

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Tugas akhir yang dibuat oleh penulis adalah sebuah *teaser* yang berjudul *Machine Hearts*. *Teaser* ini ditulis dan disutradarai oleh Ibrahim Hanif. Posisi penulis dalam tugas akhir ini sebagai *Sound Designer* yang memiliki tanggung jawab untuk merancang *sound effect* ‘Natural dan Otomasi’ dalam membangun *ambience dystopia*. *Dystopia* adalah ketika suatu wilayah telah hancur.

Menurut Creswell (2017), Metode kualitatif dapat dilakukan dengan cara menggabungkan data dari beberapa sumber. Kemudian, Penulis akan mengulas data agar menjadi masuk akal dan menyusun data-data tersebut. Penulis akan menggunakan metodologi kualitatif dengan cara ini. Teori-teori tersebut dipraktekkan pada perancangan *sound effect* untuk membangun *ambience* ‘natural dan otomasi’. (p. 164)

3.1.1. Sinopsis

Di masa depan dimana dunia mulai mengalami era otomatisasi, Edwin seorang teknisi robotik berusaha pulang dengan menerjang kabut memetakan yang telah menyelimuti seluruh Kota Jakarta selama berminggu-minggu. Malam itu, robot-robot tetap beroperasi penuh, walaupun tidak seorang pun berani beraktivitas di luar. Jarak pandang malam itu sangat terbatas, Edwin tak menyadari dirinya sedang melaju di jalur yang salah. Tiba-tiba, ia melihat sebuah mobil terparkir tepat di depannya. Ia sadar sudah terlalu terlambat untuk mengelak. Edwin

menabrak mobil itu sehingga kakinya tertimpa motor dan masker pelindungnya bocor. Sebuah robot-perawat NALA menghampiri Edwin, seperti berbelas-kasih, namun tiba-tiba berpaling karena perintah dari sistem.

Edwin pun bergegas ke apotek terdekat, untuk mengganti maskernya, dan melanjutkan perjalanan pulang. Sayangnya, robot-mesin DARPA penjaga apotek tak mau menolongnya setelah mengetahui Edwin tak bisa membayar. Edwin memohon dan memohon, namun robot itu tetap menolak. Bagi Edwin, malam itu kota memang ramai, namun terasa mati di saat yang sama.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam tugas akhir ini adalah sebagai *sound designer* dimana penulis diberi tanggung jawab untuk merancang suara di *teaser* ‘Machine Hearts’. Perancangan *sound effect* harus dapat menggambarkan dunia otomasi, dan kenaturalan yang tergambar dari perspektif Edwin sebagai karakter manusia.

Sebelum merancang *sound effect*, penulis melakukan riset terlebih dahulu mengenai natural dan otomasi untuk menggambarkan dunia *dystopia*.

3.1.3. Peralatan

Dalam proses *sound post production*, penulis menggunakan :

1. Avid Pro Tools 2020



Gambar 3.1. *Pro Tools 2020*
(twitter.com/avidprotools)

Avid Pro Tools 2020 adalah sebuah media editing khusus audio atau biasa disebut dengan *digital audio workstation (DAW)*.

2. Waves Bundle Plug-ins



Gambar 3.2. *Waves Bundles Plug-ins*
(pro-tools-expert.com)

Waves Bundles Plug-ins adalah kumpulan *plug-in* yang berisi efek-efek suara seperti *reverb*, *pitch shifter*, *saturator*, *delay*, dan lain-lain.

3.2. Tahapan Kerja

3.2.1. Membaca *Script*

Pada saat pembacaan *script*, *sound designer* melakukan pencarian tindakan yang dapat menimbulkan suara. Selain itu, penulis juga membayangkan *mood* yang diinginkan oleh sutradara dalam *teaser Machine Hearts* yaitu dunia yang mati. Suara natural tidak dihadirkan di *layer ambience* tetapi di *layer* utama yakni nafas karakter. Suara nafas menjadi tolak ukur kenaturalan dalam *teaser* ini.

3.2.2. Perekaman *Foley*

Penulis akan melakukan *foley* untuk mengisi *detail-detail* audio yang berada di tubuh karakter seperti *clothing* dan nafas yang menjadi titik utama dalam *teaser* ini. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan suara yang lebih realistis. Pada proses ini, penulis menggunakan jaket kulit sebagai *clothing* karakter Edwin.



Gambar 3.3. *Foley clothing*

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis menggunakan beberapa perangkat untuk merekam suara *foley* dan ADR seperti:

1. Universal Audio Apollo 8 : Audio Interface dari Universal Audio. Audio Interface ini digunakan untuk merekam suara



Gambar 3.4. *UAD Apollo 8 Audio Interface*
(rspeaudio.com)

2. Focal Twin 6Be : Speaker dari Focal yang digunakan untuk *monitoring* hasil suara yang telah direkam.



Gambar 3.5. *Focal Twin 6Be*
(Amazon.com)

3. Great River Preamp : Preamp yang digunakan untuk menaikkan sinyal input lebih besar tanpa mengubah *signal-to-noise ratio*.



Gambar 3.6. *Great River Preamp MP-2NV*

(lunchboxaudio.com)

4. VMS Condenser Mic : Mic Condenser yang dipakai untuk merekam ADR dan foley. Mic jenis ini sangat sensitif terhadap suara dan lebih *detail*.



