



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

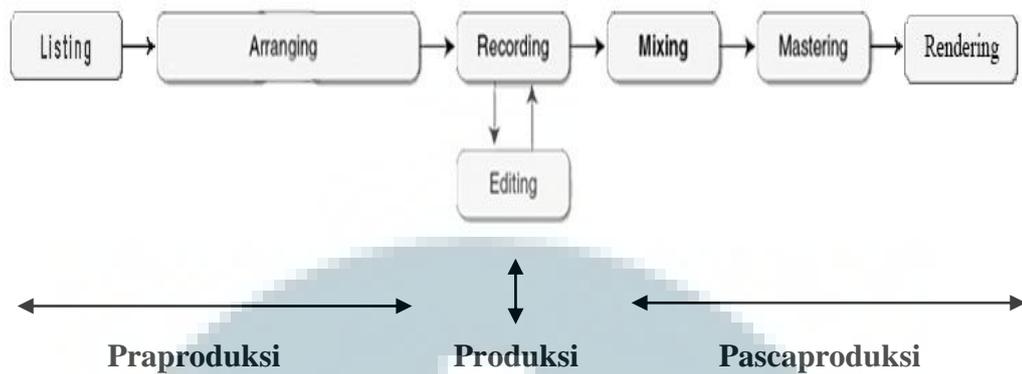
### METODOLOGI TUGAS AKHIR

#### 3.1. Gambaran Umum

Tugas akhir yang dibuat oleh penulis berupa sebuah desain suara untuk film pendek bergenre *action*, *science fiction* dengan durasi enam menit berjudul -720 Iluminasi yang disutradarai oleh Zulkifli Ananda. Proyek ini mengisi bagian *sound effect*, *foley* dan *ambience* pada film tersebut. Penulis sendiri sebagai *Sound Designer* dari *project* ini.

Film pendek -720 Iluminasi berlatar belakang masa depan, yaitu tahun 2028, menceritakan tentang sebuah batu dari luar angkasa yang jatuh ke kota Jakarta. Suatu hari batu tersebut ditemukan oleh seorang pemuda bernama Toni. Beberapa hari sejak ia menyimpan batu tersebut, Toni kehilangan kekasihnya, Mia. Ia ditelepon oleh sosok misterius, Pria Bertudung. Toni diminta membawa sebuah batu kristal yang ia simpan apabila ia ingin Mia kembali. Toni harus memasuki kawasan terlarang yang dijaga oleh Robot Tank dan *Drone*. Ia dikejar oleh *Drone*. Beruntung, *Drone* menabrak tembok dan Toni berhasil lolos. Disitu Pria Bertudung muncul dan membawa Toni ke sebuah tempat. Di tempat itu Toni melihat Pria Bertudung itu adalah dirinya sendiri, kemudian berubah menjadi Mia. Toni semakin bingung dengan situasi yang terjadi. Ternyata sosok itu adalah monster luar angkasa yang jatuh ke Jakarta dalam bentuk batu asteroid raksasa.

Dalam pembuatan desain suara (*sound effect*, *foley* dan *ambience*) untuk film pendek berjudul -720 Iluminasi ini, penulis melalui metode-metode yang digambarkan melalui diagram di bawah ini.



Gambar 3.1. Diagram Proses *Sound Design*

## 3.2. Tahap Praproduksi

### 3.2.1. *Listing*

*Listing* adalah tahap awal dimana penulis sebagai *Sound Designer* harus menganalisa materi film pendek -720 Iluminasi dengan kru produksi, terutama Sutradara, namun karena kesibukan Sutradara, penulis menunjuk Asisten Sutradara sebagai perwakilan dari Sutradara. Tujuan dari *listing* ini adalah mendapatkan *list* suara apa saja yang akan dibuat berdasarkan skenario dan bayangan pembuat film (Sutradara). Pada tahap ini penulis sebagai *Sound Designer* membuat semacam tabel catatan tersendiri (*cue sheet*) yang isinya berupa poin-poin penting *list* desain suara yang akan dibuat untuk film pendek - 720 Iluminasi.

