



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

Projek Tugas Akhir yang dibuat oleh penulis adalah film pendek yang berjudul *Prolog*. Film ini menceritakan tentang proses pertemuan seorang wanita dengan calon mertuanya.

Dalam projek Tugas Akhir ini, penulis yang berperan sebagai penata suara berpendapat bahwa film ini berbicara mengenai perbedaan agama, kelas sosial, dan juga ras masih menjadi penghalang besar bagi pasangan di Indonesia untuk menikah. Tak hanya itu, film ini juga berbicara bahwa dalam zaman sekarang ini tak hanya pria yang berusaha untuk diterima oleh calon mertuanya, tetapi juga dari pihak wanitanya.

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah berupa metode kualitatif dengan menggunakan sumber pustaka sebagai sumber utama. Menurut Stokes (2007) metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang banyak menggunakan makna dan penafsiran (hlm. xi). Metode ini membutuhkan contoh studi kasus sendiri atas suatu data, untuk mendukung bahwa data yang dipakainya tersebut cocok dengan apa yang penulis bahas.

3.2. Sinopsis

Gio, seorang lelaki keturunan Tionghoa yang beragama Katolik menunggu kekasihnya, Lia yang sedang sholat. Setelah selesai menunggu, Gio mengajak Lia untuk ke rumahnya untuk mengambil *handphone* Gio yang ketinggalan.

Saat Gio mengambil *handphonenya*, Lia berbicara dengan Meta. Lia memperkenalkan diri, kemudian berbincang mengenai lingkungan tempat tinggal Lia.

Pada hari berikutnya, Gio kembali membawa Lia ke dalam rumahnya. Ia menaruh buku-buku yang menjadi bahan risetnya di lantai atas. Sedangkan di lantai bawah, Lia kembali berbicara dengan Meta. Kali ini mereka membicarakan mengenai status pekerjaan sebagai penulis dimata Meta, dan juga sedikit curhatan Meta yang ternyata menginginkan Gio menjadi akuntan. Setelah Gio selesai menaruh bukunya, ia turun dan kembali memecah pembicaraan antara Lia dengan Meta. Gio dan Lia pergi meninggalkan Meta.

Di hari berikutnya, Lia berinisiatif untuk membelikan Meta sebungkus mi goreng. Pada tahap ini, Meta ingin tahu agama Lia dengan cara halus. Ia bertanya tentang alamat gereja, namun Lia tidak tahu. Lalu Meta mulai mencoba dengan cara yang lebih pasti. Ia menawarkan sate babi kepada Lia. Setelah Gio menjelaskan bahwa Lia tidak makan babi, baru Meta tahu agama Lia yang sebenarnya.

Di hari selanjutnya, Meta sedang memasak. Lalu Lia berniat membantunya. Namun, saat kompor mati, Lia mencoba membantu mengganti gas. Saat gas yang baru sudah terpasang, Meta mencium bau gas. Karena sudah tidak suka dengan Lia yang agamanya berbeda, ia berprasangka bahwa Lia ingin merusak keluarga Meta dan Gio. Akhirnya Lia pergi dengan taksi.

3.3. Peralatan

Dalam pengerjaan projek Tugas Akhir ini, Penulis yang juga selaku penata suara menggunakan beberapa alat dan *software* untuk mendapatkan hasil suara yang menjadi konsep dasar dari penulis.

Beberapa peralatan yang digunakan oleh penulis pada saat proses produksi adalah:

1. Boom Rode

Penulis menggunakan alat ini dalam proses pengambilan suara, karena alat ini dapat meredam suara angin yang berpotensi mengganggu proses pengambilan suara pada lokasi *outdoor*. Selain itu, alat ini juga akan merekam suara dengan lebih fokus saat diarahkan pada sumber bunyi (suara lingkungan sekitar tidak akan terlalu terdengar).

2. Tascam

Alat ini digunakan Penulis sebagai *input* dari mic. Hal ini dilakukan agar kualitas suara yang diambil melalui *boom* dapat stabil, dan membantu penulis dalam mengambil suara dari sumber suara yang jaraknya jauh.

