



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

Penulis membuat sebuah film pendek berjudul *No Kudos* sebagai Tugas Akhir yang menjadi syarat kelulusan S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual peminatan *Digital Cinematography* dan juga dapat digunakan sebagai portofolio penulis. Film pendek *No Kudos* merupakan film pendek ber-genre drama *action*. Film ini berdurasi 15 menit dan dikerjakan oleh mahasiswa *Digital Cinematography* Universitas Multimedia Nusantara yang beranggotakan Ariya Dharmaputra sebagai sutradara, Albert Brando sebagai penulis dan produser, Andy Garcia sebagai penulis dan editor, Jovian Pangestu sebagai *director of photography*, Gizela Cindy sebagai *art director* dan penulis sebagai *sound designer*.

3.2. Sinopsis

Roy merupakan seorang mantan atlet tinju nasional yang akhirnya “ditendang” dari dunia yang dicintainya hanya karena ia kalah dalam pertandingan. Saat ia ingin merintis kembali karirnya sebagai pelatih tinju, Chris, promotor sasana tempat ia berlatih dulu malah hanya menjadikannya *office boy* sasana tersebut. Kecewa namun tak bisa berbuat apa-apa, akhirnya Roy menerima pekerjaan itu yang membuatnya bertemu dengan petinju muda, bernama Yovie. Roy melihat

ambisi dan tekad kuat yang dulu ia rasakan di didalam sosok Yovie yang membuatnya setuju saat Yovie memintanya menjadi pelatih pribadinya. Pesan Roy kepada Yofie, “Saat kamu sudah bisa dapatkan apa yang kamu inginkan, kamu harus ambil semua kesempatan yang ada”.



3.3. Posisi Penulis

Dalam proyek Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai *sound designer* dan tulisan ini dibuat berdasarkan pekerjaan penulis sebagai *sound designer*. *Sound designer* adalah salah satu orang yang bertanggung jawab di dalam proses *Post Production* setelah editor.

3.4. Hardware yang Digunakan

Dalam proses penyelesaian di bidang *Sound Design* dalam film *No Kudos*, penulis menggunakan beberapa *Hardware*. Diantaranya :

1. *Macbook Pro 15" early 2011*
2. *Macbook Pro 13" middle 2014*
3. *Audiobox Presonus Audio Interface*
4. *Zoom H4N Handy Recorder*
5. *M-Audio Midi Controller*

3.5. Software yang Digunakan

Berikut adalah beberapa *software* yang digunakan penulis selama proses *editing Sound Design No Kudos* :

1. *Logic Pro X*

Software ini digunakan untuk menata semua materi suara dari mulai proses *rough* hingga *final*.

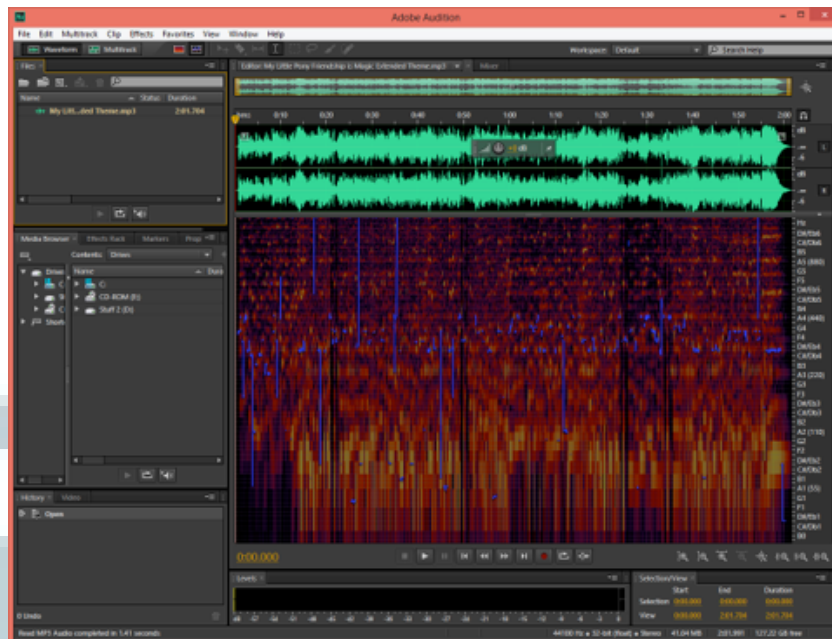


Gambar 0.1 Work Sheet Logic Pro X

(Screenshot Aplikasi)

2. Adobe Audition

Penulis menggunakan *software* ini hanya untuk memperbaiki beberapa materi suara yang hasilnya kurang baik. Seperti untuk mengecilkan suara televisi yang masuk ke dalam materi suara yang diambil pada saat proses *shooting* berlangsung.



