

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Tugas karya akhir yang dibuat oleh penulis adalah sebuah film pendek berjudul '*Another day with Another Robot*'. Film ini disutradarai oleh teman penulis yang bernama Jason Christian dan ditulis oleh Felicia Sifra. Posisi penulis dalam tugas akhir ini sebagai *Sound Designer* yang memiliki tanggung jawab atas segala konsep audio yang akan keluar dalam film pendek ini. Penulis juga bertanggung jawab untuk merancang segala konsep *sound* yang akan keluar dalam film pendek ini.

Dalam skripsi ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Creswell (2014), metode kualitatif adalah metode dimana sebuah penelitian diawali dengan mengidentifikasi sebuah masalah, lalu melakukan ulasan dari sebuah buku. Metode ini juga bisa dilakukan dengan cara melakukan observasi ataupun menganalisa daftar pustaka.

3.1.1. Sinopsis

Jusuf, seorang yang menderita Alzheimer, sedang pergi ke empang untuk memancing. Ia ditemani anaknya dan Iqbaal, sebuah robot pembantu. Ketika sampai disana, Nico mendapatkan telpon dari kantornya untuk pergi dan

mengawasi *instalment e-payment* di Surabaya. Nico dengan berat hati meninggalkan Jusuf, yang hanya meresponnya dengan anggukan.

Jusuf memanggil Iqbaal, dan terlihat jauh lebih bahagia ketika ia bersama dengan Iqbaal. Iqbaal membantunya mengaitkan umpan di kailnya dan menemaninya memancing.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam penelitian ini, penulis berposisi sebagai *sound designer*, *sound recordist* dan *sound mixer*. Dalam film '*Another Day with Another Robot*' penulis akan merancang semua konsep *sound* yang akan keluar dalam film ini. *Sound Designer* berfungsi untuk merancang dan memastikan konsep yang ingin disampaikan melalui *sound* sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan *Director*.

Penulis juga berposisi menjadi *sound recordist*, dimana penulis akan mengambil segala kebutuhan *sound* yang dibutuhkan penulis dalam menunjang visual dari film ini termasuk mengambil *wildtrack*. Penulis juga berposisi sebagai *sound mixer*, dimana penulis juga akan melakukan proses editing *sound* film ini.

3.1.3. Peralatan

Penulis menggunakan beberapa alat dan software yang digunakan untuk merekam dan merancang *sound*, alat dan software yang digunakan penulis ialah:

1. Sound Devices Mixpre 6 *Audio Recorder*

Mixpre 6 digunakan untuk merekam suara saat melakukan proses shooting. Penulis memilih alat ini karena fungsi dari alat ini sangat banyak dan benar-benar menguntungkan penulis dalam mengambil suara yang baik ketika shooting. Salah satunya adalah interface yang mudah dipahami dan fitur-fitur yang sangat gampang digunakan.



Gambar 3.1. Sound Devices Mixpre 6
(<https://cdn.sounddevices.com/>)

2. Zoom H6n *Handy Recorder*

Penulis menggunakan Zoom H6n untuk mengambil suara ambience. H6n sendiri memiliki mic bawaan X/Y, yang sangat cocok digunakan untuk mengambil suara ambience.



Gambar 3.2. Zoom H6n
(<https://thumbs.static-thomann.de>)

3. Sennheiser Mkh-60 *Shotgun Mic*

Penulis menggunakan Mic Mkh-60 karena sangat menunjang keadaan penulis ketika *shooting*. Mkh60 dapat mengambil suara dengan kualitas yang baik dan Mkh60 sesuai dengan kebutuhan penulis, dimana mic ini sangat cocok digunakan untuk *wide shot* sehingga penulis tetap dapat mengambil suara dari karakter dengan baik.



Gambar 3.3. Sennheiser Mkh-60
(<https://i.ebayimg.com/>)

4. Sandisk Extreme 64gb

Sandisk digunakan untuk menyimpan file *sound* yang telah direkam di dalam Sound Devices Mixpre 6.



