



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

3.1. Gambaran Umum

Film *Venatus* adalah sebuah film pendek yang bergenre *action* dan *game*. Film ini merupakan film Tugas Akhir dari sekelompok mahasiswa DKV UMN. Durasi film ini adalah 8 menit. Ciri khas film ini terletak pada konsep *game* yang masih cukup jarang dipakai oleh para *film maker*. Adanya visual efek konsol game beserta penjelasan akan grafik nyawa pemain, membuat kesan bahwa penonton sedang bermain game. Ide orisinal juga merupakan salah satu daya tarik film ini.

Tugas Akhir ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan fenomenologi. Ilmu fenomenologi merupakan ilmu yang mempelajari struktur tipe-tipe kesadaran mulai dari persepsi, gagasan, emosi sampai tindakan, baik itu tindakan sosial maupun dalam bentuk bahasa. Fenomenologi sebagai metode penelitian tidak menggunakan hipotesis untuk diuji lebih lanjut. Jadi pada prakteknya, metode ini cenderung menggunakan metode observasi.

Penulis mengobservasi kegiatan pembuatan film ini dari proses pra produksi sampai pasca produksi sesuai dengan metode yang dipakai, yaitu fenomenologi. Hal-hal yang terjadi saat proses berlangsungnya pembuatan film ini lalu dikaji dan ditulis dilaporan ini. (Kuswarno, 2009, hal.7)

3.2. Deskripsi Proyek

3.2.1. Sinopsis *Venatus*

Durmin Syndrome adalah kondisi dimana iblis memasuki mimpi manusia lalu membunuh pemilik mimpi di dalam mimpinya sendiri. Sindrom ini menyebar luas dan jatuh banyak korban. Tapi sebuah organisasi tak bernama ada untuk melindungi manusia dari *Durmin Syndrome*. Ujung tombak organisasi itu disebut agen mimpi.

Agen mimpi adalah seseorang yang orang kesayangannya terkena *Durmin Syndrome*. Mereka mendapat kontrak 100 mimpi untuk mereka selamatkan, dimana mimpi terakhir adalah imbalan, yaitu menyelamatkan orang kesayangan mereka. Selama mereka berusaha menyelesaikan kontrak, orang kesayangan mereka akan dibekukan otaknya untuk mencegah penyebaran *Durmin Syndrome*. Mereka adalah jaminan para agen untuk organisasi.

Jo adalah seorang agen mimpi yang suka menyendiri, dia berjuang untuk menyelamatkan Anna, tunangannya. Tapi dia merasa tidak akan bertahan hidup untuk menyelesaikan seluruh misinya, maka dia bekerjasama dengan operator, partner sekaligus agen yang bertanggung jawab untuk menyambungkan mimpi korban dengan agen mimpi.

Jo harus menyembuhkan *Durmin Syndrome* Operator, lalu Operator akan membantu Jo untuk menyelamatkan Anna. Pada akhirnya, Jo berhasil menyembuhkan Operator dan menyelamatkan Anna. Tapi semua itu hanya terjadi di mimpi Jo. Operator menjebak Jo karena menganggap Jo pengkhianat. Pada akhirnya dia membunuh Jo.

3.2.2. Peralatan

Peralatan yang digunakan penulis sebagai *sound designer* yaitu :



Gambar 3.2.4.1. *Microphone Condenser (boom mic)*

Sumber : Zettl, 2007, hal. 121

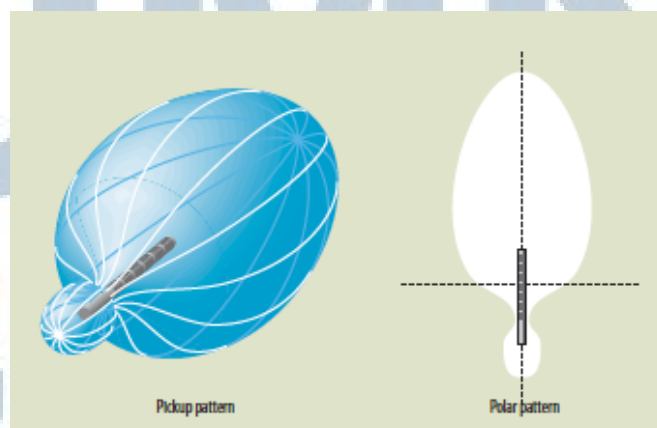
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.4.2. *Boom Mic* dengan *windscreen*

Sumber : Zettl, 2007, hal. 122

Microphone Condenser merupakan *microphone* standar yang digunakan para pembuat film untuk merekam suara yang ada di lokasi shooting dan dialog. *Microphone* ini mempunyai *pattern Hypercardioid*, pola dimana suara yang masuk merupakan suara dari depan *microphone* dan sedikit dari belakang seperti gambar dibawah.



