



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

3.1. Gambaran Umum

“Boncengan” adalah film pendek yang menceritakan tentang sebuah permasalahan yang dihadapi seorang anak terhadap orang tuanya dimana remaja pada umumnya sudah memiliki tujuannya dan kemauannya sendiri sehingga saat seseorang memasuki fase remaja maka keinginan untuk mencoba-coba hal baru yang biasanya dilarang oleh orang tua timbul dan menciptakan konflik batin dalam diri seseorang.

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif. Kumar (2011) mengatakan bahwa metode kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan sebuah pengetahuan tentang banyak hal, seperti situasi, kejadian, peristiwa atau juga bisa untuk mendapatkan pengetahuan tentang pandangan tiap individu yang dimana tiap individu memiliki perbedaan pandangannya masing-masing (hlm. 192).

3.2. Sinopsis

Kota Palu, tepat tujuh bulan pasca bencana. Semua aktivitas sudah mulai berjalan seperti sedia kala. Di tengah hangat-hangatnya usai pesta demokrasi, kota Palu yang masih belum pulih dengan berbagai konflik sosial dan lingkungan, kian semrawut dengan bekas spanduk kampanye yang menghiasi sudut-sudut kota. Diantara perasaan kehilangan sebagian orang sudah mulai menerima keadaan.

Namun tidak mudah bagi NADIA (15) yang sedang dalam transisi pendewasaan diri, serta ABAH (50) sosok ayah religius yang bekerja sebagai PNS. Semenjak kepergian istri sekaligus ibu akibat tragedi bencana, mereka berdua kehilangan sosok 'rumah' sehingga sulit untuk memahami satu sama lain. Nadia kesulitan untuk membuka diri. Sementara Abah pula masih sulit menerima kenyataan bahwa Nadia butuh didengarkan. Sehingga Abah selalu membuat keputusan sepihak, termasuk Nadia segera dikirim ke Pesantren usai Ujian Nasional SMP berakhir.

Semenjak itu Nadia berusaha untuk menyembunyikan segala aktivitasnya di luar rumah termasuk hubungannya yang sudah hampir setahun dengan ZIDAN (15). Di hari terakhir, Nadia menghabiskan waktu bersama Zidan boncengan keliling kota Palu menikmati kebebasan yang sederhana. Bernostalgia ke pantai yang sudah hancur, hingga ke bukit. Sebelum akhirnya, keduanya harus kembali ketika Abah sedang di perjalanan untuk menjemput Nadia. Pada akhirnya Nadia dan Zidan tertangkap di jalan, tetapi bukan hanya oleh Abah.

3.3. Peralatan

Satu set Zoom H6N *Handy Recorder*. H6N akan digunakan dalam proses merekam dialog, *ambience*, dan foley. H6N memiliki empat input yang memungkinkan untuk merekam dialog bersamaan dengan *ambience* saat shooting sedang berlangsung, sehingga dapat menghemat waktu.



Gambar 2.3.7.1. Zoom H6N
(Sumber: bhphotovideo.com)

Satu *shotgun mic* Sennheiser MKH-60 yang sudah termasuk dengan *dead cat*, *blimp* dan *boom pole*. *Shotgun mic* ini akan dipakai untuk merekam dialog sebagai cadangan dari *clip on* dan merekam *ambience* ruangan.



Gambar 2.3.7.2. Shotgun Mic Sennheiser MKH-60
(Sumber: bsmentertainment.com)