SanDisk 64 SDXC
Extreme GIGABYTE CLASS I

Gambar 3.4. Sandisk Extreme 64GB

(sandisk.com)

5. Audio Technica M20x

Audio Technica digunakan penulis untuk mendengar suara yang telah direkam. *Headphones* ini sangat cocok untuk melakukan *monitoring* saat melakukan proses *shooting*.



Gambar 3.5. Audio Technica M20x
(<https://c1.neweggimages.com/>)

6. Rode Boom Pole

Boom Pole ini digunakan penulis untuk menunjang kebutuhan proses pengambilan suara agar posisi *recordist* ketika merekam tidak mengganggu kamera.



Gambar 3.6. Boom Pole
(www.sonarworks.com)

7. Rode Blimp

Blimp berfungsi sebagai *windshield* dari mic agar angin tidak mengganggu proses perekaman suara sehingga dapat merekam suara dengan hasil yang lebih baik.



Gambar 3.7. Rode Blimp
(rode.com)

8. Pro Tools

Software ini digunakan penulis untuk melakukan proses *editing*, *mixing* dan *mastering*.



Gambar 3.8. Pro Tools
(www.avid.com)

9. Asus ROG G1552Vd

Laptop ini digunakan penulis sebagai alat untuk melakukan proses *editing*, *mixing* dan *mastering*.



Gambar 3.9. Asus ROG G1552vd
(www.asus.com)

3.2. Tahapan Kerja

Penelitian ini akan dimulai ketika penulis mendapatkan *script*. Penulis mulai bisa membedah *script* sendiri dan membuat gambaran kasar tentang konsep *sound design* apa yang akan dibuat sehingga bisa mendukung fungsi naratif dalam teaser. Ketika penulis selesai merancang konsep *sound design*, konsep itu bisa disesuaikan dan didiskusikan dengan *Directors*, agar bisa mencapai sebuah kesatuan visi dalam membuat teaser ini.

Setelah tahapan ini, penulis juga mulai bisa memikirkan tentang alat apa yang akan cocok dan mendukung penulis, untuk bisa mendapatkan suara itu. Setelah itu tahapan kerja penulis akan dilanjutkan dengan proses produksi, dimana

pada proses produksi, penulis mengambil dan merekam segala kebutuhan suara. Pada tahap pasca produksi penulis akan melalui tahap *editing*, *mixing* dan *spotting session*.

3.3. Acuan

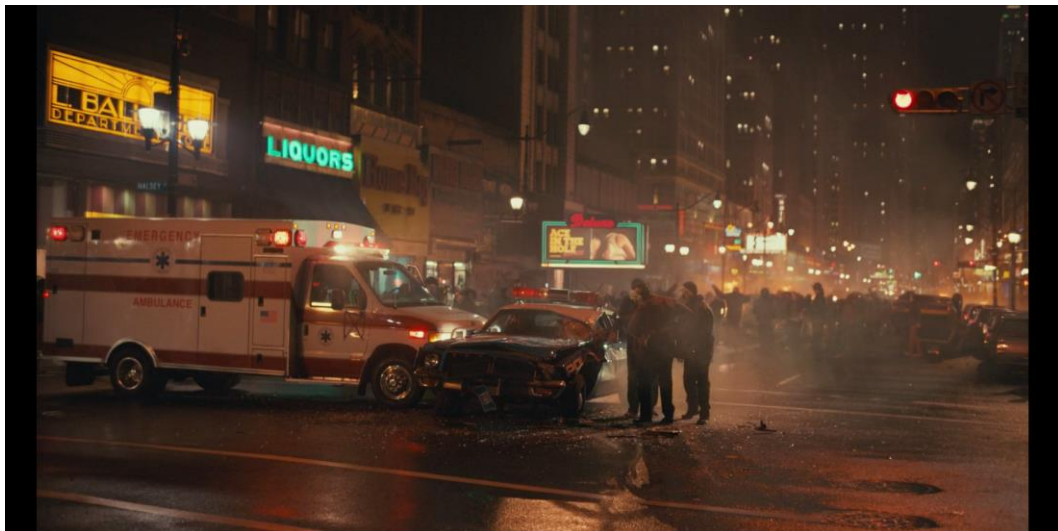
Penulis mengambil dua film yang dijadikan acuan untuk merancang konsep *sound design* dalam teaser ini. Sebagai acuan dalam membentuk *ambience*, penulis mengambil referensi dari film Joker (2019). *Ambience* yang ada pada film Joker sangat mendukung fungsi naratif dan kebutuhan cerita dalam film itu.