Gambar 3.7. *VMS Condenser Mic*

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

5. Kabel XLR : Kabel ini digunakan untuk menghubungkan mic dengan Preamp.



Gambar 3.8. Kabel XLR

(inkuiri.com)

Sebelum melakukan perekaman, penulis melakukan pembuatan *track foley* di Pro Tools. Penulis juga melakukan import video dan marking sebagai panduan untuk *foley artist* melakukan perekaman. Penulis membuat *track* dengan beberapa nama berbeda sesuai dengan kebutuhan perekaman. *Track* yang dibuat penulis pada saat perekaman adalah:

1. CLOTH : *track* ini digunakan untuk merekam jaket yang digunakan oleh Edwin
2. BREATH : *track* ini digunakan untuk merekam nafas yang dikeluarkan oleh Edwin
3. DARPA : *track* ini digunakan untuk merekam suara robot penjual chip nebulizer

Semua suara yang berada di *teaser* tidak sepenuhnya berasal dari perekaman *foley* oleh penulis. Penulis juga mencampur suara yang ada dengan suara yang telah dibeli penulis dari website yang menyediakan *sound effect*.

3.2.3. Perekaman *Ambience*

Perekaman *ambience* wajib dilakukan untuk menciptakan sebuah ruang di dalam visual sebuah film. Penulis melakukan perekaman dengan menggunakan Sound Devices 633 dengan mic shotgun Sennheiser MKH-60 untuk mendapatkan suara yang lebih detail dan terpusat. Penulis juga menggunakan *ambience* yang berada di website yang menyediakan *sound effect*.

3.2.4. *Editing & Mixing*

Pada proses *editing*, penulis menata suara sesuai dengan *picture lock* dan visi dari sutradara. Penulis akan memotong dan menyesuaikan suara sesuai dengan gambar sampai terdengar menyatu dengan visual. Pada proses *mixing*, penulis akan melakukan perancangan suara yang menunjukkan kota yang mati dengan unsur otomasi yang dinamis. Hal ini dilakukan penulis dengan cara membuat suara motor dengan *layering* suara kipas, *sine waves*, bor, pengering rambut yang di-*pitch* sesuai dengan kecepatan motor. Pada proses penggunaan *reverb*, *reverb* digunakan untuk simulasi ruangan yang berada di dalam visual sehingga suara akan terdengar masuk akal.

Dalam pengerjaan *editing & mixing* suara, penulis menggunakan beberapa perangkat seperti :

- a. Laptop
- b. Audio Interface Focusrite 2i2

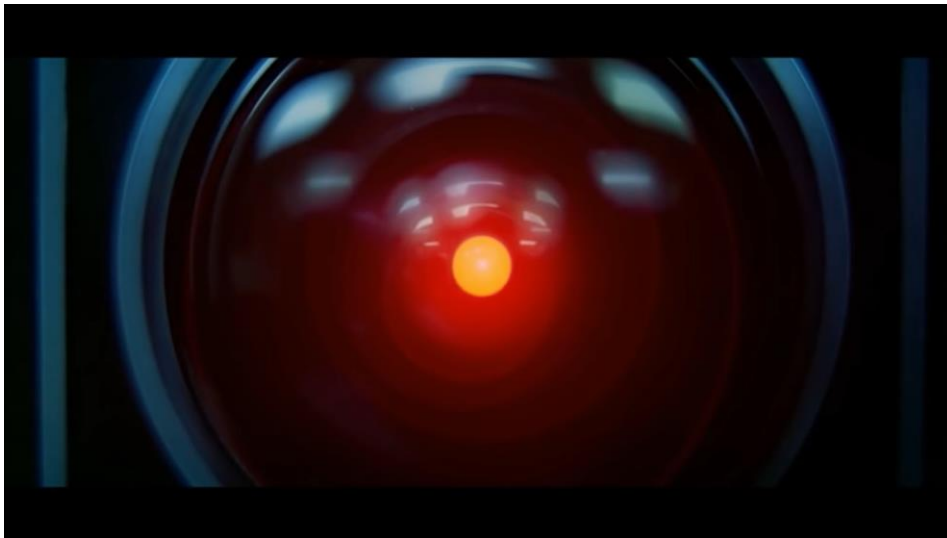
3.2.5. *Mastering*

Tahap ini adalah tahap terakhir yang harus dilakukan agar *teaser* bisa didengar pada berbagai media putar. Tujuan dari *Mastering* adalah menetapkan titik tertinggi suara dan memaksimalkan kekerasan suara yang telah di *mixing*.

3.3. Acuan

Dalam perancangan *sound effect* teaser *Machine Hearts*, penulis memiliki acuan seperti berikut:

1. A Space Odyssey (1968)



Gambar 3.9. *HAL 9000*

(youtube.com)

Pada film ini, ada sebuah karakter bernama HAL 9000. HAL 9000 adalah sebuah AI yang memiliki suara layaknya manusia tetapi tidak memiliki emosi dalam suaranya. Hal ini dapat didengar dari intonasi yang diucapkan oleh HAL 9000. Suara yang dihasilkan oleh AI ini tidak menggunakan *filter effect* sehingga

penulis tidak menggunakan efek tersebut untuk robot bernama Darpa sebagai penjual chip nebulizer di *teaser Machine Hearts*.

2. Blade Runner

Blade runner menggunakan teknologi masa depan yang belum ada pada zaman sekarang seperti *replicant*. Teknologi-teknologi ini mempunyai suara yang dibuat oleh *sound designer*. Penulis sebagai *sound designer* menggunakan film Blade Runner sebagai acuan penulis untuk perihal teknologi-teknologi dan suara yang dibuat di dalam dunia tersebut. Dalam *teaser Machine Hearts*, penulis menjadikan suara motor listrik dan gerak-gerakan robot lainnya menjadi nyata di dunia *Machine Hearts*.