Tabel 3.1. *Sound Cue Sheet* Film -720 Iluminasi

Time	Scene	Adegan	List suara yang dibutuhkan	Jenis Suara
00.00-00.50	1	Opening credit	Fear Ambience	non diegetic
		dalam mobil	Wind Ambience	non diegetic
		telepon	Wind Ambience	non diegetic
		meteor jatuh	Vehicle Sound effect	on screen
		gedung hancur	Crash Sound effect	off screen pasif
00.51-00.21	2	Toni memikirkan Mia	Sad ambience	non diegetic
		Toni marah	Anger ambience	non diegetic
		Toni mengokang pistol	Gun sound effect	on screen
		Toni membuka box berisi batu	Sound Effect batu melayang	on screen
00.22-05.26	3	Toni mencari Mia	Anger ambience	non diegetic
		Robot Tank bergerak	Robotic sound effect	on screen
		Drone mengejar Toni	Sound effect drone terbang	on screen
		Toni menembak Drone	Gun shooting sound effect	on screen
		Drone jatuh	Robotic sound effect	off screen pasif
		Drone mendeteksi Toni dari jauh	Robotic sound effect	on screen
		Toni mengejar pria bertudung	foley running	on screen
05.27-06.21	4	Toni berhenti mengejar Pria misterius	Anger, Fear, Confused ambience	non diegetic
		Mia menjadi Monster raksasa	Rock sound effect	on screen

### 3.2.2. *Arranging*

Tahap *arranging* adalah tahap pertama dimana penulis membuat konsep ide pengerjaan suara yang dibuat berdasarkan daftar yang sudah dibuat pada *cue sheet*. Penulis membuat perencanaan pembuatan semua suara sebagai fondasi atau pegangan hal apa saja yang perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan desain suara film pendek -720 Iluminasi. Fondasi inilah yang nantinya akan berpengaruh pada hasil akhir jadinya suara.

Perencanaan pembuatan suara ini dimulai dari merancang melodi instrumen *backsound*, menentukan tempo dan melodi untuk membangun emosi tertentu, dan juga menyiapkan alat-alat musik dan benda yang akan dibutuhkan dalam pengerjaan suara keseluruhan nantinya. Pada tahap ini, selain penulis

menggunakan *hardware* dan instrumen musik tertentu, penulis juga mempersiapkan alat-alat lain untuk membuat beberapa *sound effect* dan *foley* yang nantinya akan direkam suaranya melalui *live record*.

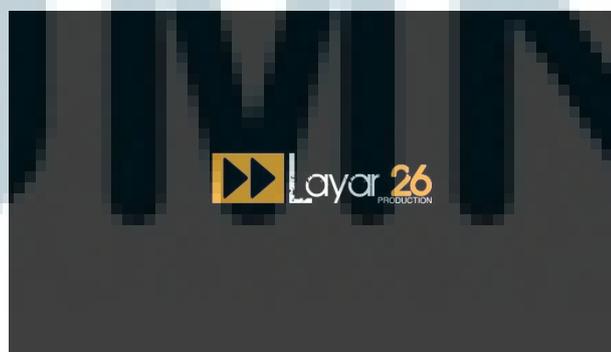
Dalam merancang pembuatan suara ini, penulis mencoba mencari referensi melodi untuk *ambience* dari beberapa film yang juga bernuansa *suspense*, seperti *The Cabin in The Woods* karya Sigourney Weaver dan *Indisious* karya James Wan. Untuk *sound effect* penulis dapatkan dari film *Transformers Revenge of The Fallen* karya Michael Bay dan *Olimpus Has Fallen* karya Antoine Fuqua serta dari video riil yang diunggah di situs Youtube.

### 1.) *Ambience*

Untuk mengisi *ambience*, penulis membuat konsep perencanaan suara berdasarkan pada psikologi musik. Konsep perancangan desain *ambience*:

#### a.) *Scene 1*

Untuk menciptakan suasana tegang dari awal mula film berlangsung, penulis memiliki konsep untuk memberikan suara *nondiegetic* yang berupa *heartbeat*, fungsinya untuk simbolisasi yang memberikan kesan pada penonton bahwa film ini bertemakan *suspence* dan menakutkan. Tempo *heartbeat* yaitu 60.

