



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.

**APLIKASI KONSEP *FOLEY* DAN *AMBIENCE* UNTUK
MENDESKRIPSIKAN DOMINASI KARAKTER PADA FILM
PENDEK *UJUNG TANGAN***

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn)



Nama : Nanda Agi Andaru
NIM : 00000018675
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nanda Agi Andaru

NIM : 00000018675

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi :

APLIKASI KONSEP FOLEY DAN AMBIENCE UNTUK

MENDESKRIPSIKAN DOMINASI KARAKTER PADA FILM PENDEK

UJUNG TANGAN

Dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

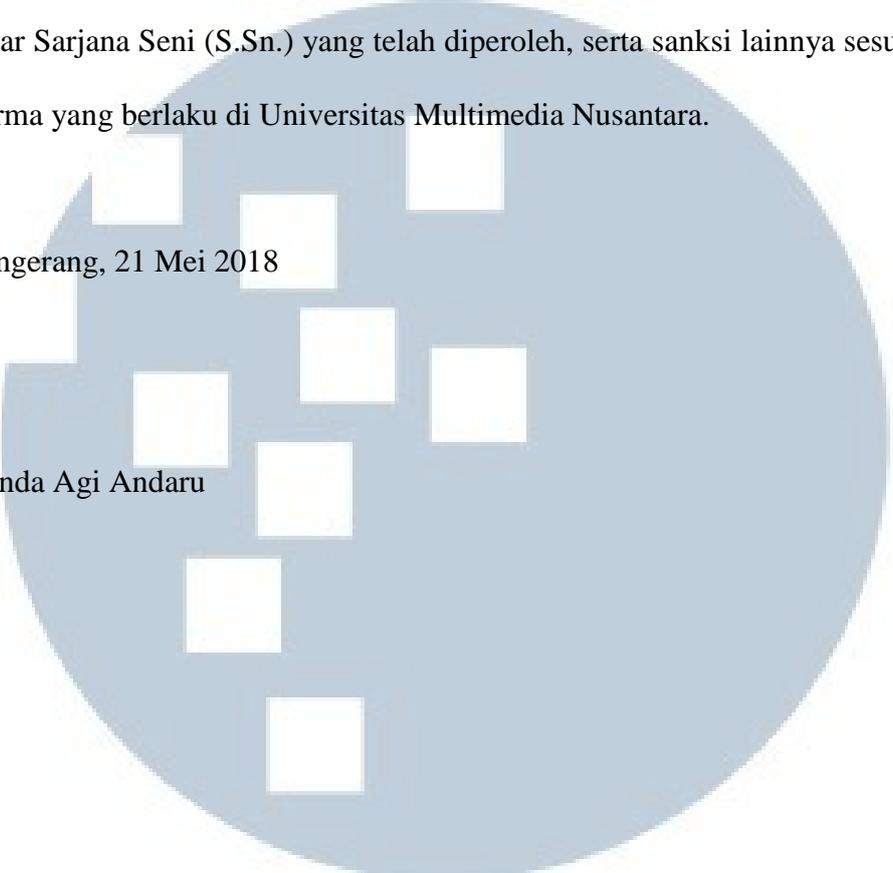
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 21 Mei 2018

Nanda Agi Andaru



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

APLIKASI KONSEP FOLEY DAN AMBIENCE UNTUK MENDESKRIPSIKAN DOMINASI KARAKTER PADA FILM PENDEK

UJUNG TANGAN

Oleh

Nama : Nanda Agi Andaru

NIM : 00000018675

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 21 Mei 2018

Pembimbing I

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des. Sc.

Penguji

Ketua Sidang

Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

Bernadus Yoseph Setyo P.,

B.MediaA&Prod., M.ScPr.

Ketua Program Studi

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

KATA PENGANTAR

Proses pembuatan *foley* dalam film sudah lama menjadi ketertarikan penulis. Ketertarikan ini yang menjadi alasan penulis untuk memilih topik ini menjadi pembahasan skripsi. Dalam skripsi ini penulis membahas mengenai teori-teori *foley* dan *ambience* dan bagaimana penulis menerapkannya.

Ujung tangan bercerita mengenai seorang ibu yang ingin merawat anaknya dengan caranya namun diintervensi oleh nenek. Penulis berperan menjadi desainer suara yang merangkap juga menjadi *sound recordist* dan editor suara.

Skripsi ini ditargetkan untuk siapa pun yang ingin mencari tahu mengenai *foley* dan *ambience*. Dengan membaca skripsi ini penulis mengharapkan pembaca bisa lebih mengerti peran desainer suara, teori *foley* dan *ambience* dan bagaimana teori-teori tersebut dapat diterapkan dalam sebuah film.

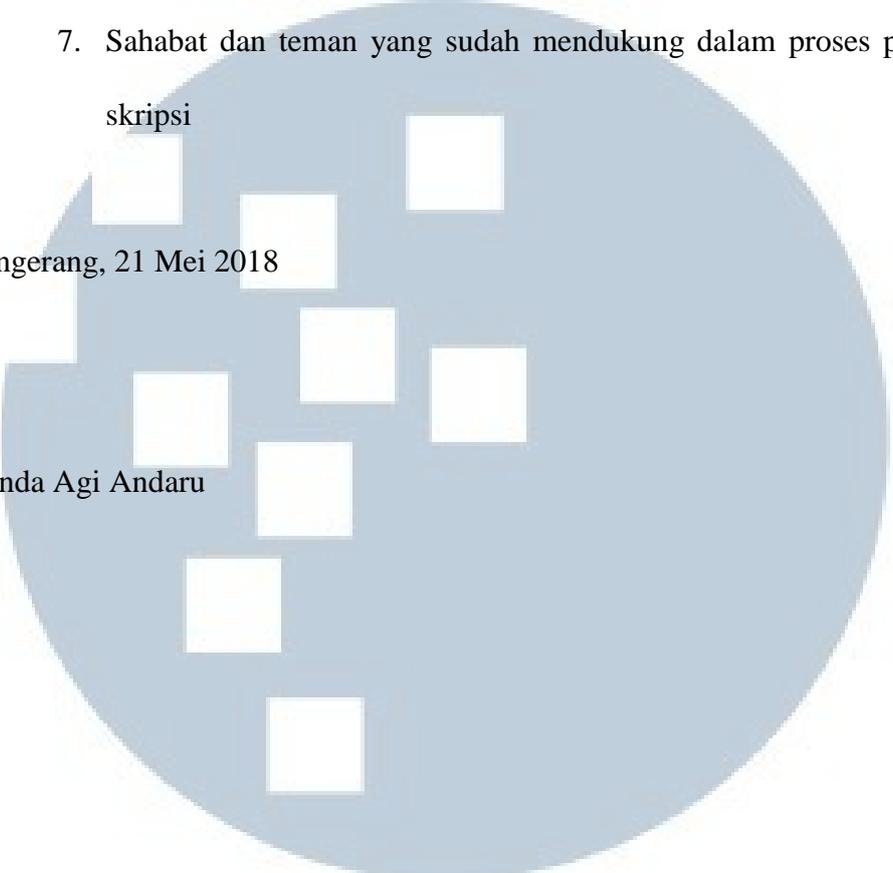
Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dalam proses pembuatan skripsi:

1. Orang tua dari penulis yang telah memberi dukungan dalam membuat laporan skripsi.
2. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
3. Jason Obadiah S.Sn., M.Des. Sc. selaku dosen pembimbing
4. Bernadus Yoseph Setyo P, B.MedAProd., M.SP. selaku ketua sidang
5. Perdana Kartawiyudha, M.Sn. selaku Penguji
6. Seluruh kru yang terlibat dalam pembuatan film pendek “Ujung Tangan”

7. Sahabat dan teman yang sudah mendukung dalam proses pembuatan skripsi

Tangerang, 21 Mei 2018

Nanda Agi Andaru



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Penulis berperan sebagai desainer suara pada film pendek *Ujung Tangan*. Penulis akan memfokuskan pada peran *desainer suara* pada penggunaan *foley* dan *ambience*. *Foley* dan *Ambience* akan dikhususkan pada dominasi dari karakter. *Ambience* dan *foley* digunakan untuk menguatkan dominasi karakter. Skripsi penciptaan ini menganalisis dominasi dari karakter dan penggunaan *foley* dan *ambience* pada setiap adegan di film pendek.

Kata kunci: desain suara, *ambience* dan *foley*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

The author acts as a *sound* designer on short film *Ujung Tangan*. The author will focus on the role of *sound* designer on the use of *foley* and *ambience*. Specifically, *Foley* and the *ambience* to show the dominance of the characters. *Ambience* and *foley* are used to strengthen the domination that are being felt by the characters. This thesis analyzes the characters domination and the use of *foley* and *ambience* in every scene of the movie.

Keywords: sound design, *ambience* and *foley*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| ABSTRAKSI..... | vii |
| ABSTRACT | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR DIAGRAM | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4. Tujuan Skripsi | 4 |
| 1.5. Manfaat Skripsi | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 5 |
| 2.1. Desainer Suara..... | 5 |
| 2.2. Desain Suara..... | 6 |

| | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|-----------|
| 2.3. | Musik..... | 7 |
| 2.4. | Efek Bunyi dan Suara..... | 9 |
| 2.4.1 | <i>Ambience</i> | 11 |
| 2.4.2 | <i>Foley</i> | 13 |
| 2.5. | Dialog..... | 15 |
| 2.6. | Emosi..... | 16 |
| BAB III METODOLOGI | | 17 |
| 3.1. | Gambaran Umum | 17 |
| 3.2. | Sinopsis | 18 |
| 3.3. | Karakter | 20 |
| 3.3.1. | Eva..... | 20 |
| 3.3.2. | Silvia | 21 |
| 3.4. | Tahapan Penelitian | 22 |
| 3.5. | Tahapan Kerja | 23 |
| 3.5.1. | Pra-produksi | 23 |
| 3.5.2. | Produksi | 28 |
| 3.5.3. | Pasca-produksi | 29 |
| BAB IV ANALISIS | | 31 |
| 4.1. | Pendahuluan Penelitian | 31 |
| 4.2. | Analisis Adegan Eva Di Rumah..... | 31 |

| | | |
|-----------------------------|---|-----------|
| 4.2.1. | <i>Ambience</i> | 32 |
| 4.2.2. | <i>Foley</i> | 32 |
| 4.3. | Analisis Adegan Silvia Di Kantor | 33 |
| 4.3.1. | <i>Ambience</i> | 34 |
| 4.3.2. | <i>Foley</i> | 34 |
| 4.4. | Analisis Adegan Eva dan Silvia Berargumen | 35 |
| 4.4.1. | <i>Ambience</i> | 36 |
| 4.4.2. | <i>Foley</i> | 36 |
| 4.5. | Kendala..... | 37 |
| 4.6. | Solusi | 38 |
| BAB V PENUTUP | | 40 |
| 5.1. | Kesimpulan..... | 40 |
| 5.2. | Saran | 40 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xv |

U M M N
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

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. <i>Boom operator</i> di set film | 11 |
| Gambar 2.2. Proses rekaman <i>foley</i> | 13 |
| Gambar 3.1. Rode NTG-2 <i>Condenser mic</i> | 25 |
| Gambar 3.2. Sennheiser EW 112-P | 25 |
| Gambar 3.3. Zoom H6 <i>Sound Recorder</i> | 26 |
| Gambar 3.4 Adobe <i>Audition</i> | 27 |
| Gambar 3.5. Fitur Adobe <i>Audition</i> , <i>match loudness</i> (kiri atas), <i>equalizer</i> (kanan), <i>limiter</i> (kiri bawah) (dokumentasi pribadi) | 27 |
| Gambar 4.1. Adegan Eva sendiri di rumah | 32 |
| Gambar 4.2. Adegan Silvia di kantor | 33 |
| Gambar 4.3. Adegan Eva dan Silvia berargumen | 35 |

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|--|----|
| Diagram 3.1. Proses Kerja saat pra-produksi..... | 23 |
| Diagram 3.2. Proses kerja saat produksi..... | 28 |
| Diagram 3.3. Proses kerja saat pasca-produksi..... | 29 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|--------------|
| LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS | |
| AKHIR/SKRIPSI..... | xvii |
| LAMPIRAN B: SOUND REPORT | xviii |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bunyi dan suara merupakan bagian dari film. Holman (2010) mengatakan, bunyi dan suara untuk film adalah sebuah pengalaman yang dibentuk untuk mendukung sebuah cerita dari sebuah narasi, dokumentasi, atau film komersial. Bunyi dan suara dapat bercerita secara langsung, atau secara tidak langsung untuk menambah cerita. Walaupun ada proses yang berbeda untuk sebuah suara dan gambar pada film, penonton mungkin akan mengintegrasikan bunyi dan suara ditambah dengan gambar menjadi satu, tanpa membedakan. Dalam kondisi itu, suara dan gambar menjadi sesuatu yang lebih besar dari keduanya (hlm. 1).

Menurut Rea (2015), musik merupakan salah satu elemen dari film. Musik sudah menjadi bagian dari sebuah film sejak lama. Walau awalnya digunakan untuk menyembunyikan bunyi proyektor. Musik dalam film digunakan untuk membantu mengatur suasana dari film dan membantu menjaga kelancaran berjalannya cerita dari gambar di film. Pengaruh film tidak dapat dipandang sebelah mata, musik memandu penonton secara emosional dan intelektual, karena musik dapat menentukan suasana dari sebuah adegan. (hlm. 296-297)

Schenk (2011) berpendapat, sering kali orang melupakan elemen bunyi dan suara dalam film yaitu *foley*. *Foley* adalah proses merekam bunyi sehari-hari yang tidak terekam sewaktu produksi. *Foley* melibatkan penonton ke dalam adegan melalui bunyi, dengan menambahkan realisme dari adegan tersebut yang mungkin

tidak terdengar pada saat proses produksi. Apabila dibandingkan dengan proses mengedit suara secara terpisah, *foley* akan lebih menghemat waktu. Semua orang dapat melakukan *foley* sederhana dengan mikrofon. (hlm. 337).

Turner (2005) mengatakan, dialog adalah suara yang dihasilkan oleh karakter dalam sebuah film. Dialog adalah bahasa yang diungkapkan secara verbal oleh karakter di dalam maupun di luar *frame* film. Dialog dalam film harus dalam kondisi yang jernih dan jelas, kecuali sengaja dibuat tidak demikian sesuai dengan kebutuhan naratif dari film. Apabila pada saat produksi hasil rekaman dialog kurang memuaskan, dialog dapat direkam ulang setelah produksi (hlm. 1).

Menurut Mamer (2009), *Ambience* adalah elemen dalam film yang terdiri dari bunyi dan suara yang khas dari lokasi. *Ambience* terdiri dari berbagai macam bunyi dan suara untuk mengisi bagian-bagian kosong yang tidak ada dialog. Dalam setiap film pasti ada jeda antara dialog, jeda di antara ini akan diisi dengan suara *ambience*. Setiap lokasi memiliki *ambience* yang unik, rekaman selama beberapa menit dapat digunakan untuk menggantikan suara *ambience* yang kecil pada saat pengambilan gambar. (hlm. 81).

Rea (2015) berpendapat, bunyi dan suara dalam film diatur dengan sedemikian rupa dengan desain suara. Desain suara setara dengan aural dari *mise-en-scene* visual. Setiap detail yang ada di dalam *frame* harus diperhatikan dan direncanakan dengan hati-hati, begitu juga dengan suara. Tidak ada suara yang terdengar tidak disengaja maupun terkesan dipaksa. Suara diatur dengan hati-hati sehingga penonton membenamkan pikirannya di film. Suara digunakan untuk membantu elemen naratif dari film (hlm. 311).

Hillman (2014) mengatakan, Suara dalam sebuah film dapat mempengaruhi emosi penonton. Semua orang pasti mengalami emosi dan emosi-emosi ini dapat dipicu melalui bunyi dan suara sebuah film. Rangsangan tertentu akan membuat orang mengeluarkan emosi-emosi tertentu, tergantung dengan pengalamannya saat dia mendengarkan bunyi atau suara tersebut. Dengan memastikan penonton mendengarkan rangkaian bunyi dan suara tertentu emosi penonton dapat diarahkan kepada emosi yang ingin dicapai oleh desainer suara dan sutradara (hlm. 6).

Film dari penulis bercerita tentang seorang ibu yang ingin merawat anak dengan caranya sendiri. namun dihalangi oleh nenek yang sangat ingin membantu.

Hipotesis dari penulis adalah konsep dari *foley* dan *ambience* dapat digunakan untuk menceritakan emosi karakter pada film pendek “Ujung Tangan”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mengaplikasikan konsep *foley* dan *ambience* untuk mendeskripsikan dominasi karakter pada film pendek *Ujung Tangan*?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan hanya membahas tentang representasi konsep *foley* dan *ambience* pada film pendek “Ujung Tangan” untuk mendeskripsikan dominasi karakter, karakter yang akan dibahas adalah Eva dan Silvia pada adegan Eva sendiri di rumah, adegan Silvia di Kantor dan adegan Eva dengan Silvia berargumen.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah membantu dalam mengaplikasi *foley* dan *ambience* yang dapat memberitahu dominasi karakter dalam cerita film pendek “Ujung Tangan”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat bagi penulis selain menjadi syarat kelulusan, adalah lebih memahami teknik dan teori dalam desain suara dan mengaplikasikannya dalam film pendek “Ujung Tangan”. Manfaat bagi pembaca adalah untuk mengetahui lebih banyak tentang teknik dan teori yang ada dalam desain suara. Manfaat bagi universitas adalah skripsi ini dapat dijadikan referensi oleh mahasiswa yang lain dan menjadi koleksi perpustakaan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desainer Suara

Desainer suara adalah seseorang yang menganalisis bunyi dan suara yang akan muncul pada suatu film. Gibbs (2007) berkata, seorang desainer suara adalah orang yang mendengar isi dari bunyi dan suara pada sebuah film dan memikirkan cara untuk mendapatkannya. Banyak cara yang dapat digunakan desainer suara untuk mendapatkan suara. Merekam sumber sebuah suara secara langsung, memodifikasi bunyi dan suara yang sudah ada di dalam sebuah studio, dan mengatur bunyi dan suara satu sama lain agar dapat menghasilkan sebuah ide baru. Seorang desainer suara dapat menghasilkan bunyi dan suara baru (hlm. 86).

Desainer suara memerlukan kreativitas yang tinggi. Menurut Yewdall (2013), seorang desainer suara dapat membuat sebuah “ramuan” yang menyebabkan sebuah emosi. Bunyi dan suara yang dihasilkan secara alami, dengan bunyi dan suara yang digunakan untuk sebuah hiburan sangat berbeda. Bunyi alami yang dihasilkan dari sebuah popor senjata yang bertabrakan dengan dagu seseorang sama sekali tidak menarik. Seorang desainer suara dapat menggabungkan suara-suara dan memainkannya dalam waktu yang bersamaan untuk memunculkan rasa sakit kepada penonton. Ada perbedaan antara suara asli dengan yang dihasilkan oleh seorang desainer suara (hlm. 9).

Desainer suara menentukan bunyi dan suara yang akan muncul di dalam film. Gross (2008) mengatakan, Desainer suara memantau semua suara yang terdengar

dalam sebuah film. Bekerja sama dengan sutradara, desainer suara memutuskan bunyi dan suara khusus yang akan terdengar di waktu-waktu tertentu. Bunyi dan suara khusus ini bisa dalam bentuk seperti musik yang memberi pertanda kedatangan antagonis atau seperti jenis petir yang diinginkan terdengar pada adegan tertentu. Desainer suara menentukan bunyi dan suara yang akan terdengar, memastikan bunyi dan suara yang didengar penonton tidak kurang atau berlebihan (hlm. 11).

2.2. Desain Suara

Desain suara sama pentingnya dengan desain gambar. Gibbs (2007) berpendapat sebuah desain suara yang efektif memberikan dukungan kepada aspek visual dari sebuah film. Sebuah desain suara juga dapat menambahkan unsur baru dari sebuah film yaitu bunyi dan suara. Selain visual, suara juga dapat membantu naratif sebuah film di siklus ketegangan dan pelepasan. Desain suara sudah menjadi bagian penting dalam proses pembuatan film. Sebagai elemen yang berdiri sendiri maupun dalam naratif dari sebuah film (hlm. 90).

Desain suara menggabungkan beberapa bunyi dan suara untuk menghasilkan sebuah suara atau bunyi baru. Menurut Viers (2008) Desain suara memerlukan kreativitas. Hasil rekaman dengan suara yang jernih adalah rahasia dari desain suara yang bagus karena akan memudahkan dalam proses *editing*. Contohnya sebuah angin puyuh yang sedang melalui sebuah parkir mobil mengandung banyak suara yang bergabung menjadi sebuah kesatuan. Merekam sebuah angin puyuh asli sangat sulit, berbahaya dan hasilnya akan kurang dinamis

dibanding dengan kumpulan suara yang di desain dan kemudian digabungkan (hlm. 196).

Bunyi dan suara yang dihasilkan oleh sumber aslinya dapat diubah melalui proses manipulasi. Wyatt (2005) mengemukakan, Melalui manipulasi suara dapat menghasilkan suasana tertentu pada sebuah adegan sesuai dengan kebutuhan. Desain suara dapat menghasilkan suara yang tidak berasal dari dunia ini. Desain suara juga termasuk penciptaan suara-suara futuristik pada film-film fiksi ilmiah (hlm. 167).

Keheningan dalam sebuah film juga bagian dari desain suara. Lim (2014) berkata, bunyi dan suara dalam film akan selalu terdengar dan keheningan bukan berarti tidak adanya bunyi dan suara sama sekali, melainkan dengan tidak adanya suara-suara tertentu. Desain suara tidak hanya mendesain suara agar dapat dipahami oleh pendengar, melainkan proses di mana kemungkinan ekspresif dari suara dan juga keheningan direncanakan sebagai bagian dari naratif secara keseluruhan. Dalam seni, keheningan sebenarnya harus diciptakan dan ditimbulkan agar pendengar dapat memahami mereka sedang dalam keheningan (hlm. 121-122).

2.3. Musik

Musik memiliki banyak bentuk dan fungsi di seluruh dunia. Davies (2014) menyatakan, musik dalam seni adalah bunyi dan suara yang diatur oleh seseorang untuk memperkuat sebuah pengalaman seperti mendengarkan, menari dan melakukan. Bunyi dan suara yang dihasilkan secara natural atau bukan buatan manusia seperti suara burung, jatuh ke dalam fungsi musik sekunder yaitu semacam fenomena suara yang terdengar seperti musik. Musik tidak selalu diharapkan untuk

menarik perhatian ke musik itu sendiri, contohnya pada film, musik hanya ditujukan untuk mendapatkan perhatian dari penonton secara tidak sadar (hlm. 536-537)

Musik merupakan salah satu elemen dalam film. Menurut Rea (2015), musik sudah menjadi bagian dari sebuah film sejak lama, meskipun pada awalnya digunakan untuk menyembunyikan bunyi proyektor. Musik pada film digunakan untuk membantu mengatur suasana dari film dan membantu menjaga kelancaran berjalannya cerita dari gambar di film. Pengaruh film tidak dapat dipandang sebelah mata. Musik memandu penonton secara emosional dan intelektual karena musik dapat menentukan suasana dari sebuah adegan. Terdapat dua cara untuk menggunakan musik pada film, yaitu *score* dan *source*. Dalam *score*, musik bermain tanpa adanya sumber visual yang jelas. Sedangkan *source*, musik bermain dengan adanya sumber visual yang terlihat di dalam film. (hlm. 296-297)

Sonnenschein (2013) berpendapat, musik dalam film terbagi menjadi beberapa jenis. Pertama, musik dapat menjadi penentu untuk suasana membantu penonton mendalami dunia dari film. Musik dapat membantu untuk mengisi bagian-bagian audio maupun visual yang kosong, dengan mengalihkan perhatian penonton dari bagian kosong. Musik dapat membantu menentukan *setting*, karakter dan kejadian naratif. Musik juga bisa menggabungkan elemen-elemen dari sebuah film.

Dinamika dalam musik dapat digunakan untuk menyampaikan emosi. Seperti yang dikatakan Chapin (2010), pada saat mendengarkan sebuah musik seorang pendengar akan merasakan emosi yang dikomunikasikan oleh pemain. Musik dapat mempengaruhi bagian otak yang bertanggung jawab dengan emosi, dengan memainkan dinamika dalam musik berbagai reaksi emosi dapat dicapai. Musisi

menggunakan dinamika seperti pengaturan tempo dan intensitas bunyi untuk mengintensifkan emosi.

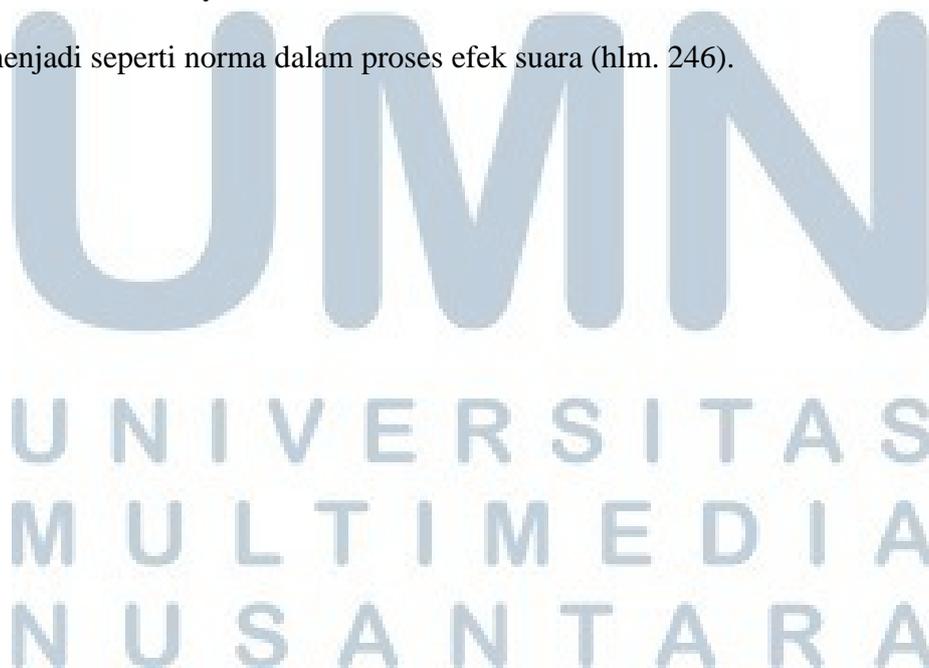
2.4. Efek Bunyi dan Suara

Efek bunyi dan suara adalah salah satu elemen dalam film yang dapat digunakan untuk memandu penonton. Rose (2008) berpendapat, efek bunyi dan suara biasanya terdiri dari bunyi dan suara yang menggambarkan aksi-aksi yang ada di dalam layar, contohnya sebuah ledakan di film aksi, langkah kaki atau tangisan dari bayi. Efek bunyi dan suara dapat membuat penonton merasa seperti berada dalam film, membuat penonton tidak sadar bahwa mereka sedang menonton sebuah film dan membuat terasa seperti berada di lokasi yang terlihat di layar. Penggunaan efek bunyi dan suara dapat menentukan suatu lokasi dengan memainkan bunyi dan suara yang identik dengan lokasi. Bunyi dan suara juga dapat membantu cerita. Sebuah adegan seorang karakter yang sedang terbaring di kasur akan memiliki makna yang berbeda saat kita mendengar suara anak kecil bermain, anjing menggonggong atau orang yang sedang memukul tembok dengan palu (hlm. 213-215).

Efek bunyi dan suara dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Menurut Wyatt (2005), ada beberapa istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan efek suara. Contohnya adalah *ambience* dan *foley*. *Ambience* atau *atmosphere fx* adalah berbagai bunyi yang identik dengan tempat dan waktu tertentu yang belum pasti dapat terlihat secara visual. Bunyi dan suara yang diatur sedemikian rupa untuk memberitahu suatu lokasi dalam film. *Foley* adalah detail bunyi dan suara yang tidak terekam pada saat proses produksi yang kemudian direkam kembali pada saat proses pasca-produksi. Terdapat tiga macam *foley*. Pertama adalah *movement* yaitu

membuat suara-suara yang dihasilkan oleh baju aktor saat bergerak, *footsteps* yaitu membuat bunyi langkah kaki aktor di permukaan yang sesuai dengan lokasi pada adegan kemudian menyamakannya dengan langkah kaki aktor dengan visual dan *Spesific* yakni membuat suara-suara detail seperti cangkir yang diletakan di meja (hlm. 167).

Efek bunyi dan suara yang didengar penonton biasanya terdengar sangat natural sehingga sebagian besar penonton tidak menyadarinya. Mamer (2009) mengatakan, efek bunyi dan suara sering tidak disadari oleh penonton tapi sebuah film akan kurang tanpa adanya efek bunyi dan suara. Intensitas dari efek suara juga disesuaikan dengan situasi. Terdapat adegan yang tidak memerlukan banyak efek bunyi dan suara dan terdapat adegan yang memerlukan banyak bunyi dan suara. Terkadang efek suara pada saat produksi tidak akan terekam oleh mikrofon dan kadang bunyi tersebut akan terdengar membosankan dan kurang dinamis. Merekam kembali efek bunyi dan suara di sebuah studio untuk menambah kualitasnya sudah menjadi seperti norma dalam proses efek suara (hlm. 246).



2.4.1 *Ambience*



Gambar 2.1. *Boom operator* di set film

(Sumber: Yewdall, 2012)

Rose (2008) mengatakan bahwa “*ambience* adalah burung-burung, lalu-lintas, mesin, suara orang-orang, kipas komputer dan suara-suara lain yang mengelilingi segala hal yang kita lakukan” (hlm. 215).

Ambience terdiri dari berbagai macam bunyi dan suara untuk mengisi bagian-bagian kosong yang tidak ada dialog. Menurut Mamer (2009), keheningan dalam film bukan berarti tidak adanya bunyi dan suara seperti kegelapan bukan berarti tidak ada cahaya. Dalam setiap film sudah pasti akan ada jeda antara dialog. Jeda di antara dialog akan diisi dengan bunyi *ambience* yang sudah ada. Setiap lokasi memiliki *ambience* yang unik. Rekaman selama beberapa menit dapat digunakan untuk menggantikan bunyi *ambience* yang kecil pada saat pengambilan

gambar. *ambience* akan selalu dapat ditambahkan tetapi akan susah apa bila ingin dihilangkan (hlm. 81).

Ambience memiliki fungsi untuk mengisi bagian-bagian kosong yang ada pada *soundtrack* film. Holman (2010) berpendapat, *ambience* menjadi elemen penyambung dari *soundtrack* keseluruhan sebuah film. Dalam satu adegan terdapat bunyi *ambience* yang dari awal sampai akhir akan konstan. bunyi *ambience* yang konstan pada satu adegan menandakan bahwa aktor masih di tempat yang sama. Sebuah pergantian *ambience* sebelum terjadinya perubahan secara visual dapat dijadikan sebagai sebuah peringatan bagi penonton bahwa akan ada perubahan adegan. *Ambience* digunakan untuk menentukan tempat dari sebuah adegan dalam film (hlm. 195-196).

Background musik adalah bagian dari *ambience* dan dapat membangun emosi. Buhler (2016) menyatakan, bunyi, suara, dan musik dapat membantu naratif dari sebuah cerita. Musik digunakan untuk menentukan emosi dan *mood* dari sebuah adegan. Contohnya adalah musik dengan tempo cepat biasanya digunakan untuk adegan pengejaran, sedangkan musik dengan tempo pelan bisa digunakan untuk adegan-adegan romantis. Musik dapat memberikan emosi ke sebuah adegan dengan lebih menekankan konten emosional dari adegan tersebut yang kemudian mendorong penonton untuk merasakan emosi untuk adegan itu. Teknik yang sering digunakan untuk menyampaikan *background musik* adalah “*underscoring*” atau “*non-diegetic musik*” yang berarti musik tidak terlihat secara fisik pada adegan itu (hlm 16-18).

2.4.2 Foley



Gambar 2.2. Proses rekaman *foley*

(Sumber: Ament, 2015)

Rose (2008) menyebutkan bahwa “*foley* adalah gerakan langkah kaki, pakaian berdesir, kursi berderit dan sejenisnya yang direkam secara terpisah untuk mengganti suara kecil yang tidak tertangkap oleh mikrofon dialog atau dihapus saat mengedit” (hlm. 215).

Ament (2015) mengatakan, istilah *foley* digunakan untuk menghargai penemunya yang bernama Jack *Foley* di Hollywood pada tahun 1940an. Jack *Foley* bekerja di banyak bidang di dunia film dari pemeran pengganti hingga sutradara. Pada jamaninya, film dengan bunyi dan suara yang direkam sangat langka. Solusinya adalah dengan menggunakan musik dan efek suara yang dimainkan secara langsung di dalam studio sehingga penonton dapat merasakan keasliannya. Jack adalah salah satu orang yang mengisi suara sebuah film secara langsung, ia melihat sebuah potensi dari hal ini dan mulai menciptakan sebuah teknik yang sekarang kita kenal sebagai *foley*. Awalnya dia mulai dari hal kecil seperti langkah kaki dan gesekan baju. Seiring berjalannya waktu, murid Jack bertambah sehingga

teknik mengisi *foley* yang dilakukan Jack mulai dianggap suatu proses yang penting dalam produksi pembuatan film (hlm. 6).

Menurut Schenk (2011), *foley* adalah proses merekam bunyi dan suara sehari-hari yang tidak terekam sewaktu produksi. Contohnya adalah pada saat produksi sebuah adegan, seorang wanita turun dari mobil dan menjatuhkan kuncinya, bunyi dari pintu dan kunci bisa saja terdengar kecil seakan-akan jaraknya jauh. *Foley* adalah cara untuk melibatkan penonton ke dalam adegan melalui bunyi dengan menambahkan realisme dari adegan tersebut. Proses *foley* akan lebih cepat dibandingkan mengedit bunyi dan suara secara terpisah. Semua orang dapat melakukan *foley* sederhana dengan sebuah mikrofon (hlm. 337).

Foley menambah kesan realistis dari sebuah film. Holman (2010) berpendapat, *Foley* adalah efek bunyi dan suara yang membuat hal jadi terkesan lebih nyata. Kesan nyata ini didapat dari mengikuti kejadian-kejadian kecil yang terjadi dalam sehari-hari. Kejadian yang dimaksud adalah detail kecil seperti langkah kaki, pintu yang sedang dibuka, sampai suara ketikan. Detail suara kecil ini menambah realisme dari sebuah gambar. Penonton akan merasa bahwa film adalah sebuah kejadian yang nyata (hlm. 195).

Pada saat proses merekam *foley* sebaiknya dilakukan di tempat yang tidak ada gangguan dari suara lain. Viers (2008) menyebutkan, proses perekaman sebuah *foley* sebaiknya menggunakan sebuah mikrofon sedekat mungkin dengan sumber suara agar mendapatkan suara yang jernih. Pastikan tidak ada suara gangguan pada saat proses perekaman. Hindari pakaian yang akan menghasilkan suara seperti kancing tarik pada jaket yang dapat berbunyi pada saat bergerak. Matikan telepon

genggam karena dapat menyebabkan gangguan pada saat proses merekam. Saat merekam *foley* sebaiknya menggunakan mikrofon yang berjenis *condenser mic*. Mikrofon *condenser mic* sering digunakan dalam proses merekam bunyi *foley*. Suara yang dihasilkan hampir serupa dengan suara di dunia ini. Mikrofon *shotgun* didesain untuk menangkap suara yang berada di depannya. Sebaiknya ada jarak antara sumber bunyi dengan mikrofon karena apabila terlalu dekat maka suara yang dihasilkan akan memiliki banyak bas.

2.5. Dialog

Suara yang dihasilkan oleh karakter dalam sebuah film adalah dialog. Turner (2005) berpendapat Dialog adalah bahasa yang diungkapkan secara verbal oleh karakter di dalam maupun di luar *frame* film. Dialog dalam film harus dalam kondisi yang jernih dan jelas, kecuali sengaja dibuat tidak demikian sesuai dengan kebutuhan naratif dari film. Apabila pada saat produksi hasil rekaman dialog kurang memuaskan, dialog dapat direkam ulang setelah produksi (hlm. 1).

Menurut Sonnenschein (2013), dialog dalam film dapat dibagi menjadi tiga jenis. Jenis yang pertama adalah teatral, yaitu karakter dalam adegan menghasilkan suara untuk memberitahu karakter lain dan tidak ada kekuatan spesifik yang mempengaruhi cerita dari film. Jenis kedua adalah tekstual yaitu dialog terdengar seperti *voiceover*. dialog ini digunakan untuk menceritakan ingatan atau tempat tertentu dari sebuah karakter atau sebuah komentar dari sebuah karakter terhadap perubahan *setting*. Terakhir adalah emanasi, dialog-dialog yang tidak dapat terdengar dengan jelas dan tidak terikat secara langsung ke naratif dari film.

2.6. Emosi

Gaut (2010) mengatakan, ada dua jenis emosi dalam film. Yang pertama, emosi bukan hanya perasaan tetapi memiliki objek yang berhubungan. Sebuah emosi akan menggabungkan pikiran-pikiran mengenai sebuah objek. Emosi juga memberikan sebuah dorongan bagi seorang individu yang mengalaminya. Contohnya adalah untuk takut akan suatu hal berarti akan melibatkan sebuah pikiran bahwa objek tersebut berbahaya, maka seseorang akan termotivasi untuk lari. Agar emosi ini keluar, harus ada perasaan yang bersangkutan, karena manusia dapat mempercayai sesuatu itu berbahaya tanpa menakutinya. Yang kedua, seseorang dapat mengalami sebuah emosi secara rasional kepada sebuah objek yang tidak nyata. Dalam sinema, emosi yang kita rasakan direpresentasikan kepada karakter dan kejadian yang tidak nyata (hlm. 244-245).

Pada saat menonton sebuah film, emosi akan dialami oleh orang yang menontonnya. Menurut Hillman (2014), emosi dapat dipicu melalui bunyi dan suara dalam sebuah film. Rangsangan tertentu akan membuat orang mengeluarkan emosi-emosi tertentu tergantung dengan pengalamannya saat dia mendengarkan bunyi atau suara tersebut. Dengan memastikan penonton mendengarkan rangkaian bunyi dan suara tertentu, emosi penonton dapat diarahkan kepada emosi yang ingin dicapai oleh desainer suara dan sutradara (hlm. 6).

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

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Sebuah penelitian deskriptif mencoba untuk menjelaskan sebuah situasi, masalah, fenomena, layanan atau program, memberikan informasi atau menggambarkan sikap terhadap sebuah masalah secara sistematis. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan masalah yang diteliti dengan hormat (Kumar, 2011).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki sifat yang tidak terstruktur atau fleksibel, biasanya bertujuan untuk menggambarkan sebuah situasi, fenomena, masalah atau peristiwa dan jika analisis yang digunakan untuk menentukan variasi dalam sebuah situasi, fenomena atau asalah tanpa mengukurnya. Lebih menekankan pada deskripsi dari variabel lebih mengeksplorasi pengalaman, makna, persepsi dan perasaan. Salah satu cara untuk mendapatkan data adalah dengan sumber sekunder yang dapat dibagi menjadi beberapa kategori yaitu:

1. Publikasi dari pemerintah

Ada organisasi pemerintahan yang mengumpulkan data secara berkala di berbagai bidang dan mempublikasikannya untuk digunakan oleh publik.

2. Penelitian sebelumnya

Penelitian yang sudah dilakukan oleh orang lain dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dan bisa dijadikan sumber.

3. Catatan pribadi

Beberapa orang menulis catatan sejarah atau pribadi yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi.

4. Media massa

Laporan yang diterbitkan secara berkala di koran, majalah, buku, internet dan sebagainya dapat dijadikan sumber informasi yang baik (Kumar, 2011).

3.2. Sinopsis

Terik matahari menyelimuti bumi, saat itu SILVIA (30) sedang membukakan pintu untuk EVA (54) yang baru saja datang ke rumahnya untuk membantu Silvia menjaga rumah dan menemani SEAN (6). Eva yang baru saja masuk ke dalam rumah, dengan gesit mengikuti Silvia ke arah ruang makan untuk membantu. Eva kemudian merebut piring dari tangan Silvia yang memiliki kekurangan, Silvia hanya bisa diam membiarkan. Silvia menatap ke arah Sean yang terduduk lemas sembari memainkan sarapannya yang tak kunjung diselesaikannya. Hanya dengan sedikit teguran, Sean melanjutkan sarapan diikuti Silvia yang bergegas untuk berangkat. Masih dengan kondisi yang lemas, Sean memakai sepatunya. Silvia yang sedang terburu-buru, memanggil dan kembali menegur Sean hingga akhirnya Eva membantu Sean bersiap-siap.

Setelah akhirnya Silvia melajukan mobil untuk berangkat bersama Sean, Eva kembali masuk ke dalam rumah dan menikmati acara TV yang dipilihnya. Ketika Eva sedang bersantai, ia dikejutkan dengan suara pagar yang diketuk, ia pun segera berjalan keluar ketika ia mendapatkan Sean yang sudah berada di depan rumah. Eva kemudian membantu Sean untuk melepas sepatu dan tasnya,

memeriksa suhu tubuh Sean, dan berusaha mencari-cari obat di dapur. Panik dan tidak menemukan obat, Eva tak kunjung berhenti berusaha menelepon Silvia yang saat itu tengah bekerja di kantor. Silvia yang akhirnya mengetahui keadaan Sean, dengan segera memutuskan sambungan telepon agar dapat menyelesaikan pekerjaannya lebih awal.

Sesampainya di rumah, Silvia tanpa berlama-lama segera menghampiri Sean yang terbaring lemas di kasur. Silvia kemudian memeriksa suhu tubuh Sean. Silvia yang baru saja keluar dari kamar Sean, mendapatkan Eva hendak pergi keluar rumah sembari menenteng dompetnya. Silvia segera menghentikan Eva ketika ia mengetahui Eva akan membeli obat, keduanya berdebat perihal kesembuhan Sean. Silvia yang tidak ingin kalah, ia kembali masuk ke kamar Sean dan membawanya ke dalam mobil untuk berangkat ke rumah sakit. Eva yang masih dalam kepanikan, mengikuti Silvia dan Sean dari belakang. Perdebatan masih berlanjut di dalam mobil, Eva yang ingin membantu Silvia dalam menjaga Sean namun Silvia menolaknya karena takut hal buruk akan terjadi.

Malam itu, ketiganya pulang setelah akhirnya membawa Sean ke rumah sakit. Silvia segera membaringkan tubuh lemas Sean yang sudah tertidur lelap di kasur, dilanjutkan dengan ia menyiapkan makan malam untuk Sean. Sean yang tak kunjung terbangun, membuat Silvia kebingungan. Silvia pun terduduk bersama Eva, ia memulai percakapan, Eva pun mengakhiri percakapan mereka dengan menunjukkan kepercayaan kepada Silvia sebagai seorang ibu.

3.3. Karakter

Pada film pendek “Ujung Tangan” terdapat tiga karakter yaitu Eva, Sean dan Silvia. Karakter yang akan dibahas hanya dua yaitu Eva dan Silvia. Eva dan Silvia memiliki hubungan ibu dan anak dengan Eva menjadi ibunya dan Silvia anaknya. Karakter Eva dan Silvia terlibat dalam sebuah konflik mengenai apa yang sebaiknya dilakukan kepada Sean anak dari Silvia Kedua karakter ini dipilih karena mereka adalah karakter yang penting dalam cerita.

3.3.1. Eva

Eva seorang perempuan berumur 54 tahun, rambut hitam bergelombang, mata coklat tua dan kulit putih-kuning langsung. Postur tubuh sedikit membungkuk karena faktor usia. Tidak terlalu memperhatikan penampilan tapi berpakaian rapi.

Eva dari kecil berada di keluarga dengan ekonomi menengah, kondisi ekonominya tidak berubah setelah menikah dengan suaminya. Kondisi ekonominya semakin parah ketika suaminya meninggal dan Eva harus mencari pekerjaan agar anaknya Silvia yang masih berumur empat tahun, dapat melanjutkan pendidikannya. Eva mulai mencari pekerjaan dengan membantu teman dekatnya berjualan, akhirnya Eva mendapatkan pekerjaan sebagai petugas di salah satu toko baju di sebuah *mall* besar.

Eva ingin menjadi ibu yang bertanggung jawab dengan cara berusaha untuk meringankan beban Silvia, karena dia merasa bertanggung jawab atas kekurangan fisik yang dialami oleh Silvia. Eva adalah orang yang keras kepala, pada saat bersama Silvia dia selalu merasa dia yang lebih paham akan sebuah situasi karena

dia lebih berpengalaman. Tapi Eva juga mudah panik dan berpikiran sempit. Eva sangat ingin menebus kesalahannya terhadap Silvia.

3.3.2. Silvia

Silvia adalah seorang perempuan berumur 30 tahun. dengan rambut hitam dan lurus, mata coklat tua dan kulit putih-kuning langsung. Memiliki postur tubuh yang tegak dan dalam sehari-hari berpakaian rapi. Saraf di tangan kiri Silvia tidak berfungsi dengan baik karena kecelakaan yang di alaminya waktu kecil.

Silvia sewaktu kecil berasal dari keluarga dengan status ekonomi menengah, setelah dewasa dengan kerja keras Silvia dan suaminya berhasil menaikkan status ekonomi keluarga barunya menjadi menengah ke atas. Silvia dikenal sebagai anak yang rajin dalam mengerjakan tugas dan kewajiban sebagai seorang pelajar, saat kuliah Silvia mengambil jurusan ekonomi/manajemen. Saat Silvia sedang kuliah dia sudah mulai bekerja paruh waktu sebagai pelayan. Setelah lulus, Silvia dia bekerja di perusahaan asuransi sampai akhirnya menjadi konsultan keuangan. Ayah Silvia meninggal sewaktu dia berusia empat tahun pekerjaan Eva yang menyita waktu menyebabkan Silvia tinggal bersama neneknya dan hanya menghabiskan waktu bersama Eva di akhir pekan. Silvia lebih dekat dengan neneknya dibandingkan dengan Eva ibunya.

Silvia ingin menjadi seorang ibu yang membesarkan anaknya dengan benar, tidak ingin mengulangi kesalahan Eva dan berharap anaknya Sean dapat tumbuh dengan sehat. Silvia adalah orang yang keras kepala tidak mendengar perkataan orang lain bahkan ibunya sendiri. Silvia kesal terhadap Eva karena menyebabkan saraf tangan kirinya yang tidak bekerja dengan baik.

3.4. Tahapan Penelitian

Ada beberapa tahapan yang dilalui dalam penelitian ini. Pertama adalah menentukan masalah yang akan diteliti, peneliti menentukan untuk memilih apakah *foley* dan *ambience* dapat menunjukkan dominasi karakter pada sebuah film pendek. Masalah ini dipilih karena peneliti tertarik di bidang ini dan ingin mencari tahu apakah itu dapat dilakukan.

Setelah menentukan masalah, peneliti kemudian memutuskan sumber-sumber yang akan digunakan dan bagaimana akan mendapatkannya. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif sehingga studi pustaka akan digunakan untuk mencari teori dan konsep yang dibutuhkan dengan sumbernya dalam bentuk jurnal, majalah dan buku. Sumber-sumber yang dicari bertema film, desain suara dan musik.

Sampel yang akan digunakan adalah film pendek “Ujung Tangan”. Karakter yang akan diaplikasikan dengan teori dari sumber adalah karakter Eva dan Silvia. Tidak semua adegan dalam film pendek akan diaplikasikan teori, adegan yang akan diterapkan dengan teori adalah adegan Eva di Rumah, adegan Silvia di Kantor dan adegan Eva dengan Silvia berdebat.

U M N
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

3.5. Tahapan Kerja

3.5.1. Pra-produksi

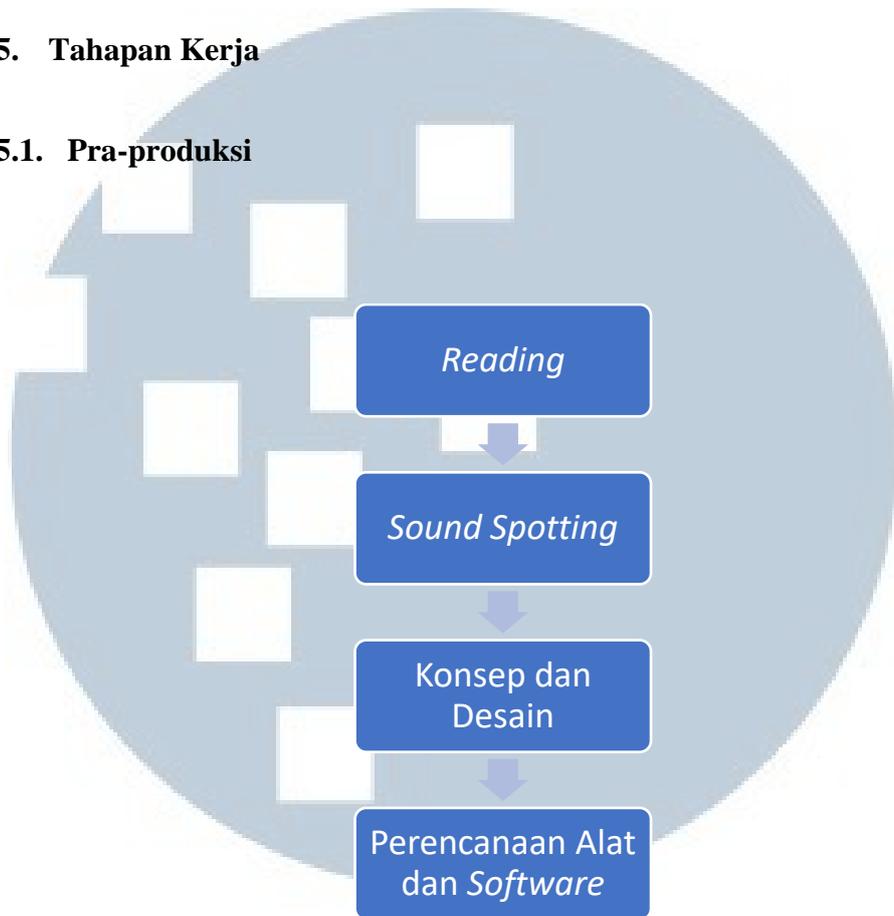


Diagram 3.1. Proses Kerja saat pra-produksi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada tahap pra-produksi, penulis membaca naskah yang sudah ada (*reading*) dimana proses *reading* dilakukan bersamaan dengan divisi lain. Penulis berperan sebagai desainer suara pada tahap ini bekerja sama dengan sutradara dalam menentukan bunyi dan suara yang akan didesain. Pada proses ini, penulis membuat catatan perkiraan bunyi dan suara apa saja yang akan muncul, serta suara-suara yang identik dengan lokasi dan waktu yang sudah ditentukan dalam naskah. Proses mencari bunyi dan suara ini disebut dengan *Sound Spotting*.

Setelah menentukan bunyi dan suara yang akan muncul, penulis akan menentukan cara bagaimana akan mendapatkan bunyi dan suara tersebut. Penulis akan memeriksa bunyi dan suara *foley* pada proyek-proyek Untuk mendapatkan bunyi dan suara tersebut, penulis akan melakukan rekaman atau yang disebut dengan *foley*.

Penulis juga mulai mendesain bunyi dan suara yang akan digunakan untuk konsep pada film pendek bersama dengan sutradara. Konsep yang akan digunakan oleh penulis pada film pendek ini yaitu menggunakan *foley* dan *ambience* untuk menunjukkan dominasi karakter. Penulis memeriksa *file foley* yang telah dibuat oleh penulis di proyek sebelumnya yang kemungkinan dapat digunakan di produksi ini.

Langkah berikutnya adalah menentukan alat apa saja yang diperlukan pada saat produksi dengan produser. Alat yang akan digunakan pada produksi film pendek ini adalah:



1. Satu Rode NTG-2 *Condenser mic*.



Gambar 3.1. Rode NTG-2 *Condenser mic*

(Sumber: dokumentasitasi pribadi)

2. Satu Rode *Boom Pole* digunakan bersamaan dengan *condenser mic* untuk menangkap suara dialog aktor.
3. Dua *Clip on* Sennheiser EW 112-P untuk menangkap suara dialog dari aktor.



Gambar 3.2. Sennheiser EW 112-P

(Sumber: dokumentasi pribadi)

4. Satu Zoom H6 *Sound Recorder* untuk merekam bunyi dan suara.

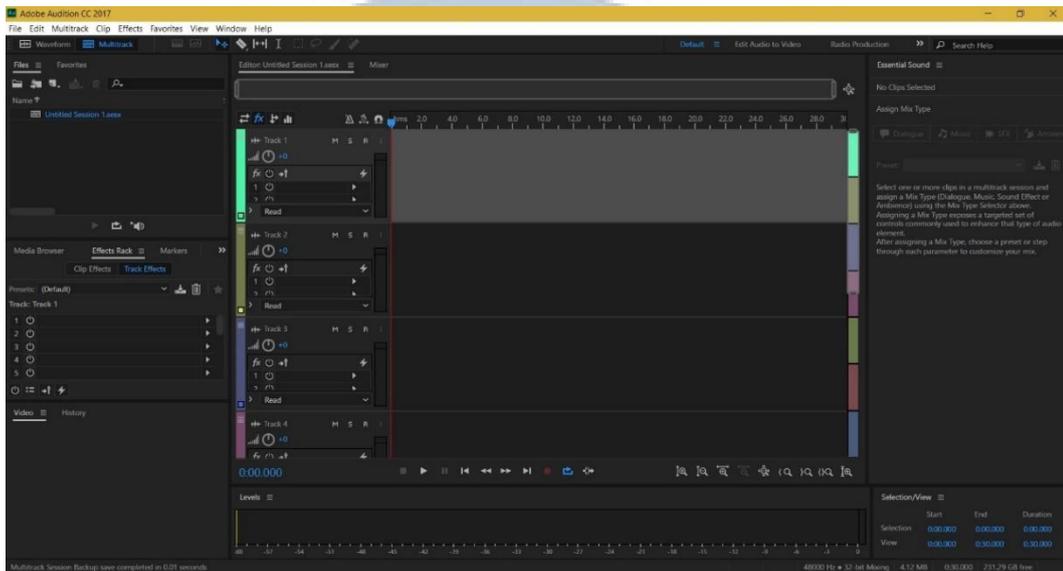


Gambar 3.3. Zoom H6 *Sound Recorder*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

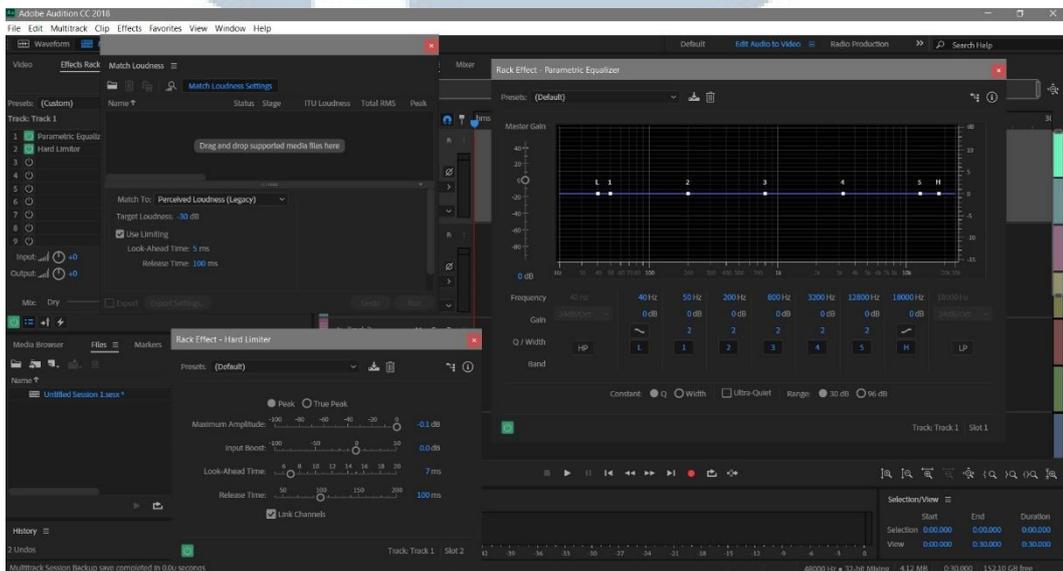
Condenser mic akan digunakan pada proses produksi untuk merekam dialog dari aktor dan alat ini akan digunakan bersamaan dengan *boom pole*. *Condenser mic* akan disambungkan ke alat perekam suara H6 dengan menggunakan kabel xlr. *Clip on mic* juga digunakan untuk merekam suara dialog dari aktor dan disambungkan juga ke alat perekam suara H6. Pada saat proses pasca-produksi, *Condenser mic* akan digunakan juga untuk merekam bunyi dan suara pada saat proses *foley*.

Software yang akan digunakan dalam proses pos produksi untuk mengedit suara adalah *Adobe Audition*. Fitur yang akan digunakan adalah “Match Loudness” untuk menyamakan kerasnya suara antar *file*, serta “Equalizer” untuk memperjelas suara dan memberikan efek terpendam pada adegan mobil dan “Limiter” untuk memastikan tidak ada suara yang terlalu keras.



Gambar 3.4 Adobe Audition

(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.5. Fitur Adobe Audition, *match loudness* (kiri atas), *equalizer* (kanan), *limiter* (kiri bawah)

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.5.2. Produksi



Diagram 3.2. Proses kerja saat produksi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada saat produksi penulis, bekerja sebagai *sound recordist* dengan cara mengoperasikan alat perekam suara Zoom H6N. Dengan menjadi *sound recordist*, penulis dapat mendengar langsung hasil dari dialog dan menentukan apakah dapat digunakan dalam proses pasca-produksi. Dialog dari kedua aktor direkam menggunakan *clip on mic* dan *boom mic* sebagai cadangan apabila hasil dari *clip on mic* kurang bagus agar dapat memudahkan proses pasca-produksi.

Saat berada di lokasi produksi, hal yang pertama dilakukan adalah memastikan alat tidak ada yang rusak kemudian mulai menghubungkan *boom mic* dan *receiver clip on mic* ke Zoom H6. Bila aktor selesai dengan menggunakan kostum dan makeup, penulis akan memasang *transmitter clip on mic* ke aktor.

Setelah memastikan alat dapat digunakan dan sudah siap, penulis akan mencoba untuk merekam *ambience*. Pengambilan *ambience* dilakukan setelah divisi *art* selesai mengatur properti dan sebelum pengambilan gambar dimulai. Hal ini dilakukan karena properti dapat mempengaruhi *ambience*.

Divisi suara akan merekam dialog saat pengambilan gambar. Alat yang digunakan adalah *clip on mic* dan juga *boom mic* yang akan dijadikan cadangan apabila suara pada *clip on mic* digunakan untuk merekam suara dialog. Setelah pengambilan gambar selesai divisi suara akan merekam *foley* yang unik dari lokasi tersebut.

3.5.3. Pasca-produksi

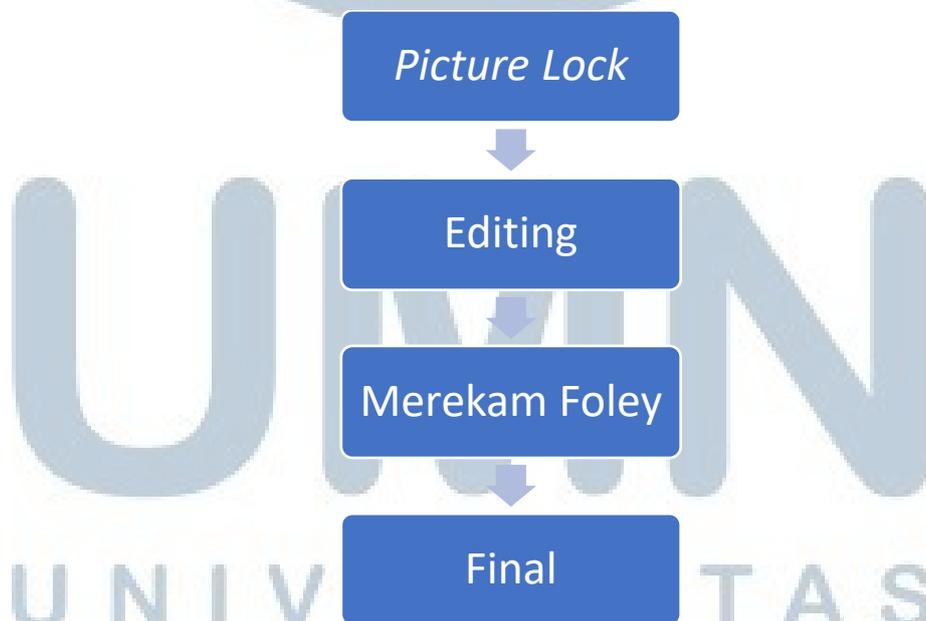


Diagram 3.3. Proses kerja saat pasca-produksi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Proses pasca-produksi akan dimulai setelah proses produksi selesai. Pada proses ini, penulis menunggu *picture lock* dari editor. *Picture lock* adalah film yang sudah hampir final dan tidak ada lagi *editing* gambar. Sinkronisasi dialog adalah hal pertama yang dilakukan oleh penulis.

Pertama, semua *file* suara akan di *normalize* yaitu proses agar tidak ada suara yang terlalu besar atau terlalu kecil. Setelah semua dialog sudah tersinkronisasi, maka suara akan dimanipulasi melalui *editing* agar dapat terdengar dengan jelas. Proses *editing* digunakan untuk membuat suara menjadi lebih dapat dipercaya oleh penonton. Contohnya adalah pada adegan mobil suara dialog akan dimanipulasi menggunakan *equalizer*. Suara akan terkesan sedikit terpendam seperti berada di dalam mobil. *Limitter* juga digunakan untuk membatasi agar tidak ada suara yang terlalu keras. Penulis akan mulai memasukkan bunyi dan suara *ambience* untuk mengisi bagian-bagian yang kosong antara dialog setelah dialog terdengar dengan jelas.

Proses *foley* dimulai setelah dialog dan *ambience* selesai diedit. Penulis akan memeriksa catatan *sound spotting* dan memeriksa bunyi dan suara *foley* dari proyek-proyek sebelumnya yang dapat digunakan lagi untuk proyek ini. Tidak semua *foley* dapat digunakan maka penulis akan merekam bunyi dan suara *foley* yang baru. Hasil *foley* akan melalui proses *editing* agar kualitasnya lebih baik.

Penulis akan mengirim hasil editan kepada editor untuk digabungkan dengan gambar film. Setelah dialog, *ambience* dan *foley* sudah tertata dengan baik.

BAB IV

ANALISIS

4.1. Pendahuluan Penelitian

Dalam film pendek “Ujung Tangan”, peneliti menjadi desainer suara. Sebagai desainer suara, peneliti menentukan suara apa saja yang kemungkinan akan muncul dan yang mungkin harus direkam pada proses pasca-produksi. Menurut Gibbs (2007), sebuah desain suara dapat memberikan dukungan pada aspek visual dan membantu naratif dari sebuah film (hlm. 90). Desain suara yang akan dilakukan pada film pendek “Ujung Tangan” adalah dengan menggunakan *foley* dan *ambience* untuk menunjukkan dominasi dari karakter Silvia dan Eva. Seperti yang dikatakan oleh Wyatt (2005), ada dua jenis efek bunyi dan suara yaitu *ambience*, dan *foley*. *Ambience* adalah bunyi dan suara yang identik dengan lokasi yang terlihat secara visual. Kemudian *foley*, adalah bunyi dan suara yang sengaja ditambahkan untuk membuat audio lebih detail (hlm. 167).

4.2. Analisis Adegan Eva Di Rumah

Dalam adegan ini Eva sedang sendiri di Rumah Silvia karena Silvia baru saja berangkat untuk mengantarkan Sean ke sekolah dan pergi ke kantor. Eva yang baru saja datang meletakkan barang bawaannya di kamar dan memutuskan untuk membersihkan rumah Silvia. Selama adegan berjalan akan terdengar bunyi dari detik jam.



Gambar 4.1. Adegan Eva sendiri di rumah.

(sumber dokumentasi pribadi)

Adegan ini berada di bagian awal film, dengan karakter Eva menjadi karakter yang dominan pada adegan ini. Di adegan ini bunyi detik jam bertujuan untuk memperjelas *mood* kesepian karakter Eva.

4.2.1. *Ambience*

Pada film pendek “Ujung Tangan” tidak ada banyak dialog, jeda antara dialog akan diisi dengan *ambience*. Menurut Holman (2010), jeda antara dialog antar karakter akan diisi dengan suara *ambience* (hlm. 195-196). Pada adegan ini Eva tidak berbicara sama sekali dan yang terdengar hanya bunyi dan suara dari *ambience* dan *foley*. Seperti yang dikatakan oleh Hillman (2014), emosi dari penonton dapat dipicu dengan bunyi dan suara di sebuah film (hlm. 6). *Ambience* yang diatur sedemikian rupa pada adegan ini akan membuat adegan ini terkesan hening,

4.2.2. *Foley*

Sesuai dengan konsep *foley* yang digunakan untuk menceritakan dominasi dari karakter Eva dan Silvia, bunyi tertentu digunakan untuk mewakili dominasi dari karakter. Seperti yang dikatakan oleh Rose (2008), bunyi dan suara adalah salah

satu elemen dalam film yang dapat digunakan untuk memandu penonton (hlm. 213-215). Pada adegan ini *foley* yang digunakan adalah bunyi dari jam. Bunyi dari detik jam dipilih untuk mewakili Eva. Dengan adegan ini berada di awal film dan menggunakan desain suara seperti ini, peneliti menanamkan sebuah ide ke penonton kalau bunyi detik jam diasosiasikan dengan karakter Eva.

4.3. Analisis Adegan Silvia Di Kantor

Dalam adegan ini Silvia sedang berada di kantor, kemudian dia dipanggil oleh bosnya untuk datang ke ruangannya. Setelah Silvia pergi, telepon genggamnya yang diletakan di mejanya mulai bergetar, adegan ini adalah adegan pertama bunyi telepon genggam bergetar didengar.



Gambar 4.2. Adegan Silvia di kantor

(sumber dokumentasi pribadi)

Adegan ini berada di bagian awal film, tidak lama setelah adegan Eva di Rumah. Silvia menjadi fokus pada adegan ini, adegan ini dengan adegan sebelumnya bertujuan untuk mengenalkan kepada penonton karakter yang menjadi fokus pada film pendek ini dengan memberikan sebuah petunjuk bagi penonton dalam bentuk bunyi suara getaran telepon genggam untuk merepresentasikan karakter Silvia.

Bunyi dari getaran telepon genggam dipilih untuk memperkuat kesan serius yang ada dalam sebuah kantor. Dengan menunjukkan lingkungan kerja yang serius, merefleksikan karakter Silvia yang juga serius.

4.3.1. *Ambience*

Berbeda dengan adegan Eva sebelumnya, dengan *ambience* yang terdengar hening, *ambience* pada adegan ini penuh dengan berbagai bunyi dan suara yang identik dengan kantor, seperti yang dikatakan oleh Mamer (2009), setiap lokasi memiliki *ambience* yang unik (hlm. 81). Rose (2008) juga mengatakan *ambience* adalah bunyi dan suara yang mengelilingi segala hal yang kita lakukan (hlm. 215). *Ambience* juga dijadikan pengisi di bagian-bagian kosong yang tidak ada dialog sehingga tidak ada suara yang kosong pada adegan ini, Holman (2009) mengatakan, jeda antara dialog antar karakter akan diisi dengan suara *ambience* (hlm. 195-196).

4.3.2. *Foley*

Sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan, bunyi yang mewakili karakter Silvia adalah bunyi dari getaran telepon genggam. Bunyi ini dipilih karena telepon genggam adalah teknologi yang masih tergolong muda, seperti Silvia yang juga masih muda. Rose (2008) mengatakan, bunyi dan suara adalah salah satu elemen dalam film yang dapat digunakan untuk memandu penonton (hlm. 213-215). Bunyi dari getaran telepon genggam digunakan untuk mewakili dominasi Silvia. Bunyi dari getaran telepon genggam pertama kali didengar pada adegan ini. Adegan ini berada di bagian awal film dan juga setelah adegan Eva di Rumah, adegan ini berfungsi untuk menanamkan ke penonton kalau bunyi dari getaran telepon genggam diasosiasikan dengan Silvia.

4.4. Analisis Adegan Eva dan Silvia Berargumen

Sean dipulangkan oleh sekolah karena sakit demamnya, Eva yang sudah berada di rumah memberi tahu Silvia kalau anaknya sakit dan menanyakan apakah Silvia menyimpan obat demam. Mendengar ini Silvia langsung ijin dari kantor untuk kembali ke rumahnya, tidak mau Eva merawat karena Silvia memang tidak percaya dengan Eva dan takut kalau akan terjadi kecelakaan. Sesampainya di Rumah, Silvia langsung bergesa untuk memeriksa kondisi Sean, Eva mengatakan kalau dia ingin pergi untuk beli obat di apotek terdekat tapi Silvia tidak percaya dengan Eva dan tidak ingin Sean mengonsumsi obat sembarangan. Eva dan Silvia berargumen apa yang sebaiknya dilakukan untuk mengobati Sean.



Gambar 4.3. Adegan Eva dan Silvia berargumen
(sumber dokumentasi pribadi)

Adegan ini adalah puncak dari konflik antara kedua karakter, Eva yang ingin mendapatkan kepercayaan dari anaknya dengan berusaha membantu mengurus cucunya dengan Silvia yang tidak mempercayai Eva dan tidak ingin kelalaian ibunya yang sudah menyebabkan saraf di tangan kirinya bermasalah terulang kembali kepada anaknya.

4.4.1. *Ambience*

Ambience pada saat mereka berargumen akan terdengar lebih rendah. Dibandingkan dengan bunyi dan suara *ambience* saat Eva hanya sendiri di Rumah, karena pada adegan ini terdapat dua karakter yang akan berdebat. Chapin (2010) mengatakan, seorang musisi menggunakan dinamika seperti pengaturan tempo dan intensitas bunyi untuk mengintensifkan emosi. Dengan menambahkan intensitas dari bunyi *ambience*, menandakan akan terjadi sesuatu. *Ambience* juga digunakan untuk mengisi jeda antara dialog, seperti yang dikatakan oleh Holman (2010), jeda antara dialog antar karakter akan diisi dengan suara *ambience* (hlm. 195-196).

4.4.2. *Foley*

Puncak dari film ini terdapat pada adegan ini, Eva dan Silvia berdebat. Pada adegan ini *foley* digunakan untuk menunjukkan karakter mana yang sedang mendominasi, karena saat mereka berdebat terjadi perubahan siapa yang mendominasi karakter satunya dengan argumennya. Bila Eva sedang mendominasi dalam debat ini maka bunyi dari getaran telepon genggam akan mengecil dan bunyi jam dinding akan mengeras, sebaliknya apabila Silvia sedang menjadi yang dominan maka akan terdengar bunyi dari getaran telepon genggam dan bunyi dari jam dinding akan mengecil. Chapin (2010) mengatakan, seorang musisi menggunakan dinamika seperti pengaturan tempo dan intensitas bunyi untuk mengintensifkan emosi. Pergantian antara bunyi jam dinding dengan getaran telepon genggam termasuk dalam permainan dinamika intensitas bunyi. Bunyi yang lebih keras menandakan karakter tersebut sedang mengalami emosi karena sedang berdebat dan mendominasi lawannya dengan argumennya.

4.5. Kendala

Selama penelitian berlangsung terdapat beberapa kendala. Pada proses pra-produksi mencari lokasi yang tidak memiliki banyak bunyi dan suara gangguan. Bunyi dan suara ini bisa berbeda-beda dari setiap lokasi. Sebagian besar film dilakukan di dalam sebuah perumahan bunyi dan suara gangguan yang paling umum adalah suara pedagang makanan keliling dan bunyi yang berasal dari Masjid. Lokasi yang dipilih berada di belakang sebuah sekolah sehingga ada suara anak sekolah yang sedang bermain. Pada lokasi juga terdapat sebuah mesin air yang akan menghasilkan suara keras.

Pada saat produksi film pendek berlangsung peneliti mengalami kendala di alat yang digunakan. Alat yang digunakan saat produksi terkadang mengalami masalah teknis. Sinyal dari *clip on* yang sering hilang sehingga ada beberapa dialog yang tidak terekam, kondisi dari mikrofon *clip on* yang sudah kurang bagus sehingga menghasilkan suara dari aktor yang kurang jernih. Ada gangguan yang tidak ada sewaktu mencari lokasi seperti pesawat yang sedang melintas dan kurir pengirim barang. Kurangnya kru juga mempengaruhi penulis dalam proses pengambilan suara pada saat produksi, akibatnya *sound report* menjadi kurang akurat.

Saat pasca-produksi tidak banyak kendala yang dialami. Susahnya melakukan *sync sound* karena ada beberapa laporan dari *sound report* yang kurang tepat. Beberapa barang juga tidak ada untuk *foley* seperti korden yang digeser. Jarak antara video editor dan audio editor dengan ukuran *file* film yang relative besar,

membuat pengiriman video cukup sulit karena harus melakukan *upload* oleh video editor dan *download* oleh audio editor.

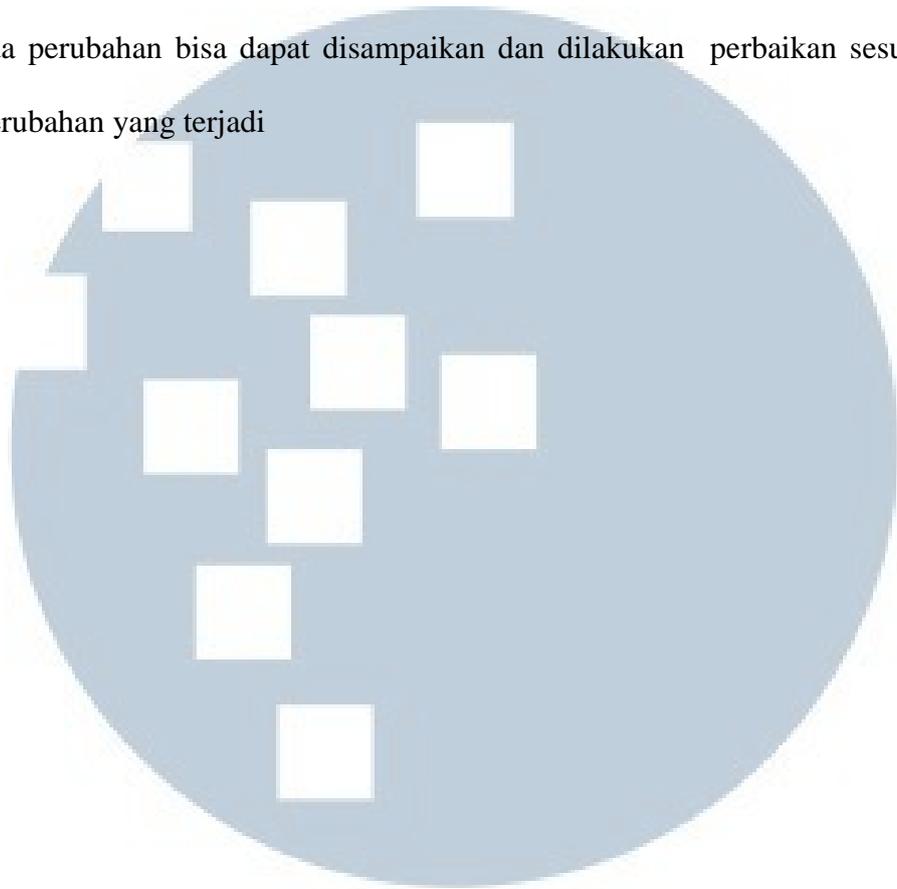
4.6. Solusi

Solusi untuk pedagang makanan adalah dengan menunggu sampai dia telah lewat. Pada saat masjid melakukan adzan, aktor akan istirahat dan kru melakukan pemeriksaan ke alat-alat. Memeriksa kondisi baterai di alat-alat apabila sudah sedikit maka akan diganti dengan yang baru. Bila aktor berkeringat maka lakban untuk menempel *clip on* akan diganti agar tidak lepas pada saat pengambilan gambar. Pemberitahuan kepada pemilik rumah untuk masalah mesin pompa air yang dapat mengganggu jalannya proses produksi. Pada akhirnya melakukan persetujuan dengan pemilik rumah untuk tidak menggunakan air pada saat ada proses pengambilan gambar.

Solusi untuk mikrofon *clip on* yang kurang bagus adalah dengan menyewa lebih agar bila ada masalah di salah satu *clip on* yang digunakan oleh aktor ada penggantinya. Kurangnya kru *sound* diatasi dengan perangkapan pekerjaan, menggunakan mic stand untuk memegang boom apabila boom operator tidak dapat hadir pada saat produksi. Solusi ini hanya bisa digunakan untuk shot dimana hanya ada satu karakter yang berdialog dan tidak ada banyak pergerakan. Bila dalam satu shot terdapat dua karakter maka peneliti akan menjadi boom operator dan editor akan menjadi *sound recordist*.

Saat pasca-produksi apabila ada kekurangan benda untuk melakukan *foley* maka peneliti akan meminjam barang dari orang lain. Solusi jarak antara editor video dengan editor suara adalah dengan menginap di satu tempat sehingga apabila

ada perubahan bisa dapat disampaikan dan dilakukan perbaikan sesuai dengan perubahan yang terjadi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Konsep *foley* dan *ambience* yang digunakan pada karakter Eva dan Silvia ialah dengan memainkan dinamika intensitas bunyi dan suara. Penulis menggunakan bunyi dari detik jam untuk Eva dan getaran telepon genggam untuk Silvia. Pada bagian awal film, kedua bunyi tersebut akan terdengar pada saat kedua karakter menjadi karakter yang dominan pada adegan masing-masing. Saat Eva dan Silvia berargumen permainan dinamika intensitas bunyi akan terdengar, bila Eva sedang mendominasi maka bunyi dari detik jam akan lebih keras dibandingkan bunyi dari getaran telepon genggam, sebaliknya saat Silvia sedang mendominasi bunyi dari telepon genggam akan lebih keras dibandingkan bunyi detik jam. Dengan menggunakan konsep tersebut dan diaplikasikan, dominasi dari karakter dapat dideskripsikan menggunakan permainan dinamika intensitas bunyi dan suara.

5.2. Saran

Saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya, bila ingin menunjukkan dominasi dari seorang karakter saat berargumen sebaiknya gunakan perbedaan intensitas bunyi atau suara yang lebih ekstrem agar adegan tidak terkesan datar. Mencari alternatif lain untuk mendeskripsikan dominasi karakter, contohnya menggunakan bunyi dan suara lain atau menggunakan Teknik dan konsep yang berbeda, dengan menggunakan alternatif lain, bisa saja menjadi lebih efektif dalam mendeskripsikan dominasi karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Ament, V. T. (2015). *The foley grail: the art of performing sound for film, games, and animation*. Focal Press.
- Buhler, J., & Neumeier, D. (2016). *Hearing The Movies: Music And Sound In Film History* (2nd ed.). New York: Oxford University Press.
- Chapin, H., Jantzen, K., Kelso, J. A., Steinberg, F., & Large, E. (2010). *Dynamic Emotional and Neural Responses to Music Depend on Performance Expression and Listener Experience*. PLoS ONE,5(12).
- Davies, S. (2014). On Defining Music. *The Monist*, 95(4), 536-537. doi:<https://doi.org/10.5840/monist201295427>.
- Gaut, B. N. (2010). *A philosophy of cinematic art*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gibbs, T. (2007). *The fundamentals of sonic art & sound design*. Lausanne: AVA Academia.
- Gross, L. S. (2008). *Digital movie making* (7th ed.). Wadsworth Publishing.
- Hillman, N., & Pauletto, S. (2014). The Craftsman: The use of *sound* design to elicit emotions. *The Soundtrack*,7(1), 5-23. doi:10.1386/st.7.1.5_1
- Holman, T. (2010). *Sound for film and television* (3rd ed.). Focal Press.
- Kumar, R. (2011). *Research methodology: A step-by-step guide for beginners* (3rd ed.). Los Angeles, California: Sage Publication.
- Lim, S. H. (2014). *Tsai Ming-liang and a cinema of slowness*. Honolulu, HI: University of Hawaii Press.

- Mamer, B. (2009). *Film production technique: creating the accomplished image*. Wadsworth Publishing.
- Rea, P. W., & Irving, D. K. (2015). *Producing and directing the short film and video*. New York: Focal Press.
- Rose, J. (2008). *Audio Postproduction for Film and Video* (2nd ed.). Focal Press.
- Rose, J. (2008). *Producing great sound for film and video*. Oxford: Elsevier, Focal Press.
- Schenk, S., & Long, B. (2011). *The Digital Filmmaking Handbook* (4th ed.). Boston, MA: Charles River Media.
- Sonnenschein, D. (2013). *Sound design*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Turner, B. (2015). *Acoustic Ambience in Cinematography: An Exploration of the Descriptive and Emotive Impact of the Aural Environment*. Diakses dari <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1026.5271&rep=rep1&type=pdf>
- Viers, R. (2008). *The sound effects bible: how to create and record Hollywood style sound effects*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Wyatt, H., & Amyes, T. (2005). *Audio post-production for television and film: an introduction to technology and techniques*. Amsterdam: Focal Press.
- Yewdall, D. L. (2012). *Practical art of motion picture sound*. New York, NY: Focal Press.

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS

AKHIR/SKRIPSI

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



NAMA : Nanda Agi Andaru
NIM : 0000018675
DOSEN PEMBIMBING : Jason Obadiah
SEMESTER : 8
TAHUN AKADEMIK : 2017/2018

| NO | TANGGAL | KETERANGAN | TANDA TANGAN | |
|----|-----------|-----------------------------|--------------|-----------------------|
| | | | MAHASISWA | PEMBIMBING TA/SKRIPSI |
| 1 | 1/3 2018 | Pembahasan draft sound baru | | |
| 2 | 16/3 2018 | Pembahasan konsep sound | | |
| 3 | 27/3 2018 | Revisi konsep sound karya | | |
| 4 | 2/4 2018 | Revisi bab 1-3 | | |
| 5 | 20/4 2018 | Revisi bab III-IV | | |
| 6 | 3/5 2018 | Revisi bab II-IV | | |
| 7 | 11/5 18 | Revisi bab V | | |
| 8 | 18/5 18 | Revisi keseluruhan | | |

MULTIMEDIA
NUSANTARA

SOUND REPORT

Production Title: Sans Recorder: H6 Day: 3
 Director: Evelyn Sample Freq: 48 Bits: 24 Date: 23 Maret 2018
 Producer: Elvira File Type: WAV Page: 1
 Sound Recordist: Agi

| SLATE | SCENE | SHOT | TAKE | FILE NAME | NOTES |
|-------|-----------------|----------------|----------------|-----------|------------------|
| 22 | 2 | 1 | 1 | 006 | NG |
| 23 | 2 | 1 | 2 | 007 | NG |
| 24 | 2 | 1 | 3 | 008 | OK |
| 25 | 2 | 2 | 1 | 9 | NG |
| 26 | 2 | 2 | 2 | 10 | OK |
| 27 | 2 | 2 | 3 | 11 | NG |
| 28 | 2 | 2 | 4 | 12 | G/OK |
| 29 | 1 | 3 | 1 | 13 | NG |
| 30 | 1 | 3 | 2 | 14 | OK |
| 31 | 1 | 3 | 3 | 15 | OK |
| 32 | 1 | 3 | 4 | 16 | OK |
| 33 | 1 | 1 | 1 | 17 | NG |
| 34 | 1 | 1 | 2 | 18 | NG |
| 35 | 1 | 1 | 3 | 19 | OK |
| 36 | 1 | 2 | 1 | 20 | Good |
| 37 | 10 | 1 | 1 | 21 | NG NG |
| 38 | 10 | 1 | 2 | 22 | Good |
| 39 | 10 6 | 1 3 | 1 1 | 23 | NG |
| 40 | 6 | 3 | 2 | 24 | |

SOUND REPORT

Production Title: UJUNG TANGAN Recorder: _____ Day: 4
 Director: Evelyn Sample Freq: _____ Bits: _____ Date: 25 Maret 18
 Producer: Elvira Lisa File Type: _____ Page: 1
 Sound Recordist: Agi

| SLATE | SCENE | SHOT | TAKE | FILE NAME | NOTES |
|-------|-------|------|------|---------------|-------|
| 41 | 11 | 3 | 1 23 | 160325-160059 | G |
| 42 | 11 | 1 | 1-3 | 002 | G |
| 43 | | | | | |
| 44 | | | | | |
| 45 | | | | | |
| 46 | | | | | |
| 47 | | | | | |
| 48 | | | | | |
| 49 | | | | | |
| 50 | | | | | |
| 51 | | | | | |
| 52 | | | | | |
| 53 | | | | | |
| 54 | | | | | |
| 55 | | | | | |
| 56 | | | | | |
| 57 | | | | | |
| 58 | | | | | |
| 59 | | | | | |
| 60 | | | | | |

NUSANTARA