Gambar 3.2.4.3. *Pattern Boom Mic*

Sumber : Zettl, 2007, hal. 120

Microphone ini kerap disebut dengan *Boom Mic*. Untuk mengurangi suara *ambient* yang masuk saat perekaman suara di *outdoor*, maka penulis menggunakan *windscreen*. *Windscreen* gunanya untuk mengurangi suara angin yang ada, dan mengurangi suara *ambient* yang masuk sehingga suara yang direkam jernih.



Gambar 3.2.4.4. Tascam DR-100

Berikutnya, adalah *sound recorder*. Penulis memakai alat TASCAM DR-100. Alat perekam ini merupakan alat yang sangat praktis dibawa-bawa. Ukurannya hampir menyerupai sebuah *handphone*, sehingga mudah dipegang. Penggunaan alat ini pun tidak sulit, hanya memasukan sambungan dari *boom mic* ke chanel yang sudah disiapkan, mengatur input, dan suara pun masuk. Suara yang dihasilkan pun baik. *Storage* nya berupa

memory card SD sehingga mempermudah saat mentransfer hasil rekaman.

Untuk proses editing, penulis menggunakan *software* Final Cut Pro 10.0.05.



Gambar 3.2.4.5. Peralatan yang dipakai saat *shooting*

3.3. Tahapan Kerja

Ada beberapa tahapan yang dilakukan *sound designer* dalam proses produksi mulai dari praproduksi hingga pasca produksi. (Wyatt, 2005).

Berikut adalah tahapan yang dilalui penulis sebagai *sound designer* dalam film *Venatus*.

- 1). Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat rancangan suara berdasarkan skenario terakhir yang menjadi acuan dalam produksi film ini. Rancangan spesifik untuk desain suara pada keseluruhan film juga di buat pada saat ini. Penulis bekerja sama dengan sutradara dan juga

director of photography untuk menyamakan pemahaman tentang konsep film ini diharapkan menjadi seperti apa. Ditahap ini, penulis *membreak down* suara apa saja yang dibutuhkan tiap *shot*.

2). Mengumpulkan semua kru untuk membicarakan apa saja yang dibutuhkan untuk *shooting*, dari bagian *sound recorder*, *foley artist*, *sound effect artist* dan *boom operator*.

3). Membagikan konsep desain suara dalam film ini secara keseluruhan mengacu pada *script* final. Membagikan tugas pada kru yang bersangkutan pada proses produksi.

4). Memberikan jadwal kerja pada saat produksi dan pasca produksi.

5). Merekam suara pada saat proses produksi. *Boom operator* memegang *microphone condenser* untuk merekam suara yang ada. *Sound recorder* memastikan suara yang masuk ke alat perekam tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar (mengontrol volume).

6). Memindahkan data pada alat perekam ke komputer dan memastikan semua suara baik.

7). *Foley artist* dan *sound effect recorder* mulai menjabarkan suara tambahan apa saja yang harus direkam.

8). Proses perekaman suara *foley* dan *sound effects*.

9). Penggabungan suara-suara yang telah direkam. Sinkronisasi sangat diperlukan dan seorang *sound designer* harus memastikan suara itu pas dengan gambar yang ada.

10). Setelah tahap input suara-suara, mulailah tahap pengeditan suara. Misalnya suara kurang keras, maka volume dinaikan. Tahap ini untuk memastikan bahwa tidak ada suara yang terlalu keras maupun pelan dan sinkron dengan gambar yang ada.

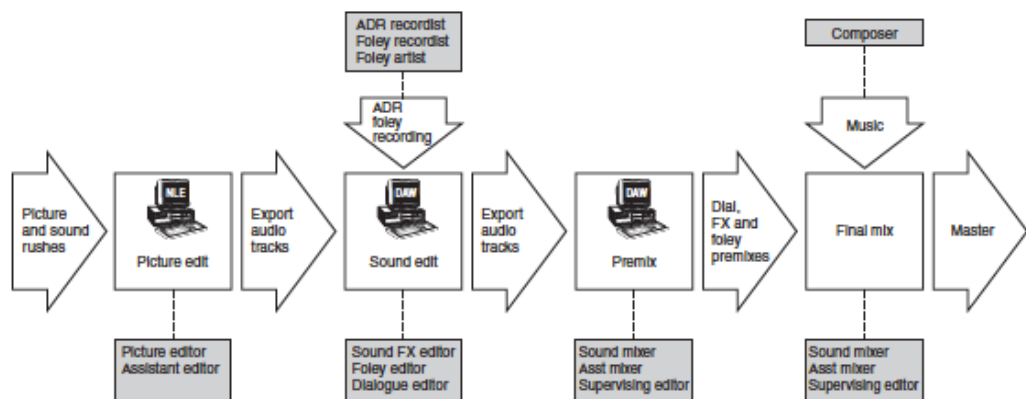
11). Setelah tahap penggabungan selesai, maka film diekspor menjadi satu.