Gambar 3.10. Keadaan kota Gotham yang sangat ramai dan sibuk
(Joker 2019)

Gotham City adalah sebuah kota yang sangat kejam dan penuh kriminalitas, oleh karena itu *ambience* dalam film Joker dibuat seriu mungkin sesuai dengan keadaan Gotham, seperti suara ambulance berlalu lalang, suara sirine polisi, suara klakson mobil dan suara orang berlari. Penulis mengambil acuan dari film Joker

untuk membentuk *ambience* yang sesuai dengan keadaan karakter Jusuf dan Nico yaitu dengan membuat *ambience* yang sangat tenang.



Gambar 3.11. Keadaan kota Gotham yang sangat riuh dengan banyak mobil polisi berlalu lalang.
(Joker 2019)

Lalu dalam pembentukan suara robot, penulis mengambil acuan dari film Wall-e (2008). Karakter robot dalam film Wall-e memiliki karakter suara yang ceria dan simple. Walaupun terlihat simple, tetap bisa menggambarkan suara yang futuristik. Penulis mengambil acuan dari pergerakan mekanik robot Wall-E. Dimana dalam film Wall-E, gerakan mekanik robot Wall-E terdengar sangat menghidupkan karakter robot ini. Lalu dialog yang dikeluarkan oleh Wall-E juga seperti rancangan komputer. Tidak memiliki dialog, tetapi penonton dapat mengetahui emosi dari karakter Wall-E tersebut.



Gambar 3.12. Acuan Suara mekanik dari robot Wall-E
(Wall-E 2008)

3.4. Proses Perancangan

Penelitian ini akan melalui proses perancangan sebagai berikut:

1. Analisis Referensi:

Pada tahap ini penulis melakukan terhadap referensi yang akan dijadikan sebagai acuan penulis dalam menulis skripsi. Penulis mencari referensi yang cocok dan sesuai dengan judul penulis, untuk dikembangkan dan diterapkan dalam karya penulis. Disini penulis menemukan dua buah film yang cocok dijadikan referensi penulis dalam menciptakan karya yaitu Joker (2020) dan Wall-E (2008).

2. Perancangan konsep dan Directors Treatment

Pada tahap ini, penulis akan berdiskusi dan bekerjasama lanjut dengan tim kreatif yang meliputi sutradara, produser dan penulis skenario. Dilakukannya

tahap ini untuk memahami lebih lanjut pemahaman akan cerita. Terutama tema, pesan yang ingin disampaikan kepada penonton hingga visi misi sutradara yang ingin dibentuk oleh sutradara. Penulis akan terus melakukan diskusi dengan tim kreatif terutama sutradara hingga mendapatkan skenario yang terakhir. Seiring berjalannya waktu, penulis juga mencoba mencari konsep-konsep penataan suara apa yang cocok untuk diaplikasikan ke dalam film penulis. Penulis tentunya harus menyesuaikan konsep penataan suara yang dibuat oleh penulis dengan visi dari sutradara yang akan direalisasikan kedalam film.

3. Proses Produksi:

Pada tahap ini, penulis melakukan proses shooting. Penulis sebagai penata suara sekaligus *sound recordist*, akan datang ke lokasi *shooting* untuk mengikuti proses shooting. Disini penulis melakukan pengambilan suara yang dibutuhkan penulis untuk kebutuhan film.

4. Pelaksanaan Pasca Produksi:

Pada tahap ini, penulis akan melakukan penyuntingan terhadap semua materi suara yang sudah dimiliki oleh penulis, baik dari hasil perekaman saat syuting, *wildtrack* dan *foley*. Penulis akan menggabungkan semua materi yang dimiliki melalui aplikasi editing suara hingga menjadi satu kesatuan utuh sebagai suara dalam film. Dalam tahap ini penulis juga akan menerapkan semua konsep penataan suara yang sudah dirancang oleh penulis agar semua konsep bisa direalisasikan dengan baik kedalam film.