

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Penelitian ini akan membahas mengenai perancangan desain suara dalam *Television Commercial* Ortuseight untuk mendukung perubahan *mood* karakter. Metodologi penelitian yang akan dipakai adalah metode kualitatif.

Menurut S. Rahmat (2009) penelitian kualitatif disebut juga penelitian naturalistik. Penelitian ini disebut kualitatif karena sifat data yang dikumpulkan bercorak kualitatif bukan kuantitatif karena tidak menggunakan alat – alat pengukur. Penelitian kualitatif juga bersifat natural dan apa adanya, sementara penelitian kuantitatif didasarkan pada unsur yang dapat diukur (hlm. 7- 8).

Melalui metode kualitatif, penulis meneliti perancangan desain suara dalam *Television Commercial* Ortuseight untuk mendukung perubahan *mood* karakter dengan menggunakan literatur yang membahas mengenai konsep-konsep desain suara serta dengan mengumpulkan data data yang telah penulis lakukan dari tahap *Script Breakdown* hingga *Post-Production*.

3.1.1. Sinopsis

Dika (18), mengawali hari pertama puasanya dengan latihan bersama sebuah klub futsal ternama di Jakarta. Ia mencetak gol setibanya di lapangan. Latihan berakhir, Dika keluar lapangan diiringi teman-temannya yang terlihat akrab, meninggalkan ia sendiri di belakang. Sesampainya di loker, Dika dihampiri

oleh Coach Ando (38), ia memuji Dika dan berlalu. Tanpa sadar, Coach Ando menjatuhkan dompetnya. Dika berusaha mengejar Coach Ando tetapi terlambat karena telah masuk ke lift. Dika yang berinisiatif mengembalikan dompet tersebut kemudian mengejar Coach Ando dengan berlari sepanjang lapangan, menuruni tangga darurat, hingga keluar ke lahan parkir. Coach Ando ternyata mengendarai mobil tanpa melihat Dika yang tengah mengejarnya. Dika kemudian berinisiatif untuk melalui pintu belakang. Ia berlari mengelilingi taman sampai tiba di pintu belakang dan menghentikan mobil Coach Ando. Ia pun berhasil mengembalikan dompet Coach Ando.

Dika berjalan pulang menuju rusun, di perjalanannya pulang, muncul Dina (20) sedang bermain skate tiba-tiba meluncur cepat ke arahnya. Ia pun menghindar kemudian membantu Dina yang terjatuh untuk kembali berdiri. Di perjalanan, ia diberikan paket oleh Satpam. Paket itu adalah paket yang ditunggu-tunggu Dika karena berisi sepatu Ortuseight. Ketika menaiki tangga rusun, terlihat Bude (50), tetangga Dika sedang mengangkat jemuran pakaiannya. Karena baju yang dipegang oleh Bude terlalu banyak, salah satu bajunya pun terbang. Untungnya, Dika dengan cepat membantu mengambil baju tersebut.

Bude kemudian dengan ramah mengajak Dika untuk masuk ke ruangnya. Ternyata, Bude adalah ibu dari BBS, seorang pro player futsal di timnas. Karena perbuatan baik Dika, Bude memberikan Dika sebuah kolak untuk berbuka nanti, namun Dika malah tertunduk mengingat keluarganya di kampung. Sesampainya Dika di rusun barunya, ia menaruh paket di meja lalu membukanya, terlihat sepatu Ortuseight yang sangat ia idamkan. Ia kembali merapikan kardus yang bertumpuk

lalu melihat foto ia dan keluarganya ketika lebaran. Dengan berkumandangnya adzan maghrib, perasaan rindu muncul pada Dika yang terpaksa harus berbuka sendiri karena tidak mengenal siapa-siapa di Jakarta.

Tiba-tiba, terdengar suara ketukan pintu rusun Dika. Ternyata Bude dan Dina mengajaknya berbuka bersama. Berbagai jenis lauk tersedia di meja makan. Ketika mereka sedang ingin menyantap lauk berbuka, Bude melambaikan tangan kepada seseorang dari kejauhan, ternyata BBS juga ikut berbuka puasa dengan mereka. Dika tampak kembali bersemangat dan ceria.

