

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film pendek berjudul “Manuke Sopo?” ini adalah sebuah film karya dari tugas akhir mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Dalam film ini, penulis berperan sebagai *sound designer* dan memilih untuk membuat skripsi penciptaan sebagai syarat kelulusan dan meraih gelar Sarjana Seni (S.Sn). Untuk mendukung penulisan skripsi ini penulis memilih menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut S. Rahmat (2009) penelitian kualitatif disebut juga penelitian naturalistik. Penelitian ini disebut kualitatif karena sifat data yang dikumpulkan bercorak kualitatif bukan kuantitatif karena tidak menggunakan alat – alat pengukur. Penelitian kualitatif juga bersifat natural dan apa adanya, sementara penelitian kuantitatif didasarkan pada unsur yang dapat diukur. Penelitian kuantitatif berpendirian bahwa kebenaran hanya satu, sama bagi semua orang dan dapat diperoleh dari lingkungan (Hlm 7- 8).

3.2. Sinopsis

Film “Manuke Sopo?” ini bercerita tentang sepasang suami istri yang tinggal di sebuah desa dan baru saja melakukan acara pernikahan. Seperti sepasang suami istri yang baru saja menikah, mereka melakukan malam pertama. Sang suami pun yang bernama Sunari sudah tidak sabar untuk malam pertamanya dengan Dewi, sang istri. Sebelum mereka melakukan malam pertama, Dewi pun ingin mengaku sesuatu bahwa dirinya sudah tidak perawan lagi. Sunari pun marah dan kecewa

karena pengakuan istrinya itu. Keesokan harinya Sunari datang ke warung milik Tarjo, teman Sunari. Disana Sunari menceritakan kepada Tarjo tentang malam pertamanya yang tidak berjalan seperti yang dia harapkan. Ketika Tarjo dan Sunari sedang berbincang, ada seorang kakek bernama Sugiono yang ternyata mendengar perbincangan mereka dan memberitahu bahwa mungkin saja orang yang merebut keperawanan Dewi adalah Bambang, playboy dari kampung sebelah. Malam harinya Sunari dan Dewi bertengkar hebat dan Sunari menuduh bahwa Dewi pernah bersetubuh dengan Bambang, namun akhirnya Dewi mengaku bahwa ternyata Sugiono adalah orang yang telah mengambil keperawanannya itu.

3.2.1. Posisi Penulis

Dalam pembuatan film pendek “Manuke Sopo?” ini, posisi penulis adalah sebagai *sound designer*. Dalam posisi ini, penulis memiliki tanggung jawab terhadap terwujudnya konsep tata suara dari segi *audio*. Konsep *audio* tersebut terbentuk dari hasil diskusi bersama *director*, yang selanjutnya dari konsep tersebut penulis akan merancang konsep tata suara.

Proses perancangan tata suara dimulai dengan membaca naskah, kemudian menganalisa naskah tersebut dan mulai merumuskan konsep. Konsep diperkuat dengan melakukan riset pustaka dan referensi audio yang dapat digunakan sebagai acuan. Penulis mendiskusikan konsep tersebut kepada sutradara dan producer. Penulis selanjutnya membentuk department *sound* untuk membantu mewujudkan konsep yang sudah disetujui tersebut. Proses perancangan audio ini dilakukan secara dua minggu secara bertahap sebelum proses *shooting*. Pada saat produksi,

penulis mengoperasikan *audio recorder* sedangkan *mic* dibantu oleh kru dari tim *sound*.

3.3. Alat Yang Digunakan

Selama proses pra produksi hingga post produksi, peralatan dan *software* yang digunakan penulis dalam persiapan pembuatan film “Manuke Sopo?” adalah sebagai berikut:

Perlengkapan:

1. *Headphone*

Headphone yang digunakan penulis bermerk Audiotechnica, penulis memakai *headphone* agar dapat mengisolasi suara dari luar agar dapat mendengarkan suara *recorder* dengan jelas.