Gambar 0.2 *Work Sheet Adobe Audition*

(Screenshot Aplikasi)

3.6. Tahapan Kerja

Berikut ini adalah penjabaran mengenai tahap-tahap yang penulis lakukan dalam proses penataan suara di film *No Kudos* :

1. Pemahaman Naskah

Sebelum memulai proses *editing*, seorang *sound designer* harus memahami naskah film terlebih dahulu. Dengan memahami naskah film, seorang *sound designer* dapat mempunyai bayangan dan lebih mengerti apa saja materi suara yang akan dimasukkan ke dalam film, dan teknik apa saja yang dibutuhkan di dalam proses pasca produksi nanti.

2. *Capture dan Administrasi*

Dalam proses ini, penulis memindahkan *file footage* suara yang ada di dalam *memory card* ke dalam laptop sambil menunggu editor mengedit gambar hingga *picture locked*, karena seorang *sound designer* tidak bisa memulai tugasnya sebelum mendapat *picture locked* dari editor. Lalu kemudian penulis mengelompokkan file suara yang ada melalui petunjuk yang ditulis asisten sutradara pada saat proses produksi berlangsung.

3. *Menonton Picture Locked*

Dalam tahap ini, editor sudah mengirim gambar yang sudah *locked*. Penulis menonton *Picture Locked* secara keseluruhan. Di tahap ini penulis sebagai *Sound Designer* menonton *Picture Locked* dengan tujuan untuk memberikan bayangan awal bagi penulis sebagai *sound designer* untuk mencatat bagian mana saja yang akan diberi *foley* dan *sound effect*.

4. *Membuat Foley*

Penulis melakukan perekaman materi *foley* secara *live* dengan menggunakan *hardware recording* melalui *guide* di *monitor* untuk membantu penulis mencocokkan setiap suara *foley* dengan gerakan yang ada di dalam gambar.

5. Membuat *Sound Effect*

Setelah membuat *foley*, penulis membuat *sound effect* melalui materi suara yang sudah penulis rekam, dan ada juga yang penulis ambil dari *library sound effect* yang penulis miliki.

6. Sinkronisasi *Foley* dan *Sound Effect* dengan Gambar

Setelah merekam suara *foley* dan mendapatkan materi suara untuk *sound effect*, maka pada tahap ini penulis melakukan sinkronisasi suara tersebut dengan materi gambar yang sudah *locked*.

7. *Mixing*

Pada tahap ini, semua materi suara *foley* dan *sound effect* sudah tertata rapih dan sudah sinkron dengan gambar yang ada. Pada tahap ini, penulis sebagai *sound designer* melakukan *mixing* suara seperti mengatur *pan*, *volume*, membuat *surround* dan mengatur ketegasan suara agar komposisi suara yang ada menjadi enak didengar dan mendukung film secara keseluruhan.

8. *Rendering*

Proses terakhir yang penulis lakukan adalah me-render *file* yang akhirnya akan penulis kirim ke *editor* untuk di *render* dengan materi gambar yang sudah *locked*.

3.7. Acuan

Dalam membuat desain suara untuk film *No Kudos* ini, penulis mempunyai beberapa referensi film sebagai acuan penulis untuk membuat desain suara.

1. *Rocky*

Dalam film ini, penulis mengambil acuan di dalam adegan pertandingan dan juga dalam adegan persiapan sebelum bertanding

2. *The Fighter*

Penulis menggunakan adegan berlatih di dalam film ini sebagai acuan penulis untuk mendapatkan suara apa saja yang ada di dalam adegan latihan tinju.

3. *Million Dollar Baby*

Melalui film ini, penulis menggunakan adegan pertandingan sebagai acuan untuk menata suara setiap adegan tinju di dalam film *No Kudos*.

3.8. Temuan

Dalam membuat desain suara pada film *No Kudos*, penulis menemukan beberapa macam cara baru untuk mengisi *Foley* pada adegan tinju. Cara-cara tersebut dilakukan dengan menggunakan alat bantu yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan olah raga tinju. Penulis menggunakan handuk tebal yang dikepal di tangan penulis dan kemudian ditonjokan ke sofa yang cukup tebal. Adapun cara tersebut mampu memanipulasi suara pukulan yang seharusnya dipukulkan ke *sand sack*, ataupun efek suara badan yang terhantam dengan sarung tangan tinju.