3. Rode Videomic Shotgun

Penulis menggunakan alat ini, karena pada kasus perekaman dalam ruang sempit, *boom* seringkali ‘bocor’ pada layar kamera, hal ini membuat ruang gerak dari penata suara menjadi sangat sempit, dan tidak bebas dalam proses pengambilan suara. Hal inilah yang membuat penulis lebih memilih memakai *shotgun* yang langsung dapat menempel pada *body* kamera. Namun, penggunaan *shotgun* ini hanya dipakai penulis saat melakukan perekaman pada *scene* Mobil.

Beberapa *software* yang digunakan oleh penulis pada saat proses pasca produksi adalah:

1. Studio One

Software ini digunakan penulis untuk proses *editing* suara menjadi suara radio. Selain itu, penulis juga menggunakan *software* ini untuk menghilangkan *noise* yang berlebih saat dialog antar tokoh berlangsung.

2. Final Cut Pro

Penulis menggunakan *software* ini untuk menyatukan suara dengan gambar.

3.4. Tahapan Kerja (*Pre, Pro, Post*)

Berikut pemetaan suara dalam film *Prolog* yang dibuat oleh penulis yang bertugas sebagai penata suara:

	<i>Diagetic Sound (Onscreen)</i>	<i>Diagetic Sound (Offscreen)</i>	<i>Non - Diagetic Sound</i>	Musik
Scene 1 (masjid)	Suara doa masjid, <i>Ambience</i> lingkungan masjid.			
Scene 2 (Mobil)	Mesin mobil, dialog Gio & Lia, pintu terbuka & tertutup.	Suara lingkungan jalanan.		
Scene 3 (Teras)	Windchimes, dialog.	Dialog, langkah kaki, radio, lingkungan sekitar, pintu dibuka dan ditutup.		
Scene 4 (kamar Meta)	Suara radio.			
Scene 5 (Ruang keluarga)	Langkah kaki Meta.	Suara radio, dialog Gio & Lia, pintu rumah terbuka.		

Scene 6 (Ruang Tamu)	Dialog Lia & Meta, dialog Gio.	Radio, Ambience ruang tamu.		
Scene 7 (Ruang makan)	Gesekan sendok dengan cangkir, dialog antara Gio, Lia & Meta. Gesekan alat makan, kursi digeser.	Radio, televisi, pintu dibuka.		
Scene 8 (Kamar Meta)	Noise radio, Meta menggebuk radio.	Pintu tertutup.		
Scene 9 (Dapur)	Pintu dapur dibuka & ditutup, dialog Lia & Meta, keran dibuka.	Ambil wajan, cuci sayuran, Lia memasang gas, menyalakan kompor, Meta membuka kulkas, dialog Lia & Meta.		
Scene 10 (Taksi)	Suara ringtone handphone Lia, suara Gio.		Suara musik piano dan gitar elektrik.	Suara irama piano dan melodi gitar elektrik

Tabel 3.4.1. Pemetaan suara dalam film *Prolog*.

Dari pemetaan suara tersebut, Penulis membagi lagi pengambilan suara tersebut berdasarkan waktu pengambilan materi bunyinya.

	<i>Production</i>	<i>Post- Production</i>
<i>Diegetic Sound (On Screen)</i>	Ambience masjid, dialog, mesin mobil, ambience jalanan, windchimes, ambience teras, aktivitas makan, pintu dapur dibuka.	Suara khotbah masjid, radio Katolik, langkah kaki Meta, ringtone handphone, suara Gio di handphone.
<i>Diegetic Sound (Off Screen)</i>	Dialog, Meta membuka kulkas, Lia mengganti gas.	Radio Katolik, televisi, adzan maghrib, gesekan alat makan, kompor dinyalakan
<i>Non-Diegetic Sound</i>		Music scoring pada scene taksi.

Tabel 3.4.2. *Timeline* pengambilan suara film *Prolog*.

Tahapan kerja yang dilakukan penulis sebagai penata suara dalam proyek ini, terbagi dalam tiga tahap, yakni:

3.4.1. Pre-Production

Di tahap ini, penulis akan membaca naskah yang sudah dibuat oleh penulis naskah. Setelah itu, penulis bekerja sama dengan sutradara untuk menetapkan konsep dasar dari film ini, *mood*, dan juga bagaimana film ini ingin berbicara.