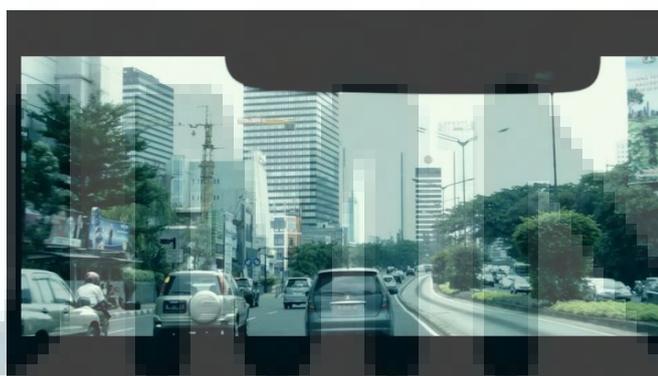


Gambar 3.2. Penempatan *Ambience Heartbeat* Pada *Scene 1*



Gambar 3.3. *Heartbeat* dan Kombinasi *Wind* Sebagai *Opening Ambience*

Setelah *heartbeat*, penulis berencana memasukkan suara *ambience* yang memiliki tingkat intensitas suara yang rendah untuk memberikan kesan *fear* sesuai dengan tabel karakter suara berdasarkan emosi dari Juslin & Laukka, karena itu, penulis memilih unsur suara *wind* untuk merealisasikannya. Kombinasi ini dari suara Water Flute dan Synth Breathy Noisy. Desibel suara dalam penggunaan kedua alat musik ini yaitu sekitar -27 dB. Penempatannya di beberapa bagian sebelum terjadinya momen penting dalam *scene* satu.



Gambar 3.4. Penempatan *Ambience Wind* Pada *Scene 1*

b.) *Scene 2*

Pada *scene* dua, saat adegan awal yang menceritakan bahwa Toni kehilangan Mia, Toni merasa kesedihan yang dalam namun juga bingung karena Ia tidak tahu keberadaan Mia yang menghilang secara misterius dan tiba-tiba. Untuk menciptakan suasana sedih dari awal *scene 2* berlangsung, penulis membuat musik bertemakan kesedihan, dimana musik tersebut dibuat menggunakan dua alat musik virtual yaitu Warm Analog Strings serta Bright Piano. Musik ini memiliki tempo 54 dan rentang desibel dari -27 dB hingga -18 dB.



Gambar 3.5. Penempatan *Ambience* Musik Sedih Pada *Scene 2*

Sesaat setelah ditelepon oleh Pria Bertudung, Toni menunjukkan perasaan marah dan berniat mencari pria tersebut. Untuk menunjukkan kesan marah tersebut, penulis menggunakan suara yang memiliki tempo lebih cepat dan intensitas suara meninggi. Penulis mewujudkannya menggunakan paduan alat musik Marakas serta Sub Bass. Penulis menggunakan tempo yang cepat yaitu 137 dan memiliki rentang variasi desibel yang cukup besar yaitu berkisar antara -38 dB hingga -8 dB.



Gambar 3.6. Penempatan *Ambience Music* Tegang Pada *Scene 2*

c.) *Scene 3*

Pada *scene* tiga, Toni dengan amarahnya dan keingintahuan untuk menemukan Mia, mencari jalan untuk sampai ketempat Pria Bertudung yang tadi meneleponnya. Toni terlihat bingung, panik dan agak marah. Disini penulis berencana memasukkan suara dengan tempo cepat dan intensitas tinggi untuk memberikan nuansa *suspense*. Untuk mewujudkannya, penulis menggunakan harmonisasi beberapa alat musik seperti Drum, Octave Strings Vello, dan Double Bass. Tempo yang penulis gunakan yaitu 192 dan kisaran desibelnya sebesar -36 dB hingga -9 dB.



Gambar 3.7. Penempatan *Ambience Music* Tegang Pada *Scene 3*

Ada beberapa *scene* yang memperlihatkan bahwa Toni dikejar-kejar oleh *Drone* dan juga mengejar Pria Bertudung di *scene* ini. Penulis berencana memasukkan *ambience* dengan nuansa ketegangan didalamnya. Untuk mewujudkannya, penulis menggunakan tempo sebesar 250 dengan varian intensitas nada yang berkisar antara -34 dB hingga -17 dB serta alat musik Drum, Arp Bass, Wave Distortion, serta Heavenly String.

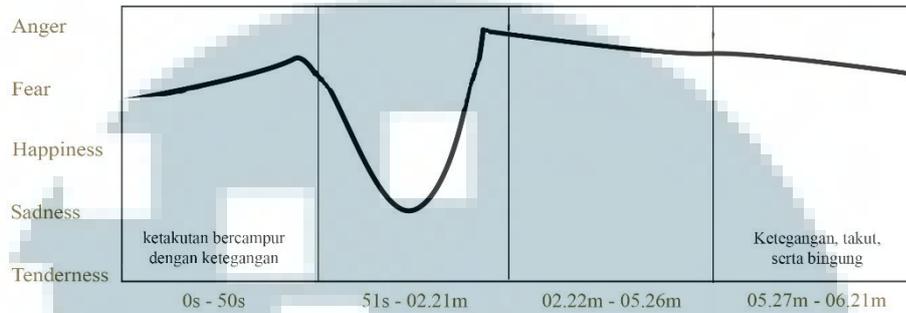
d.) *Scene 4*

Pada *scene* empat, saat Toni mendapati jalanan buntu, Pria Bertudung akhirnya berhenti. Penulis berencana memberikan *ambience* yang menunjukkan suasana hati Toni yang bercampur aduk antara *anger*, *fear*, *suspense* serta *confused*. Sehingga pilihan untuk merealisasikannya penulis memilih menggunakan campuran suara Bass, Drum, Warm Strings dan Violin dengan tempo cepat, intensitas tinggi dan varian suara alat musik beragam serta volume yang naik turun.

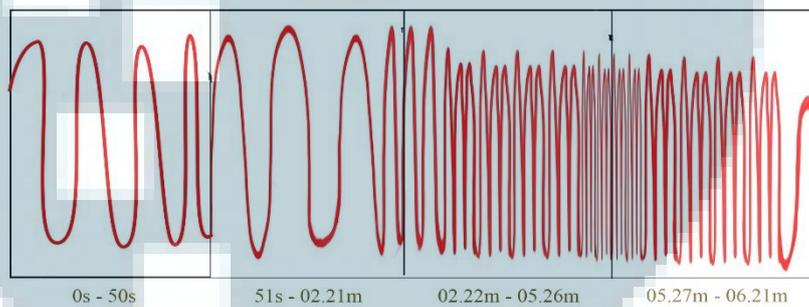


Gambar 3.8. Penempatan *Ambience Music Confused* Pada *Scene 4*

Untuk mempermudah penulis dalam mengkomposisi pembuatan *ambience sound*, maka penulis membuat pola-pola tertentu dalam sebuah grafik yang membantu perkiraan alur lagu secara garis besar.



Gambar 3.9. Grafik Alur Emosi untuk *Ambience*



Gambar 3.10. Ilustrasi tempo untuk *Ambience*



Gambar 3.11. Ilustrasi Volume Audio untuk *Ambience*

## 2.) Sound Effect

Pada bagian *sound effect* penulis memasukkan *sound* seperti suara ledakan, tembakan, pantulan peluru, gerakan robot tank, ledakan *Drone* dan suara-suara lainnya yang umum ada pada film-film bergenre *suspence science fiction* untuk film pendek ini. Pembuatan *sound effect* ini dengan mengambil suara-suara dari benda-benda yang bisa dipakai dan dapat menghasilkan suara seperti yang penulis inginkan. Konsep pembuatannya adalah sebagai berikut:

### a.) Scene 1

*Scene* ini terdapat beberapa suara yang harus dibuat menggunakan *sound effect*, seperti suara meteor saat sedang terbang kearah bumi, dan suara meteor saat menghantam bumi. Pada saat menghantam bumi, penulis membuat suara ledakan menggunakan suara Kick Drum yang pada saat pengeditan *pitch* diturunkan menjadi -24 dan *time stretch* menjadi 400. Setelah itu penulis mencoba membuat suara ledakan terkesan lebih real dengan memasukkan suara reruntuhan bangunan dengan menggunakan suara plastik yang diremas lalu pada saat pengeditan pada panel *pitch* diturunkan nilainya.



Gambar 3.12. Penempatan *Sound Effect* Ledakan Pada *Scene 1*

b.) *Scene 2*

Di *scene* ini juga terdapat adegan dimana Toni mengeluarkan pistol dan mengokangnya serta batu ajaib yang bisa melayang dikeluarkan dari sebuah kotak yang dimiliki Toni. Penulis berencana memberikan *sound effect* untuk melengkapi adegan ini dengan menggunakan suara kamera saat memotret. Sedangkan suara batu melayang menggunakan suara *synthesizer*.



Gambar 3.13. Penempatan *Sound Effect* Mengokang Pistol Pada *Scene 2*



Gambar 3.14. Penempatan *Sound Effect* Batu Melayang Pada *Scene 2*

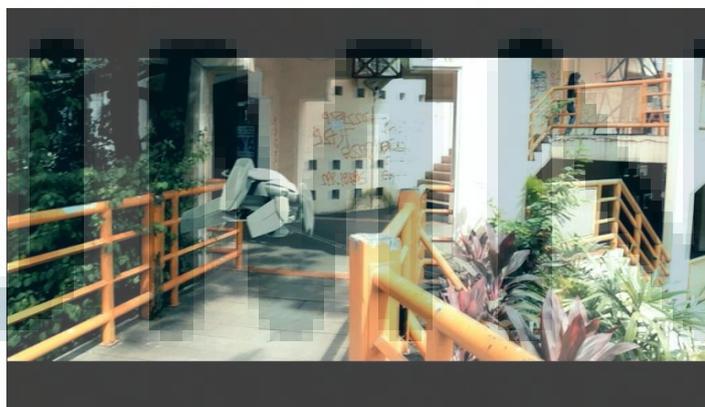
c.) *Scene 3*

Pada pertengahan *scene*, muncul sebuah robot besar yang sedang bergerak, penulis memasukkan unsur suara robotik menggunakan alat musik charang (sejenis gitar) untuk mengiringi pergerakan robot tersebut.



Gambar 3.15. Penempatan *Sound Effect Robot Bergerak Pada Scene 3*

Kemudian adegan selanjutnya memperlihatkan Toni dikejar oleh *Drone* yang melarang Toni memasuki area tersebut. Penulis memberikan suara pergerakan *Drone* yang terbang dengan menggunakan suara *synthesizer*.



Gambar 3.16. Penempatan *Sound Effect Drone Terbang Pada Scene 3*

Pada *scene* 3 ini juga terdapat adegan Toni menembak *Drone* dengan pistol. Penulis memberikan *sound effect* ledakan pistol dan membuatnya dengan suara balon yang diletuskan.



Gambar 3.17. Penempatan *Sound Effect* Toni Menembak Pada *Scene* 3

Setelah *Drone* tertembak beberapa kali, *Drone* tersebut mengalami kerusakan dan akhirnya jatuh. Disini awalnya penulis menggunakan suara panci aluminium sebagai bahan untuk menciptakan suara *Drone* jatuh. Namun kemudian penulis menilai bahwa bahan panci aluminium ini terlalu ringan dan suara yang dihasilkan kurang berbobot sehingga penulis mengganti bahannya menggunakan suara dari Kick Drum yang terbuat dari logam untuk merealisasikannya.



Gambar 3.18. Penempatan *Sound Effect Drone* Jatuh Pada *Scene 3*

Pada saat Toni sedang berjalan, sebuah *Drone* sedang mengawasinya dari jauh menggunakan detektor yang dimiliki *Drone* itu sendiri. Penulis memberikan suara kamera untuk melengkapi pembuatan efek mesin *Drone* tersebut saat mendeteksi.



Gambar 3.19. Penempatan *Sound Effect Drone* Mendeteksi Toni Pada *Scene 3*

#### d.) *Scene 4*

Pada adegan terakhir *scene* ini, sosok bertudung tersebut berubah menjadi sebuah monster batu raksasa, disini penulis memberikan efek suara gemuruh bebatuan besar yang berbenturan dengan menggunakan paduan suara uang koin dalam botol aqua plastik dan nilai *pitch* diturunkan.



Gambar 3.20. Penempatan *Sound Effect* Perubahan Mia Menjadi Robot Pada *Scene 4*

### 3.) *Foley*

*Foley* dirancang dan dibuat senyata mungkin sesuai dengan apa yang terjadi pada adegan. Metodenya adalah dengan *live record*, yaitu dengan merekam suara langsung yang berasal dari perlakuan atau pergerakan benda-benda tertentu.

Pada *scene* ke 3, ketika Toni sudah bertemu dengan Pria Bertudung, Toni mengejarnya hingga ke bagian *rooftop* sebuah bangunan tua, dimana dia harus berlari melewati jalanan semen dan penuh reruntuhan bangunan. Disini penulis memberikan suara *foley* orang berlari yang sesuai dengan adegan tersebut. Penulis mengkondisikan suasana pada saat perekaman *foley* seperti pada *scene* yang sedang berlangsung yaitu dengan menggunakan paduan pecahan keramik dan sepatu yang sejenis mirip dengan sang aktor pada film tersebut.



Gambar 3.21. Penempatan *Foley* yang Berlangsung Pada *Scene* 3 dan 4

### 3.3. Tahap Produksi

Dalam melaksanakan tahapan produksi, penulis menggunakan beberapa peralatan antara lain:

#### 1.) Komputer

Spesifikasi komputer yang digunakan sebagai berikut:

OS : Windows 7 Ultimate 64-bit

*Processor* : Intel Core i7 3.40 GHz

RAM : 16GB DDR3

*Harddisk* : 2TB ( 350GB available)

VGA : NVIDIA GeForce GTX 570 4GB

2.) M-audio Keystudio Midi *Controller*



Gambar 3.22. Midi *Controller*

([http://www.maudio.co.uk/images/global/product\\_pics/big/keystudio\\_v2008.jpg](http://www.maudio.co.uk/images/global/product_pics/big/keystudio_v2008.jpg))

3.) Yamaha DTX522K *Electronic Drum Kit*



Gambar 3.23. *Electronic Drum Kit*

([http://static.musiciansfriend.com/derivates/18/999/251/116/DV016\\_Jpg\\_Large\\_1367851256487\\_A.jpg](http://static.musiciansfriend.com/derivates/18/999/251/116/DV016_Jpg_Large_1367851256487_A.jpg))

4.) Samson R21S *Microphone*



Gambar 3.24. *Microphone*

([http://www.samsontech.com/site\\_media/cms/images/product/uncategorized-brand/uncategorized\\_group/uncategorized/r21s/SAR21Slegacy\\_image\\_4-display\\_1.jpg](http://www.samsontech.com/site_media/cms/images/product/uncategorized-brand/uncategorized_group/uncategorized/r21s/SAR21Slegacy_image_4-display_1.jpg))

5.) M-Audio Fast Track *Sound Card*



Gambar 3.25. *Sound Card*  
([http://cdn.rekkerd.org/img/200909/m\\_audio\\_FastTrack\\_mkII\\_thumb.jpg](http://cdn.rekkerd.org/img/200909/m_audio_FastTrack_mkII_thumb.jpg))

6.) M-Audio BX5a Deluxe Monitor *Speakers*



Gambar 3.26. *Monitor Speakers*  
(<http://medias.audiofanzine.com/images/thumbs3/m-audio-bx5a-deluxe-373612.jpg>)

7.) *Vocal Pop Filter*

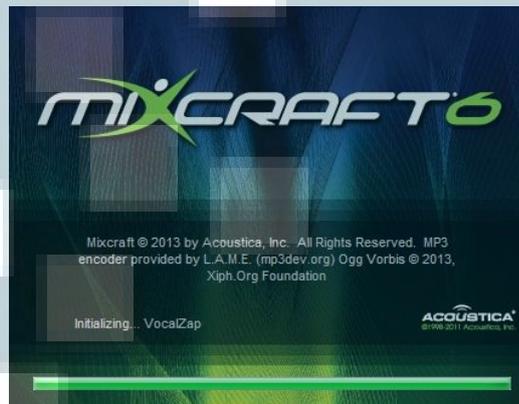


Gambar 3.27. *Pop Filter*  
(<http://ehomerecordingstudio.com/wp-content/uploads/2012/10/Pop-Filter-297x300.jpg>)

8.) Kenwood E-708 *Condenser Microphone*

9.) *Software*

*Software* untuk proses *recording sound* dan musik adalah Mixcraft 6



Gambar 3.28. Logo Mixcraft 6  
(<http://www.mixcraft6.com/images/mixcraft-6-software-box.jpg>)

### 3.3.1. *Recording*

Tahap *recording* adalah tahap dimana seluruh konsep yang telah dibuat dan peralatan yang telah dipersiapkan dipergunakan untuk proses perekaman suara. Awalnya penulis dituntut untuk mengerti terlebih dahulu penggunaan semua peralatan, baik *software* maupun *hardware* yang ada, supaya proses perekaman berjalan lancar. Semua proses perekaman dan pengeditan suara dilakukan menggunakan *software* perekaman digital, yaitu Mixcraft 6. Suara yang dimaksud disini adalah suara-suara diluar dialog para tokoh dalam adegan, yaitu *sound effect*, *foley* dan *ambience* untuk beberapa adegan tertentu untuk menciptakan suasana emosi pendukung.



Gambar 3.29. Proses *Recording* Pembuatan *Sound* -720 Iluminasi

### 3.3.2. *Editing*

Setelah proses *recording* selesai dan semua suara yang dibutuhkan telah direkam, penulis kemudian memberikan efek-efek suara tertentu pada beberapa hasil rekaman yang sudah didapat. Efek-efek yang umumnya disediakan oleh *software editing* suara berupa *time stretch*, *pitch setting*, *noise reduction*, *reverb* dan lain sebagainya, yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan per adegan. *Editing* dilakukan untuk mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan apa yang telah dibuat dalam konsep sebelumnya dan akhirnya menciptakan suara-suara yang telah terbayang dan diinginkan oleh penulis sebelumnya. Tanpa proses *editing* ini, suara yang dihasilkan dapat terdengar mentah, tanpa polesan, kurang nyata dan akhirnya tidak mendukung adegan yang sedang berlangsung. Beberapa bagian *sound* yang mengalami proses *editing* adalah sebagai berikut:

a.) *Scene 1*

Pada saat menghantam bumi, penulis membuat suara ledakan menggunakan suara Kick Drum yang pada saat editing, *setting time stretch* dan adjust *pitch* diubah menjadi 400 dan -24.

Untuk suara meteor terbang menggunakan *cover boom mic* yang berbahan *foam* tanpa melalui perubahan pada proses *editing*. Setelah itu penulis mencoba membuat suara ledakan terkesan lebih real dengan memasukkan suara reruntuhan bangunan dengan menggunakan suara plastik yang diremas dengan perubahan *setting pitch* menjadi -20.

b.) *Scene 2*

*Sound effect* untuk adegan Toni mengokang pistol menggunakan suara *shutter* kamera. Sedangkan suara batu melayang menggunakan suara *windchimes* dari alat musik virtual dengan *pitch* dinaikkan menjadi 5 dan *time stretch* menjadi 150.

c.) *Scene 3*

Suara robot besar yang sedang bergerak menggunakan alat musik yang disediakan oleh *software* Mixcraft 6 yaitu sejenis alat musik sejenis gitar yang bernama *charang* yang dimainkan pada nada rendah untuk mengiringi pergerakan robot tersebut.

Untuk suara pergerakan *Drone* yang terbang menggunakan suara *vacuum cleaner* dan *setting time stretch* diubah menjadi 97 serta diberikan efek Copper Pipe. Saat Toni menembak *Drone* dengan pistol, penulis memanfaatkan suara balon yang di pecahkan menggunakan jarum untuk

membuat suara tembakan pistol ini. Kemudian *pitch setting* dirubah menjadi -24.

Untuk suara *Drone* saat jatuh, penulis menggunakan suara Kick Drum yang dibanting. Untuk *pitch* diubah menjadi -24 dan *time stretch* 300.

Untuk suara radar *Drone*, penulis memanfaatkan suara *shutter* dan fokus kamera dengan perubahan pada *setting pitch* dan *time stretch* yaitu 200 dan 10 untuk melengkapi pembuatan efek mesin *Drone* tersebut saat mendeteksi.

#### d.) *Scene 4*

Perubahan Mia menjadi monster raksasa, disini penulis memberikan efek suara bebatuan besar yang bergesekan dengan menggunakan paduan suara uang koin dalam botol aqua plastik dan *setting pitch* menjadi -24.

### 3.4. Tahap Pascaproduksi

#### 3.4.1. *Mixing*

Proses *mixing* adalah proses dimana penulis mengedit, menyempurnakan, menggabungkan dan mengharmonisasikan seluruh *track* suara yang telah direkam dan telah mengalami proses *editing*. Penggabungan ini nantinya akan dijadikan suatu bentuk utuh hingga sesuai dengan konsep dan emosi suara yang dimaksudkan sebelumnya. Dalam proses *mixing* ini, ada beberapa hal yang penulis perhatikan, untuk memfokuskan pembuatan *sound effect*, *foley* dan *ambience*. Hal-hal tersebut adalah:

### 1.) *Balancing*

Pada tahap *balancing* penulis menyeimbangkan volume/level masing-masing *track* suara, sehingga semua elemen suara yang ada terdengar seimbang. Contohnya ada suara Kick Drum yang terdengar sangat keras, dan menutupi suara yang berada di *track* lain, pada proses *balancing*, suara Kick Drum tersebut dikurangi volumenya supaya terdengar lebih *soft* dan seimbang dengan suara lain.

### 2.) *Staging*

Ketika kita mendengar suara yang keluar dari *speaker* atau *headphone*, kalau kita perhatikan ada beberapa suara yang keluar seperti di sebelah kanan, sebelah kiri, terdengar di tengah, depan atau belakang dan akhirnya semua suara tersebut terdengar secara baik jika terharmonisasi dengan baik. *Staging* adalah tahap dimana penulis mengatur letak suara-suara tersebut. Misalnya suara melodi piano di tengah, suara angin di belakang, suara bass di kiri depan, suara *foley* langkah kaki di belakang dan sebagainya.

### 3.) *Final touch up*

Setelah semua proses *mixing* selesai, *final touch up* adalah proses penulis memeriksa kembali semua suara hasil *recording* apakah semua suara yang dibutuhkan telah lengkap dan cukup untuk memenuhi adegan-adegan yang ada sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Bagi beberapa suara yang ternyata kurang, bisa dibenahi pada tahap ini, sehingga pekerjaan penulis bisa disempurnakan.

Saat proses produksi berlangsung ternyata penulis mendapati bahwa diperlukan penambahan beberapa suara, sehingga tabel listing berubah menjadi sebagai berikut:

Tabel 3.2. Hasil Revisi *Sound Cue Sheet* Film -720 Iluminasi

Time	Scene	Adegan	List suara yang dibutuhkan	Jenis Suara
00.00-00.50	1	Opening credit	Fear Ambience	non diegetic
		dalam mobil	Wind Ambience	non diegetic
		telepon	Wind Ambience	non diegetic
		meteor jatuh	Explosion Sound effect	on screen
		gedung hancur	Crash Sound effect	off screen pasif
00.51-00.21	2	Toni memikirkan Mia	Sad ambience	non diegetic
		Toni marah	Anger ambience	non diegetic
		Toni mengokang pistol	Gun sound effect	on screen
		Toni membuka/menutup resleting tas	zipper foley	on screen
		Toni membuka box berisi batu	Sound effect batu melayang	on screen
00.22-05.26	3	Toni mencari Mia	Anger ambience	non diegetic
		Robot Tank bergerak	Robotic sound effect	on screen
		Drone mengejar Toni	Sound effect drone terbang	on screen
		Toni menembak Drone	Gun shooting sound effect	on screen
		Peluru berdesing mengenai drone	Gun sound effect	on screen
		Drone jatuh	Robotic sound effect	off screen pasif
		Drone mendeteksi Toni dari jauh	Robotic sound effect	on screen
		Toni mengejar pria bertudung	foley running	on screen
05.27-06.21	4	Toni berhenti mengejar Pria misterius	Anger, Fear, Confused ambience	non diegetic
		Mia menjadi Monster raksasa	Rock sound effect	on screen
		Robot raksasa menembak laser	Laser sound effect	on screen

### 3.4.2. *Mastering*

Pada tahap *mastering* ini, penulis merapikan kembali hasil *mixdown* yang belum sempurna. Seperti menaikkan suara yang terlalu kecil, mengurangi *noise* jika ada. Perbedaannya terletak pada audio yang dikerjakan. Jika pada proses *mixing* penulis melakukan tahap-tahap yang ada pada *mixing* terhadap masing-masing *track* audio, pada tahap *mastering* penulis melakukan tahap-tahap tersebut ketika semua *track* sudah menjadi satu menjadi harmoni suara, bukan lagi per *track*.

### 3.4.3. *Rendering Video*

Bagian paling akhir untuk mengakhiri proses pembuatan suara untuk film pendek - 720 Iluminasi adalah dengan merender atau menyatukan video yang sudah digabungkan dengan *sound effect*, *foley* dan *ambience* menjadi sebuah file video dengan format tertentu sesuai kebutuhan (MOV, AVI, WMV, MPEG atau MP4).