Gambar 3.1. Headphone AudioTechnica

(Sumber : www.amazon.com)

2. *Sound Recorder* (Zoom H6n)

Zoom H6n adalah alat perekam suara yang dapat disambungkan ke *mic* maupun *clip on* dan mempunyai kapasitas sampai 4 *channel*. Penulis memilih Zoom H6n karena dalam film ini terdapat *scene* yang mengharuskan *audio recorder* memiliki 3 *channel*.



Gambar 3.2. *Audio Recorder Zoom H6n*

(Sumber www.amazon.com)

3. *Mic* (Boom Rode NTG 3, Clip On EW100, Rode camera mic)

Penulis memilih memakai tiga jenis *mic* yaitu boom Rode NTG 3, *clip on* EW100 dan Rode Camera *mic*. Boom Rode NTG 3 adalah *mic* yang digunakan penulis untuk merekam *ambience*. *Clip on* EW100 digunakan penulis untuk merekam dialog pemain dengan cara *mic clip on* ditempelkan pada baju bagian depan pemain. Penulis juga menggunakan Rode Cam *mic* yang ditempelkan pada kamera untuk mengambil suara pada saat proses *foley*.



Gambar 3.3. *Mic Boom Rode NTG 3*

(Sumber : www.plazakamera.com)



Gambar 3.4. *Clip On EW100*

(Sumber : www.plazakamera.com)



Gambar 3.5. *Camera Mic Rode*

(Sumber : www.adorama.com)

4. Studio One

Studio One adalah aplikasi *audio* yang dapat digunakan untuk melakukan proses *mixing*. Penulis memakai Studio One untuk melakukan proses *mixing* dengan cara menggabungkan dan menyusun file *audio* yang sudah didapat pada proses *shooting* kedalam Studio One.



Gambar 3.6. Logo Studio One

(Sumber : www.pcmag.com)

3.4. Tahapan Kerja

Dalam proses pengerjaan film karya tugas akhir berjudul “Manuke Sopo?” ini, penulis berperan sebagai *sound* seorang *designer*. Tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis terdiri dari pra produksi hingga post produksi.

3.4.1. Script Breakdown

Penulis akan memulai dengan membaca naskah yang kemudian menganalisa naskah yang telah dibaca dan merancang konsep *audio* apa saja yang dibutuhkan dalam setiap *scene* pada film. Penulis juga mencari referensi *audio* dari film untuk mendukung konsep perancangan yang akan dipakai. Penulis memilih memfokuskan perancangan konsep pada *scene flashback* yang terdapat dalam film “Manuke Sopo?”.

3.4.2. Perancangan Konsep Flashback

Setelah membaca naskah penulis melakukan riset untuk menjadi acuan dan pedoman dalam merancang konsep – konsep yang akan dipakai oleh penulis dalam film “Manuke Sopo?”. Penulis mengumpulkan riset dengan cara membaca

buku, artikel serta menonton video tentang teknik – teknik *editing audio*. Penulis juga mencari film dengan adegan *flashback* sebagai acuan dalam teknik *audio* yang akan dipakai dalam *scene flashback* pada film “Manuke Sopo?”. Film yang dipakai penulis sebagai acuan adalah “Ratatouille” (2007), “FightClub” (1999) dan “Thor: Ragnarok” (2017). Penulis mengambil contoh film “Ratatouille” pada scene Ego mencicipi masakan dan teringat akan masa kecilnya. Penulis juga memakai scene *flashback* film “FightClub” pada scene dimana sang Narator menyadari bahwa dirinya dan Tayler Durden merupakan orang yang sama. Penulis mengambil contoh film “Thor: Ragnarok” pada scene *flashback* pasukan Valkrie dikalahkan Hella pada saat bertarung. Penulis melihat pada adegan *flashback* dalam film tersebut audio yang digunakan dibuat bergemah dan terdapat *delay*. Penulis lalu menentukan konsep serta teknik – teknik apa saja yang ingin penulis pakai dalam *audio* pada film “Manuke Sopo?” antara lain adalah pemberian *effect reverberation*, *echo* serta *delay* pada *audio* dalam scene *flashback*. Penulis kemudian mendiskusikan *audio* apa saja yang akan diambil dengan cara *foley* dan *audio* apa saja yang diambil secara langsung pada saat proses *shooting* berlangsung. Penulis dan tim nya juga mempersiapkan segala keperluan *audio* yang akan dibutuhkan pada saat proses *shooting* seperti boom, *clip on*, *audio recorder* serta peralatan tambahan seperti gunting, lakban dan handsaplas.