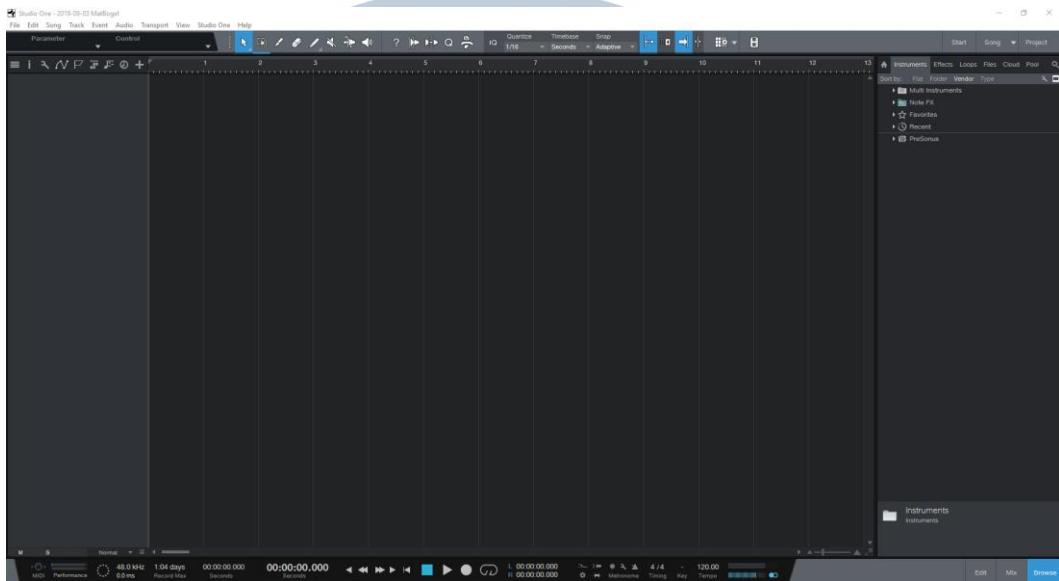
Tiga set wireless clip on Sennheiser ew 112P G4. Clip on akan digunakan khusus hanya untuk merekam dialog, karena pada lokasi outdoor lebih tepatnya daerah bukit dan pantai banyak angin yang bisa mengacaukan hasil dari shotgun mic, sehingga untuk fokus dengan dialog outdoor penulis akan menggunakan clip on.



Gambar 2.3.7.3. Wireless Clip On (Sennheiser ew 112P G4)

(Sumber:bsmentertainment.com)

Software yang akan digunakan dalam tahap audio mixing adalah Studio one 4 dan tambahan plugin iZotope RX 7 dan *effects* lainnya seperti *Pro EQ*, reverb, distorsi dan automation. Penulis akan menggunakan plugin iZotope RX 7 denoiser untuk membersihkan noise yang ada pada dialog. *Pro EQ* dan reverb salah satunya atau semua akan digunakan untuk menerapkan konsep memperlihatkan emosi dari tokoh utama Nadia terhadap karakter lainnya. Automation akan digunakan untuk menunjukkan perbedaan pandangan dari Nadia dengan karakter lainnya, saat mendengarkan omelan Abah, level suaranya cenderung rendah dan saat bercerita bersama Zidan, level suaranya akan lebih tinggi.



Gambar 2.3.7.4. Studio One 4
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 2.3.7.5. Plugin iZotope RX 7
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.4. Tahapan Kerja

Penulis akan membagi tahapan kerja menjadi tiga tahap, yang pertama pada tahap pra produksi, penulis akan melakukan proses reading, perancangan konsep, proses *sound* spotting, list alat dan software. Tahap kedua adalah tahap produksi. Penulis akan melakukan perekaman dialog, *ambience* dan foley. Tahap ketiga adalah tahap pasca produksi dimana penulis akan melakukan proses mixing audio.

3.4.1. Proses Reading

Proses reading adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seluruh kru untuk dapat mengetahui terlebih dahulu tentang cerita yang akan diproduksi dan agar kru bisa lebih paham dengan ceritanya sehingga setiap divisi sudah mulai memikirkan konsep yang memungkinkan untuk dapat diterapkan dalam filmnya.



Gambar 3.4.1.1. Proses Reading

(Sumber: mirror.co.uk)

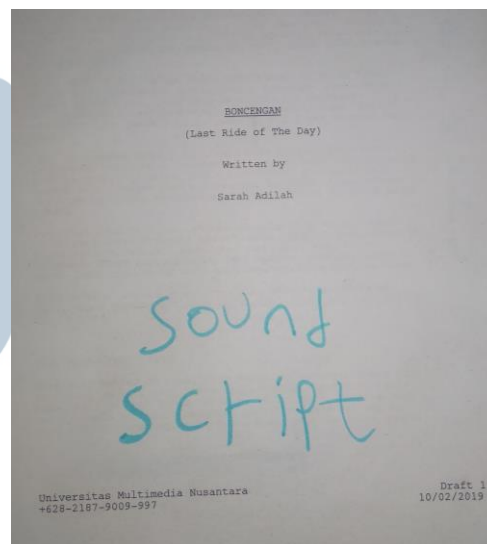
3.4.2. Perancangan Konsep

Perancangan konsep adalah kegiatan yang dilakukan setelah proses reading bersama seluruh kru produksi, kegiatan ini merupakan sesi setiap divisi untuk

saling berdiskusi tentang konsep yang akan diterapkan dalam film dimana konsep tersebut merupakan turunan dari konsep utama sutradara sehingga perancangan konsep memerlukan masukan dan pendapat dari seluruh kru terlebih dahulu.

3.4.3. Proses *Sound Spotting*

Sound spotting adalah tahap dimana seorang *sound* designer memberikan catatan dalam *sound* script dimana catatan tersebut berupa bagian yang akan diberikan suara khusus seperti foley atau konsep yang akan diterapkan di scene tertentu. Dalam tahap ini penulis akan membagi layer suara menjadi empat dimana suara pada layer satu adalah dialog, layer dua *sound* effect, layer tiga *ambience* dan layer empat merupakan white noise dan *ambience* tambahan yang outputnya lebih rendah dari layer tiga untuk menciptakan kesan suara yang lebih beragam dan nyata.



Gambar 3.4.3.1. *Sound* Script

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.4.4. Merekam Dialog

Merekam dialog adalah proses perekaman yang dilakukan dalam tahap produksi, pada saat aktor sedang beraksi dan ada dialog yang akan diucapkan oleh aktor. Selain itu, dalam perekaman dialog ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu gain dari dialog yang harus tetap dijaga dalam zona aman yaitu -12 hingga -18 dan peaknya adalah -6. Penulis akan berperan sebagai *sound* recordist saat produksi dan akan bekerja dengan satu orang boom operator untuk merekam dialog selain menggunakan clip on sehingga memiliki hasil suara yang bermacam-macam.



Gambar 3.4.4.1. Boom Operator
(Sumber: productionbase.co.uk)

3.4.5. Merekam *Ambience*

Merekam *ambience* adalah proses perekaman suara ruang atau set yang bisa dilakukan saat produksi atau pasca produksi, hal ini tergantung kondisi dari lokasi yang sedang digunakan. Merekam *ambience* bisa dilakukan pada saat produksi maupun pasca produksi, pada saat produksi, apabila waktunya memungkinkan, *sound* recordist dapat meminta waktu selama tiga puluh detik atau satu menit kepada *time keeper*, bila tidak memungkinkan maka merekam *ambience* dapat

dilakukan setelah shooting atau saat pasca produksi. Penulis akan merekam *ambience* saat produksi, karena lokasi shooting yang berada di daerah pantai dan bukit di kota palu.



Gambar 3.4.5.1. Proses Merekam *Ambience*
(Sumber: seaindia.in)

3.4.6. Merekam Foley

Merekam foley adalah proses perekaman yang dilakukan saat produksi dan pasca produksi. Suara yang direkam dalam foley merupakan suara-suara detail yang bersumber dari aktor seperti langkah kaki atau aksi yang sedang dilakukan oleh aktor. Foley dapat direkam bersamaan dengan dialog saat aktor melakukan sebuah aksi sambil berdialog, dan untuk detail-detail yang tidak memungkinkan atau hasilnya tidak sesuai harapan, dapat direkam ulang saat pasca produksi bersama dengan foley artist.

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



Gambar 3.4.6.1. Proses Merekam Foley
(Sumber: greatecology.com)

3.4.7. Proses Audio Mixing

Proses mixing audio adalah proses dimana *sound* designer menggabungkan seluruh file suara mulai dari dialog, *sound effects*, *ambience* dan musik menjadi *soundtrack*. Dalam proses ini, masing-masing elemen suara memiliki gainnya masing-masing, dialog merupakan elemen suara yang paling tinggi gainnya, kedua adalah *sound effects*, ketiga musik dan keempat *ambience*. Hal ini merupakan dasar dari audio mixing yang harus diterapkan dalam masing-masing elemen suara. Dalam proses ini, penulis akan menerapkan konsep ke dalam *soundtrack* yang akan dibuat.



Gambar 3.4.7.1. Proses Audio Mixing
(Sumber: izotope.com)