3.4. Acuan

Ditahap pra produksi, *sound designer* akan membuat konsep desain suara film secara keseluruhan setelah menerima *script*. Setelah itu, ia akan membuat daftar suara-suara yang dibutuhkan untuk film tersebut. Lewat jenis-jenis suara yang akan direkamnya, maka kita akan mendapat gambaran desain suara pada film tersebut.

Pada tahap produksi, *sound designer* mengawasi rekaman suara di lokasi pengambilan gambar berlangsung. Biasanya, seorang *sound designer* memegang alat perekam dan mengawasi gelombang suara yang masuk dan memastikan suara yang masuk memuaskan, tidak terlalu rendah maupun terlalu tinggi.

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 3.4.1. Sistem Kerja *Sound Designer* pada Tahap Pasca Produksi.

Sumber : Wyatt, 2005, 81

Menurut (Wyatt, 2005, 81), pada tahap pasca produksi, selama pengeditan gambar, seorang *sound designer* berkewajiban mengekspor data-data suara yang sudah direkam dengan alat perekam yang dipakai pada saat pengambilan gambar. Setelah *picture lock*, barulah *Foley Artist* dan *Foley recordist*, memulai pekerjaannya untuk merekam suara-suara yang dibutuhkan dalam film. Setelah suara tambahan tersebut direkam, selanjutnya suara itu diedit sampai suara itu mendekati bunyi aslinya sesuai dengan gambar yang ada difilm. Setelah diedit, maka tahap selanjutnya adalah penggabungan suara dan gambar oleh *sound mixer*. Proses pembuatan *sound effects chiptune* atau *8 bit* dibuat hampir bersamaan dengan pembuatan *foley*. Penulis memastikan suara pas dengan gambarnya. Volume suara juga harus diperhatikan pada tahap ini. Suara yang muncul harus bisa mewakili gambar dan juga memberikan permainan emosi pada penonton. Setelah selesai diedit, maka film siap diekspor.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.5. Temuan

3.5.1. Pra produksi

- 1). *Script* yang mengalami banyak perubahan, sehingga sewaktu menjabarkan suara-suara apa yang akan direkam dan dibuat cukup terhalang.
- 2). Alat-alat yang dipinjam akhirnya mengalami sedikit perubahan jadwal. Hal ini dikarenakan kru film penulis meminjam alat-alat di kampus. Sementara itu, banyak kelompok kru lain yang meminjam alat-alat yang sama sehingga terkadang bentrok dan menyebabkan jadwal berantakan.
- 3). Pembuatan konsep desain suara secara keseluruhan cukup lama mengambang karena *script* yang belum selesai.

3.5.2. Produksi

- 1). Pada saat proses *shooting* berlangsung, sering terdengar suara *ambience* seperti suara mobil dan motor yang datang tiba-tiba sehingga membuat suara berantakan dan akhirnya pengambilan gambar diulang.
- 2). Ada satu alat perekam suara yang tidak berfungsi dengan baik tanpa di ketahui sebabnya. Hal ini menyebabkan terhalangnya proses *shooting* karena alat perekam hanya berfungsi satu.

3). Saat *shooting* di Museum Bank Mandiri berlangsung, saat itu ada proses latihan sebuah band. Suara yang dihasilkan lalu mengganggu suara yang di rekam pada saat *shooting*.

4). Film ini lebih banyak adegan *action* dan ruang gerak untuk merekam suara terbatas karena ruangnya tidak cukup besar.

5). File hasil *shooting* hilang karena kesalahan dalam media penyimpanan dan akhirnya *shooting* ulang.

3.5.3. Pasca produksi

1). Jadwal editing mengalami kemunduran cukup lama sehingga jadwal bagian *sound* juga mundur.

2). Ruangan untuk editing tidak dapat dipinjam karena waktu sudah mendekati UAS.

3). Konsep film yang lalu di ubah, pengeditan ulang, membuat proses editing menjadi terhalang.

