



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

Film *Fajar* adalah film pendek dengan genre drama realis yang dibuat oleh tim produksi penulis untuk tugas akhir. Film ini ditulis oleh Noviani Thio dan disutradarai oleh Sindhu Kriswiranda. Dalam proyek film ini, penulis berperan sebagai penata suara yang bertanggung jawab akan aspek suara dalam film, mulai dari tahap perancangan konsep bersama sutradara, perekaman saat syuting, perekaman materi suara setelah syuting, hingga tahap pasca produksi yaitu penyuntingan suara hingga menjadi film yang final.

Penulis akan lebih fokus kepada perancangan suara di tahap pasca produksi, khususnya pada penerapan konsep silence dan soundscape. Penerapan konsep tersebut bertujuan untuk menggambarkan kondisi lingkungan dan emosional karakter Arif dalam film, yang sedang bergumul dengan pridenya dan merasa tertekan oleh lingkungan sekitarnya.

Laporan akan ditulis dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan mengacu pada pengumpulan teori yang bersumber dari buku literatur, jurnal penelitian, dan artikel hasil wawancara dengan pembuat film terdahulu untuk mendukung penulisan laporan dan pengolahan tata suara dalam film *Fajar*.

3.1.1. Sinopsis

Film ini bercerita tentang seorang pria (Arif) yang bekerja sebagai satpam. Ia memiliki keinginan untuk membeli sebuah mobil, untuk menunjukkan

kemapanannya didepan istrinya yang sedang hamil anak pertama, dan teman2 disekitarnya. Arif adalah seorang satpam yang baru ditinggal mati Ayahnya. Arif belum bisa melepaskan janji Ayahnya untuk membelikannya sebuah mobil. Arif akhirnya bertekad untuk membeli mobil baru sendiri. Laura, Istri Arif, belum setuju dengan keputusan Arif karena menurutnya mereka belum membutuhkan mobil.

Arif akhirnya berangkat kerja dan temannya ada yang menawarkan mobil bekas. Arif tergiur. Harga lebih murah, dan kualitas hanya beda sedikit. Akhirnya Arif memutuskan untuk membeli mobil bekas. Tapi sebelum Arif membelinya, Adi, seorang teman lama Arif dan Laura datang ke rumah untuk memberikan undangan syukuran untuk mobil barunya. Arif kembali bimbang untuk membeli mobil bekas, karena temannya membeli mobil baru.

Arif dan Laura akhirnya menghadiri syukuran mobil baru Adi. Syukuran itu sangat meriah dan heboh. Mobil itu bahkan dimandikan air kembang. Syukuran itu menghalagi jalan dan menimbulkan kemacetan. Melihat kehebohan dan kenorakan acara itu, akhirnya Arif memutuskan untuk pulang saja. Arif pulang berboncengan dengan Laura, dan Laura menyadarkan Arif bahwa mereka belum butuh untuk punya mobil saat ini. Arif setuju dan lebih mensyukuri motor yang sudah dia punya sekarang.

Di film ini diperlihatkan bagaimana proses perubahan si karakter, dari ambisi Arif untuk terlihat hidup “mapan” dan ingin membuktikan dirinya, hingga ia memperoleh kesadaran bahwa kebahagiaan dan kemapanannya bukan didasarkan kekayaan material. Serta bagaimana Arif pada akhirnya dapat menerima dirinya

sendiri (self-acceptance). Dalam film juga ada aspek mengkritik pola masyarakat yang mengukur kemampuan seseorang dari kekayaan material.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam proyek film ini, penulis bertugas sebagai penata suara yang bertanggung jawab atas elemen audio dalam film. Penulis bertanggungjawab untuk merancang aspek suara film dari tahap *development* hingga *post-production*, maka penulis bertugas untuk merekam suara yang diperlukan dan mengolahnya agar sesuai dengan konsep dan visi yang sudah disepakati. Ini bertujuan untuk mendukung penyampaian naratif film, terutama agar kondisi lingkungan dan emosional karakter Arif dalam film dapat ditangkap oleh audiens.

Penulis melakukan riset terhadap bagaimana pengolahan ambience film dapat memicu reaksi emosional tertentu terhadap audiens. Ini bertujuan agar kondisi pikiran Arif yang sedang bergumul dengan *pride* nya dan merasa tertekan akan lingkungannya dapat tersampaikan ke audiens. Saat film mencapai tahap resolusi, Arif pada akhirnya dapat menerima keadaannya dan mengalahkan *pride* nya. Perubahan yang terjadi pada Arif ini juga akan didukung penyampaiannya oleh suara. Dengan ini, penulis diberi tanggung jawab untuk mendukung penyampaian aspek naratif film *Fajar* kepada penonton.

3.1.3. Peralatan

Berikut adalah uraian mengenai alat-alat yang digunakan untuk proses penataan suara film pendek *Fajar*.

3.1.3.1. Hardware

1. Handheld Recorder Zoom H6

Handheld Recorder Zoom H6 adalah alat perekam suara yang digunakan selama proses syuting, serta digunakan untuk proses perekaman foley. Alat ini dapat digunakan untuk merekam suara mono atau stereo. Perekam suara ini memiliki 4 *channel*, yang berarti memiliki kapasitas merekam suara dari empat mikrofon yang berbeda secara bersamaan. Hasil suara yang masuk ke H6 masing-masing bisa diatur volumenya melalui empat kenob yang tersedia.



Gambar 3.1. Zoom H6

(<https://www.zoom-na.com/products/field-video-recording/zoom-h6-handly-recorder-0>)

Alat ini juga memiliki tambahan mikrofon stereo yang dapat dipasang ke bagian atas H6. Ini sangat berguna untuk perekaman ambience

atau foley, karena alat ini mudah dibawa dan bisa digunakan secara langsung tanpa harus menggunakan mikrofon *condenser*.

2. Clip-On Sennheiser

Mic clip-on atau *lavalier mic* adalah mikrofon yang digunakan untuk merekam suara khususnya dialog karakter, selama proses syuting. Mikrofon ini terdiri dari dua alat, yaitu *transmitter* dan *receiver*. Kedua alat tersebut terhubung secara *wireless* atau tanpa kabel. *Transmitter* berguna untuk menangkap sinyal suara lewat mikrofon dan meneruskannya kepada *receiver*, yang akan meneruskan sinyal suara tersebut kedalam alat perekam melalui kabel XLR.



Gambar 3.2. Clip-on Sennheiser

(<https://www.prohdrentals.com/audio-1/wireless-mic-lavalier-kits>)

Transmitter clip-on biasanya akan dipasang ke tubuh karakter, atau ke suatu barang yang letaknya dekat dengan karakter, sedangkan *receiver* dihubungkan dengan kabel ke alat perekam. Mikrofon ini biasanya

digunakan menyertai boom mic karena kemampuannya untuk lebih fokus menangkap suara tertentu khususnya dialog dan menghilangkan *ambience* disekitarnya. Clip-on juga biasanya digunakan karena ukurannya yang kecil dan mudah disembunyikan di *prop* tertentu dalam set syuting.

3. Boom Mic

Boom mic adalah mikrofon berjenis *condenser cardioid* yang digunakan untuk merekam keseluruhan suara pada saat syuting, terutama untuk room tone dan *ambience*. Alat ini digunakan dengan cara menghubungkannya ke alat perekam suara melalui kabel XLR. Mikrofon ini sangat baik dalam menangkap suara pada suatu lokasi secara luas.

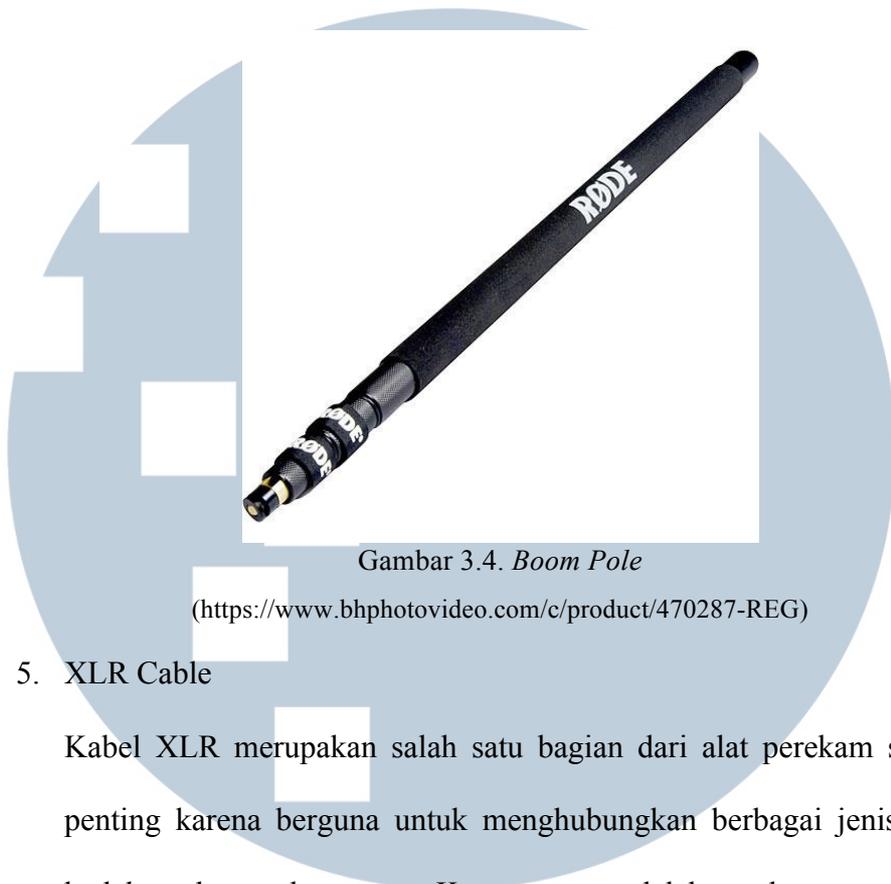


Gambar 3.3. *Boom Mic*

(<http://the-kit-hire-company.co.uk/product/sennheiser-mkh-8060-short-gun-mic-kit>)

4. Boom Pole

Boom pole merupakan tiang tempat dipasangnya boom mic agar dapat menjangkau daerah yang lebih luas atau lebih jauh saat syuting.



Gambar 3.4. *Boom Pole*

(<https://www.bhphotovideo.com/c/product/470287-REG>)

5. XLR Cable

Kabel XLR merupakan salah satu bagian dari alat perekam suara yang penting karena berguna untuk menghubungkan berbagai jenis mikrofon kedalam alat perekam suara. Kegunaannya adalah untuk meneruskan sinyal suara dari mikrofon ke dalam alat *recorder*.



Gambar 3.5. Kabel XLR

(https://www.bhphotovideo.com/c/product/994798-REG/rode_nt1017_7_pin_cable_for_ntk.html)

6. Headphone Sony

Headphone adalah alat untuk mendengarkan hasil perekaman suara secara langsung di tempat syuting. Headphone ini digunakan dengan cara menghubungkannya ke alat perekam suara.



Gambar 3.6. Headphone Sony

(<https://www.amazon.in/Sony-Extra-MDR-XB650BT-Wireless-Headphones/dp/B01BY7ZMXC>)

7. Laptop Macbook Pro 2014

Laptop adalah alat untuk menjalankan software yang dibutuhkan untuk proses pascaproduksi, atau editing suara. Alat ini juga digunakan untuk proses perpindahan file hasil syuting.

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



Gambar 3.7. Macbook Pro 2014

(https://www.ifixit.com/Device/MacBook_Pro_15%22_Retina_Display_Mid_2014)

8. Speaker

Speaker monitor adalah alat untuk mendengarkan hasil suara maupun hasil pengeditan suara dari dalam laptop. Alat ini digunakan untuk mengukur kualitas dan level audio secara jelas. Speaker bekerja dengan cara meneruskan data suara dari dalam laptop dan menggetarkannya sehingga menjadi bunyi yang dapat kita dengar.



Gambar 3.8. Speaker

(<https://www.konga.com/product/behringer-studio-monitor-truth-b1030a-2610245>)

3.1.3.2. Software

1. Adobe Premiere CC 2017

Adobe Premiere CC 2017 merupakan software *editing* yang digunakan untuk menggabungkan dan memotong hasil audio dan visual dari syuting hingga menjadi satu film yang utuh. Untuk penataan suara, software ini digunakan pada proses sinkronisasi file visual dan file audio dari hasil syuting pada tahap pascaproduksi. Jika hasil pemotongan audio dan visual sudah sesuai, maka file audio akan dicetak menjadi file *.aaf* (*Advanced Authoring Format*) atau *.omf* (*Open Media Framework Interchange*) yang nantinya akan diedit di software penataan suara.



Gambar 3.9. Logo Premiere Pro 2017

(<https://www.adobe.com/sea/products/premiere>)

2. Logic Pro X

Logic Pro X merupakan software penataan suara yang digunakan pada tahap pascaproduksi. Software ini berguna untuk melakukan proses perekaman, sinkronisasi, editing, serta mixing semua suara pada film. Software ini juga

digunakan untuk mencetak hasil audio final dari keseluruhan film untuk dipasang ke visual.



Gambar 3.10. Logo Logic Pro X
(<https://www.apple.com/id/logic-pro/>)

3. Keka

Keka adalah software yang digunakan untuk mengubah berbagai tipe file agar cocok dengan sistem operasi laptop ke aplikasi yang digunakan.



Gambar 3.11. Logo Keka
(<https://www.keka.io/en/>)

4. GarageBand

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

GarageBand adalah software produksi musik digital. Dalam penataan suara, software ini digunakan untuk pembuatan efek-efek suara yang membutuhkan alat musik digital.



Gambar 3.12. Logo GarageBand
(<https://www.apple.com/mac/garageband/>)

3.2. Tahapan Kerja dan Proses Perancangan

Berikut adalah tahapan kerja dan proses perancangan penataan suara pada film pendek.

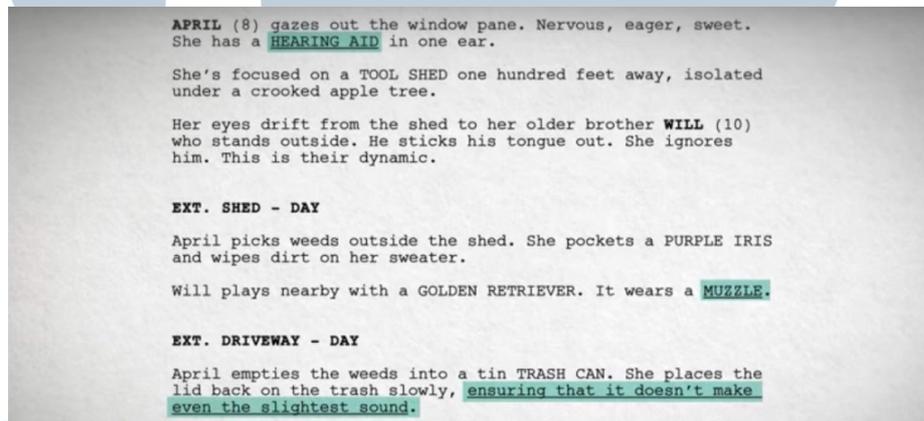
1. Pemahaman Cerita dan Perancangan Konsep

Pada tahap ini penulis akan bekerjasama dengan tim kreatif produksi film (sutradara dan penulis skenario) untuk dapat memahami jalannya cerita, tema, pesan yang ingin disampaikan, serta visi sutradara. Penulis akan terus berdiskusi dengan tim seiring dengan perkembangan cerita dan perubahan skenario, hingga didapatkan skenario yang final.

Penulis juga akan mulai menentukan konsep penataan suara seperti apa yang akan diaplikasikan ke scene-scene tertentu. Penulis akan bekerjasama dengan sutradara untuk menyesuaikan konsep penataan suara yang akan direalisasikan kedalam film dengan visi sutradara.

2. *Sound Spotting* dan Perancangan Konsep

Pada tahap ini, penulis akan membaca skenario yang sudah final dan menganalisis kebutuhan suara pada setiap scene. Penulis akan mencatat suara-suara apa saja yang harus direkam saat proses syuting.



Gambar 3.13. Contoh *sound spotting*

(<https://www.mentorless.com/2018/09/02/script-your-sound/>)

3. Proses Syuting

Pada tahap ini penulis akan melakukan perekaman suara pada saat proses syuting, bersama dengan seluruh kru film. Penulis sebagai penata suara akan hadir untuk mengurus proses yang berkenaan dengan audio film, dari awal proses syuting hingga selesai.



Gambar 3.14. Contoh perekaman suara saat syuting
(<https://winnipegfilmgroup.com/event/filmmaker-series-sound-recording/>)

4. Analisis *Picture Locked*

Pada tahap ini penulis akan menganalisis hasil film yang sudah diedit oleh editor setelah syuting. Penulis akan memastikan bahwa audio dan visual film sudah berjalan dengan sinkron.

Berdasarkan hasil picture locked ini, penulis akan menganalisis suara apa saja yang harus dikurangi atau ditambahkan dari scene-scene tertentu. Penulis juga akan menganalisis apakah konsep yang sudah disusun oleh penulis bisa diterapkan di scene yang ditentukan atau tidak. Bersamaan dengan itu, penulis akan menganalisis bagian-bagian scene mana yang membutuhkan penerapan konsep penataan suara untuk dapat menjadi lebih kuat secara naratif.

5. Perekaman Foley

Setelah melakukan analisis terhadap picture locked, penulis akan melakukan perekaman foley terhadap suara-suara yang dibutuhkan untuk ditambahkan pada scene-scene tertentu. Pada tahap ini penulis akan

menyiapkan alat-alat perekaman, jenis-jenis suara yang dibutuhkan, serta mencari lokasi yang tepat untuk melakukan perekaman foley.



Gambar 3.15. Contoh perekaman *foley*
(<https://allthatsinteresting.com/foley-artists>)

6. *Final Mixing*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan penyuntingan suara terhadap semua material suara yang sudah dimiliki oleh penulis, baik itu dari hasil perekaman syuting maupun saat foley. Penulis akan menggabungkan dan mensinkronisasi berbagai elemen suara film di dalam software editing suara.



Gambar 3.16. Contoh *workspace* dalam software penataan suara
(<https://www.lynda.com/Pro-Tools-9-training/Audio-for-Film-and-Video-with/77862-2.html>)

Selanjutnya, pada tahap editing ini penulis juga akan menerapkan konsep-konsep penataan suara yang sudah direncanakan pada scene-scene tertentu. Setelah semua elemen audio sudah dirasa sesuai dan menyatu dengan visual, penulis akan melakukan penyamarataan pada level-level suara dalam soundtrack, serta memperbaiki kualitas elemen suara tertentu jika dibutuhkan.

Setelah itu, penulis akan memastikan sekali lagi apakah konsep penataan suara yang direncanakan sudah teraplikasikan atau belum. Setelah proses final mixing selesai, penulis akan mengekspor file audio final film dan meneruskannya kepada editor untuk dipasangkan kepada visual. acuan/ referensi yang penulis gunakan untuk membuat *project* Skripsi. Acuan dapat berupa foto, gambar, film, dan/ atau karya seni lainnya.