3.1.2. Posisi Penulis

Pada penelitian ini, penulis bertugas sebagai seorang *sound designer*, dimana penulis akan merancang desain suara dalam *TVC Ortuseight* untuk mendukung perubahan *mood* karakter. Dalam posisi ini, penulis memiliki tanggung jawab terhadap terwujudnya desain konsep suara. Konsep suara tersebut terbentuk dari hasil diskusi bersama director, yang selanjutnya dari konsep tersebut penulis akan merancang desain konsep suara.

Proses perancangan desain suara dimulai dengan membaca naskah, kemudian menganalisis naskah tersebut dan mulai merumuskan konsep. Konsep diperkuat dengan melakukan riset pustaka, referensi *mood* dan referensi konsep suara yang dapat digunakan sebagai acuan. Penulis mendiskusikan konsep tersebut kepada sutradara. Selanjutnya, penulis melakukan pencarian kru *sound* untuk membantu mewujudkan konsep yang sudah disetujui tersebut. Proses perancangan suara ini dilakukan dalam tiga minggu secara bertahap sebelum proses *shooting*.

Pada saat produksi, penulis mengoperasikan *audio recorder* sedangkan untuk mengoperasikan boom mic, penulis dibantu oleh kru dari tim *sound*.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang akan dipakai oleh penulis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Microphone Sennheiser MKH-416



Gambar 3.1 Sennheiser MKH-60 Boom Mic
(Sumber: Website Sennheiser)

MKH-60 adalah sebuah mic ber-*polar pattern cardioid* dari perusahaan bernama Sennheiser. MKH-60 memiliki kemampuan untuk menangkap suara yang cukup jauh dengan kejernihan suara yang sangat baik. Karenanya, mic ini sering kali digunakan sebagai boom mic dalam proses shooting.

2. Audio Recorder Zoom F8



Gambar 3.2 Audio Recorder Zoom F8

(Sumber: Website Zoom)

F8 merupakan Audio Recorder yang diproduksi oleh perusahaan bernama Zoom. Zoom F8 ini memiliki 8 input channel XLR dan dapat merekam *track* suara secara individual. Keunggulan Zoom F8 ini, banyak fitur-fitur yang tidak dimiliki handy audio recorder seperti Zoom H4, Zoom H5, Zoom H6 maupun Zoom H8. Hal ini yang membuat Zoom F8 ini sering sekali digunakan dalam produksi film besar.

3. Clip On Microphone Sennheiser EW 112P G4



Gambar 3.3 Sennheiser EW 112P G4 Clip On Mic

(Sumber: Website Sennheiser)

EW 112P G4 merupakan sebuah sistem mikrofon nirkabel yang memiliki mikrofon ber-*polar pattern omnidirectional* dan memiliki bentuk yang sangat kecil sehingga dapat disembunyikan di balik pakaian aktor sehingga tidak mengganggu kebutuhan visual. Microphone Evolution Wireless ini diproduksi oleh perusahaan bernama Sennheiser.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang dilalui oleh penulis melingkupi perekaman suara pada masa produksi dan *editing, mixing* dan *mastering* pada masa pasca produksi.

1. Produksi

Pada tahap produksi, penulis melakukan tahap perekaman semua suara yang dibutuhkan di dalam proses shooting.

2. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah proses dimana suara yang telah direkam melalui proses pengeditan, penyusunan kembali dan juga pemberian *signal processing* untuk memberikan estetika ke dalam suara dalam video iklan.

3.3. Acuan

Acuan acuan yang dipakai oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Film Pendek Tokopedia – Berbeda Bersama



Gambar 3.4 Tokopedia – Berbeda Bersama

(Sumber: Youtube Tokopedia)

Penulis menggunakan Film Pendek Tokopedia yang berjudul Berbeda Bersama ini sebagai referensi karena memiliki perubahan *mood* karakter yang sesuai dengan konsep desain suara dalam *Television Commercial* Ortuseight yang dikerjakan oleh penulis. Film Pendek Tokopedia ini menggunakan konsep suara berupa musik dan voice over untuk mentransmisikan *mood* karakter kepada penonton.

2. Castaway (2000)



Gambar 3.5 Castaway (2000)

(Sumber: Netflix.com)

Film *Castaway* (2000) yang disutradarai oleh Robert Zemeckis. *Sound Designer* yang merancang konsep suara dalam film ini adalah Randy Thom. Ia menggunakan *sound effects* dan *ambience* untuk mentransmisikan emosi Chuck Noland yang terdampar di sebuah pulau.