Gambar 3.7. Adegan *Flashback* pada Film “Ratatouille”

(Sumber: YouTube)



Gambar 3.8. Adegan *Flashback* pada Film “FightClub”

(Sumber: YouTube)



Gambar 3.9. Adegan *Flashback* pada Film “Thor: Ragnarok”

(Sumber: YouTube)

3.4.3. Proses Perekaman Audio di Lokasi

Tahap ini diawali dengan penulis beserta tim *audio* melakukan persiapan perlengkapan *audio* yang akan dipakai. Penulis mulai dengan menurunkan perlengkapan *audio* dari transportasi dan membawa perlengkapan ke area *green area*. Langkah selanjutnya yang akan dilakukan penulis adalah memeriksa semua perlengkapan *audio* elektronik seperti *boom*, *clip on* dan *sound recorder* dan peralatan mekanik seperti *boom pole*. Penulis memakai *audio recorder zoom H6n* karena penulis membutuhkan 4 *channel audio*. Zoom H6n dihubungkan dengan *boom* NTG 3 yang digunakan untuk mengambil suara *ambience*. Penulis juga memakai *clip on* EW100 sebanyak tiga buah yang dihubungkan ke Zoom H6n untuk mengambil suara dialog pemain.

Penulis bersama tim *sound* akan mempersiapkan seluruh peralatan *sound* sebelum proses *shooting* dimulai. Penulis dibantu oleh tim *sound* sebanyak dua orang akan

memasang *clip on* kepada pemain dengan menempelkan *mic clip on* ke baju bagian depan pemain. Penulis juga akan memasang *boom* dan *boom pole* serta menghubungkan *boom* dan *clip on* ke *audio recorder* H6n.

Pada saat proses *shooting*, penulis akan bertugas sebagai *sound recordist* yang memiliki peran untuk mengoperasikan alat *sound recorder*. Penulis juga memiliki tanggung jawab untuk memastikan suara yang diambil pada saat *shooting* memiliki kualitas yang baik untuk dilanjutkan kedalam proses *post production*. Penulis kemudian memindahkan data dari *sound recorder* H6n kedalam laptop untuk diproses pada saat *post production*.



Gambar 3.7. *Sound Recordist*

(Sumber : www.commonswikimedia.org)

3.4.4. Proses *Foley*

Pada tahap ini penulis sudah selesai melakukan proses *mixing* audio dari hasil pengambilan suara pada saat *shooting*. Penulis menonton ulang hasil *mixing* tersebut dan mencatat bagian mana saja yang perlu dilakukan *foley*. *Foley* adalah

suatu tahapan pengambilan *audio* yang menyerupai bunyi asli dari objek pada visual namun tidak dilakukan pada saat *shooting*, *foley* juga dapat menggunakan objek yang berbeda dari visual asalkan suara yang dihasilkan sama atau menyerupai. Penulis akan melakukan *foley* untuk beberapa audio yang tidak diambil pada saat *shooting* karena kondisi yang tidak memungkinkan.



Gambar 3.8. Cara Bekerja *Foley Artist*

(Sumber : CurtinMCASIproduction.com)

3.4.5. Proses *Mixing* dan *Editing*

Penulis pada tahap ini penulis telah mendapatkan hasil *rough cut* dari Editor, penulis akan mulai menyusun *audio* mengikuti visual *fine cut* yang diberikan editor yang sudah disetujui oleh sutradara. Penulis akan memakai aplikasi Studio One untuk menyusun *audio* mengikuti *fine cut*. Penulis memiliki kewajiban untuk menyusun seluruh *audio* dialog dalam film mengikuti visual *fine cut*, penulis juga akan menggabungkan *ambience* yang sudah diambil dengan dialognya. Penulis

kemudian akan memberikan *effect – effect* audio seperti *Pro HQ*, *Reverberation*, *Echo*, *Delay* terutama untuk bagian *flashback*.



Gambar 3.9. *Layout Studio One 3*

(Sumber : www.presonusforum.com)