Ancol.

3.3.3. Proses Perekaman

Pada tahap ini, penulis akan melakukan perekaman suara saat berada di lokasi syuting dengan menggunakan *Zoom H4N Handy Microphone*, *Boom*, *Boom mic* dan *Rode NTG-2*. Alat-alat itu nantinya akan digunakan untuk merekam *soundscape* dan juga suara nyanyian “*happy birthday*” yang akan ada di *scene 4*.



Gambar 3.8. Contoh Proses Perekaman
(internet)

3.3.4. Proses Perekaman *Foley*

Penulis akan melakukan proses perekaman properti *foley* secara langsung dengan menggunakan *Meteorite Samson USB* sebagai mic. Penulis juga melihat video sebagai acuan dan *guide* untuk mencocokkan setiap *foley* yang dibutuhkan untuk sebuah gambar. Perekaman ini dilakukan untuk membuat *sound effect* yang diburuhkan video iklan Bandar Djakarta Ancol.



Gambar 3.9. Contoh Proses Perekaman *Foley*
(internet)

3.3.5. Proses *Mixing* dan *Editing*

Dengan adanya hasil *foley* dan suara yang direkam saat di proses syuting, penulis akan melakukan proses *mixing* dan *editing*. Caranya dengan menata dan merapikan seluruh suara di dalam iklan. Lalu diberi transisi antar *scene* diperhalus dan dirapikan agar tidak terjadi belang atau keganjalan saat mendengarnya.

Kemudian sebagai *sound designer*, penulis melakukan tahapan terakhir, yaitu: *mixing*. Penulis mulai mengedit suara yang telah ditata dan diberikan *effect* sesuai dengan kebutuhan. Di akhir, penulis akan mengatur dinamika *sound effect* dan juga musik agar bisa berjalan bersama-sama tanpa mengganggu satu sama lain atau terjadi keganjalan saat mendengar.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA