

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Video tutorial “Demix *Show*” adalah sebuah corporate video untuk memperkenalkan langkah-langkah dalam menggunakan salah satu produk mortar dari PT. Demix. Video ini juga dibuat untuk tugas akhir penulis sebagai *sound designer*, bertanggung jawab terhadap setiap elemen audio dari dialog, musik, sound effect terhadap seluruh video. Penulis menggunakan metode kualitatif dalam pengumpulan data dan analisisnya. Menurut Anggito & Setiawan (2018) karena tidak ada data statistik sehingga hasil penelitian akan lebih menekankan makna daripada generalisasi (hlm 8).

3.2. Latar Belakang Perusahaan

PT Demix merupakan perusahaan yang bergerak di bidang campuran bahan material setengah jadi. Dengan tujuan membantu efisiensi dalam konstruksi bangunan, PT Demix mempunyai formulasi khusus dan didukung oleh teknologi modern terkini yang mencampurkan semen pasir pilihan, filler, dan bahan aditif secara homogen dan konsisten. Dalam slogan “Merekat Kuat” yang memiliki makna ingin memberikan kualitas kelas premium dalam bangunan modern sehingga setiap produk Demix memberikan nilai investasi dalam jangka panjang dan bisa dinikmati dari generasi ke generasi.

Demix ingin mengedukasi masyarakat Indonesia dengan menggunakan produk mortar yang praktis dan berkualitas sehingga bisa meningkatkan kualitas kehidupannya. Mortar-mortar biasanya diaplikasikan ke atas keramik, granit/homogenous tile atau sejenisnya. Proyek-proyek yang dibangun menggunakan produk Demix juga sudah cukup banyak seperti Taman Angrek, Citra Tower, Mercure Hotel PIK dan lain-lain.

3.2.1. Sinopsis

Cerita pada video tutorial ini adalah seorang ibu bernama Marni diundang ke sebuah talkshow yang diselenggarakan oleh Demix. Dalam *talkshow* tersebut Ibu Marni ditanya oleh seorang pewawancara yang bernama Pison tentang bagaimana ia membenarkan salah satu bagian ubin di kamar mandinya yang berlumut dan licin. Hal tersebut membuat Ibu Marni khawatir dan gusar, ditambah suaminya juga habis mengalami kecelakaan di tempat kerjanya yang membuat tangannya patah. Ibu Marni mencari teman suaminya, yang bernama Bang Jali yang bisa membantu memperbaiki ubin di rumahnya, namun, Bang Jali tidak bisa memberi bantuan karena ia tidak mengerti cara menggunakan mortar instan.

Karena tidak ada yang dapat membantu, Ibu Marni akhirnya mengambil keputusan untuk memperbaiki ubin yang telah mengakibatkan anaknya hampir jatuh. Ketika Ibu Marni sedang mengambil produk Demix, tiba-tiba sosok Mino muncul. Mino adalah maskot ajaib Demix yang berperan sebagai tukang serba bisa. Mino bertugas untuk menjelaskan cara menggunakan produk mortar untuk ubin yang rusak. Dengan cara yang praktis dan mudah digunakan, Ibu Marni

akhirnya berhasil memperbaiki ubinnya sendiri dan ia juga sangat bangga terhadap dirinya.

3.2.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam pembuatan video ini adalah sebagai *sound designer* yang bertugas untuk menata atau menata semua aspek suara yang berada di video tutorial ini. Mulai dari saat pra-produksi membentuk konsep bersama sutradara ataupun penulis skenario, produksi sampai akhirnya post-produksi yang bekerja sama dengan editor.

3.3. Peralatan

Peralatan yang digunakan selama proses pra produksi hingga post produksi dalam pembuatan suara video tutorial “Demix *Show*” adalah sebagai berikut:

1. *Headphone* Sony WH-1000XM4

Penulis menggunakan *headphone* bermerek Sony tipe WH-1000XM4 untuk mendengarkan audio saat mengedit *voice over* ataupun membuat musik dengan lebih jelas.



Gambar 3.1. Sony WH-1000XM

(<https://images.app.goo.gl/EMTKcjUmqq8Awjnv8>)

2. *Sound Recorder* (Zoom H6 Handy Recorder)

Penulis menggunakan Zoom H6 sebagai *recorder* dan *microphone* dalam proses mengambil suara *dubbing*, *folley* dan juga suara dialog saat produksi. Alat ini memiliki keunggulan yaitu mempunyai 6 *track channels* untuk merekam secara bersamaan, kepala input utamanya dapat diubah sesuai kebutuhan, dan juga memudahkan penulis dalam mengontrol *knob* dan *-20db pad* untuk setiap input.



Gambar 3.2. Zoom H6 Handy Recorder
(<https://images.app.goo.gl/EKk2ZSCi3ofBnsZA9>)

3. Sennheiser EW 112P G4 Wireless Clip On

Penulis menggunakan *clip on* Sennheiser EW 112P G4 dalam proses merekam dialog pemain saat melakukan pergerakan. *Clip on* ini ditempelkan pada bagian kulit pemain dan ditutupi oleh baju sehingga dengan penampilan yang normal bisa mendapatkan audio dialog yang jelas.



Gambar 3.3. Sennheiser EW 112P G4
(<https://images.app.goo.gl/uFc8cUhbwANpNxNb8>)

4. Studio One 4

Studio One merupakan salah satu *software Digital Audio Workstation (DAW)* yang dapat diunduh MacOS dan Windows, sehingga bisa membantu penulis dalam mengedit dan *mixing audio* yang telah direkam pada saat produksi.



Gambar 3.4. Studio One 4

(<https://images.app.goo.gl/ef9VgZjTz984qZqU8>)

5. Logic Pro X

Software Logic Pro merupakan salah satu aplikasi *Digital Audio Workstation (DAW)* dan *MIDI sequencer* yang hanya terdapat diunduh di MacOS. Logic Pro X mempunyai *sound library* bawaan yang cukup banyak dan bervariasi seperti 255 instrumen, 255 *audio aux* bahkan *audio track* bisa ditingkatkan sampai dengan 1000 suara berbeda. Penulis menggunakan *software* ini dalam pembuatan lagu maupun *sound FX* yang diperlukan dalam video tutorial.



Gambar 3.5. Logic Pro X

(<https://images.app.goo.gl/ZUtwY7gEbrjMrnr7>)

6. Alesis VI25

MIDI Alesis VI25 adalah sebuah *standard hardware* untuk menukarkan data di antara perangkat musik elektronik dan laptop/komputer. MIDI ini mempunyai ukuran yang relatif kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana. Penulis menggunakan MIDI ini dalam menciptakan melodi lagu untuk video tutorial “Demix *Show*”.



Gambar 3.6. Alesis VI25

(<https://images.app.goo.gl/pXcGrRfYZRwYk6dr5>)

3.4. Tahapan Kerja

Berikut adalah tahapan-tahapan penulis merancang audio dalam video tutorial “Demix *Show*”:

3.4.1. Analisis *Client Brief*

Berdasarkan rapat dengan *client*, ada beberapa poin yang ingin diterapkan di dalam *tutorialnya*. Lalu dari hasil *client brief* telah terbentuk sebuah konsep untuk diterapkan. Penulis sebagai *Sound Designer* juga memikirkan bagaimana menerapkan konsepnya melalui element *audio*.

3.4.2. *Script Breakdown*

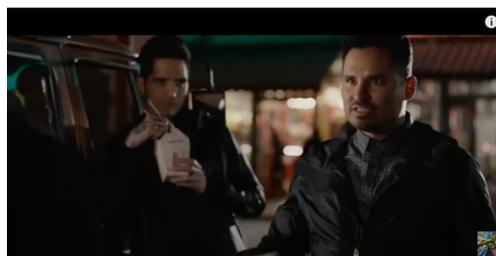
Setelah penulis skenario membuat script dan disetujui oleh client, penulis juga harus memahami *script*-nya dan melakukan analisis. Suara apa saja yang terdapat di script dan tipe musik apa yang dapat mendukung mood yang ingin dibangun. Setelah berdiskusi dengan sutradara, konsep yang digunakan di dalam video tutorial ini adalah *dubbing in action*, maka banyak dialog dari video ini akan menggunakan *voice over*.

3.4.3. *Proses Perekaman Shooting*

Saat shooting, penulis melakukan perekaman suara menggunakan alat Zoom H6 dan Sennheiser EW 112P G4 khususnya untuk scene 1, scene 4 dan dialog Ibu Marni dengan Mimo.

3.4.4. *Referensi Video*

Dalam merancang konsep *dubbing in action*, penulis menggunakan referensi video *Ant-man Luis Storytelling* karena video ini menggunakan konsep yang sama yaitu peran utama men-*dubbing* setiap karakter yang berada di cerita sehingga terdapat *mood* komedi.



Gambar 3.7. *Ant-man Luis Storytelling Scene*

(https://www.youtube.com/watch?v=HphZucD_cuM&t=22s)

Dalam merancang konsep musik untuk memaksimalkan emosi yang dirasakan oleh Ibu Marni dan juga komedi. Penulis menggunakan referensi musik dari drama komedi korea “*The Sound of Your Heart*”. Di dalam drama tersebut banyak menggunakan musik untuk menunjukkan emosi karakter-karakternya.



Gambar 3.8. Poster “*The Sound of Your Heart*”
(https://asianwiki.com/The_Sound_of_Your_Heart_Reboot)

3.4.5. Proses Pembuatan Musik

Saat pasca-produksi, penulis menyesuaikan konsep komedi yang sudah dibuat lalu menentukan *key* dan alat musiknya, menulis not balok dasar dan merekamnya dengan *software* Logic Pro X serta menyesuaikannya ke setiap adegan yang sudah ditandakan.

3.4.6. Proses *Mixing* dan *Editing*

Setelah Shooting, penulis melakukan proses *mixing* dan *editing* dengan menggunakan *software studio one*, merapikan semua footage *audio* sesuai visual

lalu menambahkan hasil *dubbing*-nya. Setelah pengerjaan musik selesai, penulis menggabungkan hasil editing dan musiknya.

3.5. Proses Perancangan

Pada proses merancang konsep *sound*, penulis menggunakan teori dari Sonnenschein untuk melakukan *breakdown* sehingga mendapatkan emosi yang ingin ditekankan saat merancang *music scoring*. Dari hasil *breakdown*, penulis mendapatkan emosi kecil hati, kecewa, terharu dan berani yang dirasakan oleh Ibu Marni saat *scene 2*.

Dari hasil emosi tersebut, penulis mencari teori yang mendukung dalam segi proses pembuatan musiknya dari segi kunci, nada, alat musik, tempo, dinamika, harmoni dan lain sebagainya. Dengan menyesuaikan teori menurut para ahli, penulis menggabungkan referensi-referensi musik yang sudah disetujui oleh *client*. Sesuai dengan metode kualitatif, penulis memiliki daya cipta yang kreatif dan senang berinovasi terhadap teori-teori referensi yang sudah ditemukan penulis sebelumnya.

Setelah membuat musik berdasarkan teori, penulis bersikap terbuka dengan menunjukkan hasilnya kepada seluruh *team* maupun *client* untuk mendapatkan kritik dan saran untuk memperbaiki aspek-aspek yang masih kurang maksimal; penulis mendapatkan permintaan revisi pada adegan terharu karena musik yang dirancang terlalu mirip dengan lagu 'Ibu Kita Kartini', penulis kemudian memperbaiki dan memvariasikan not-not nya lagi.