3.4. Proses Perancangan

Proses perancangan yang akan dilalui oleh penulis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Script Breakdown

Dalam tahap *script breakdown* ini, penulis menjabarkan kebutuhan *sound* yang ada di dalam skrip ke dalam perencanaan pengambilan suara pada tahap produksi dan juga perencanaan *editing* serta *mixing* suara pada masa *post produksi*.

2. Perancangan Konsep Desain Suara

Di dalam tahap ini, penulis menggunakan referensi yang telah diberikan oleh sutradara (Film Pendek Tokopedia – Berbeda Bersama) sebagai acuan emosi karakter yang akan dibangun menggunakan *sound effects* dan juga *ambience*.

Selain referensi yang telah diberikan sutradara, penulis juga mencari beberapa referensi film yang dapat mentransmisikan emosi karakter kepada penonton melalui *sound effects* dan juga *ambience* sebagai acuan penulis untuk mendesain konsep suara. Salah satu film yang dijadikan sebagai referensi adalah film *Castaway* (2000). Randy Thom menggunakan *sound effects* dan *ambience* untuk mentransmisikan emosi Chuck Noland yang terdampar di sebuah pulau. Teknik yang digunakan Randy Thom dalam mentransmisikan emosi karakter dalam filmnya akan menjadi acuan penulis dalam penelitian ini. Randy Thom menggunakan *fader*, efek *reverb* dan juga *equalizer* dalam *track sound effect* dan juga *ambience* untuk memperkuat *mood* karakter.

Berdasarkan kedua referensi tersebut, penulis merancang desain konsep suara dengan mengacu pada *mood* yang dibangun dalam Film Pendek Tokopedia berjudul Berbeda Bersama dengan menggunakan konsep suara seperti yang dipakai dalam film *Castaway* (2000).

Penulis akan menggunakan *sound effects* dan juga *ambience* untuk membangun *mood* kesepian dengan mengurangi komposisi *ambience* dan

memperkuat komposisi *sound effects*. Penulis akan juga memberikan efek gema dalam processing suara pada tahap *mixing* untuk menciptakan efek kekosongan atau hampa yang akan mendukung *mood* kesepian karakter.

Di dalam perubahan dari *mood* kesepian karakter ke *mood* kebersamaan dan kekeluargaan, penulis akan memperbanyak komposisi ambience dan pada tahap *mixing*, penulis akan mengurangi efek gema sehingga tidak lagi tercipta efek kekosongan atau hampa yang akan mengubah *mood* kesepian menjadi kebersamaan.

3. Perekaman Suara

Pada tahap produksi, penulis melakukan perekaman suara langsung dari adegan yang diarahkan oleh sutradara. Penulis bertugas sebagai *sound recordist* dan dibantu oleh kru *sound* dalam mengarahkan boom mic. Dalam proses perekaman suara ini, penulis menggunakan microphone clip on Sennheiser EW 112P G4 dan juga Sennheiser MKH-60 untuk menangkap suara dan direkam menggunakan alat perekam suara Zoom F8.

4. *Post-production*

Pada tahap *post-production*, penulis bertugas dalam proses *editing*, *mixing* serta mastering suara. Pada tahap ini, penulis menunggu hasil *editing* gambar dari *editor* hingga tahap *pict lock* sehingga penulis dapat mengedit suara dan menerapkan konsep desain suara yang telah dirancang oleh penulis pada tahap pra produksi.

Pada tahap ini, penulis sebagai *editor* suara menyusun suara dengan mengikuti gambar yang telah diedit oleh *editor* gambar. Setelah suara tersusun, penulis mengedit dialog, *sound effects* dan juga *ambience* suara dengan menggunakan hasil perekaman suara pada saat produksi, ADR, *foley*, dan juga suara dari *sound library*.

Setelah semua tersusun sesuai dengan gambar, penulis melakukan *signal processing* dengan menambahkan *equalization* dan *reverberation*. Pada tahap akhir, penulis akan melakukan *bouncing* pada aplikasi Pro Tools untuk mendapatkan hasil akhir suara yang nantinya dapat digabungkan dengan gambar oleh *editor*.