Penata suara juga akan membedah *scene* dalam film ini satu persatu, mencatat potensi sumber bunyi yang bisa dihasilkan di lokasi *shooting* dan juga membuat konsep sendiri mengenai suara apa yang akan dipakai dalam

film ini, dan juga waktu pengambilan suara tersebut (apakah suara tersebut akan diambil saat proses produksi, ataupun saat pasca produksi).

Setelah mengerjakan konsep suara dalam film ini, penata suara akan mengajukan konsep tersebut kepada sutradara. Jika sutradara meminta adanya perbaikan (baik itu diganti, dikurang, atau ditambahkan), maka penata suara akan merevisi hasil konsepnya. Jika konsep dari penata suara sudah diterima, maka penulis akan lanjut pada pemilihan alat yang akan dipakai untuk mengambil suara saat proses produksi.

Setelah itu, penulis datang ke lokasi *shooting* untuk melihat lingkungan tersebut secara langsung. Disini, Penulis akan berkoordinasi dengan sutradara dan penata kamera untuk menentukan bagian mana yang akan masuk layar. Setelah itu penulis akan menentukan sumber bunyi apa yang kira-kira akan terdengar dari *frame* tersebut, seberapa besar suara tersebut akan terdengar, dan jenis suara apa yang akan mengganggu

Setelah itu, penata suara akan menentukan posisi dalam pengambilan suara pada saat produksi. Dimana ia harus berdiri untuk mengambil suara agar tidak masuk kamera, dan seberapa jauh alatnya tersebut dapat merekam suara dengan kualitas yang baik.

3.4.2. Production

Pada tahap ini penata suara akan bertugas untuk mengambil suara secara langsung, pada saat proses *shooting* sedang berlangsung.

Pada saat proses produksi, penata suara akan bertugas mengatur seberapa kencang suara karakter agar dapat tertangkap oleh alat rekam, dan tidak kalah dengan suara dari lingkungan sekitar.

3.4.3. Post- Production

Setelah proses produksi berakhir, penulis akan mengeluarkan daftar suara yang sudah dikonsepskan dari awal dan mencocokkannya dengan hasil suara yang didapat pada proses produksi. Jika ada yang terlewat, maka penulis akan melakukan perekaman ulang (baik itu datang lagi ke lokasi *shooting* maupun mencari suara yang sama melalui bantuan *software*).

Lalu penulis akan mendengar hasil dari perekaman suara yang berlangsung pada saat produksi, dan memperbaikinya jika ada porsi suara yang terdengar mengganggu (paling banyak terjadi saat perekaman *outdoor*, terkadang suara angin terdengar mengganggu).

Setelah itu, penulis akan mengambil suara yang sudah direncanakan dari awal untuk diambil pada saat pasca produksi. Penulis akan mengambil suara radio, televisi, dan juga detail suara yang terlewatkan pada saat proses

produksi (seperti suara langkah kaki Meta di ruang tengah saat melangkah ke ruang tamu).

Setelah proses-proses tersebut sudah terlewati dengan baik, maka penata suara akan mencocokkan sumber bunyi tersebut dengan apa yang ada pada layar. Biasanya suara yang akan dicocokkan dengan layar kamera, adalah suara dialog, gerakan dari lingkungan saat produksi, gestur para aktornya, dan juga gerakan dari para aktor.

Pada tahap pasca produksi, penata suara akan memasukkan suara:

1. Penyiar radio yang ada pada *scene* Teras, Ruang Tamu, dan Ruang Makan. Suara dari penyiar radio tersebut akan di *dubbing* dan dijadikan sebagai *acousmatic sound* di tiap *scene* tersebut.
2. Suara langkah kaki Meta yang melangkah dari ruang tengah menuju ruang tamu. Suara langkah kaki tersebut di *dubbing* oleh penulis pada saat *post-production*. Suara tersebut direkam ulang, karena pada saat produksi, suara tersebut terlalu kecil dan tidak terdengar.
3. Suara televisi pada *scene* Ruang Makan. Suara televisi tersebut akan dibuat seperti acara debat. Suara tersebut meliputi suara narasumber, suara tepuk tangan *audience*, dan juga suara *host* yang harus menyudahi acara tersebut untuk mendengar adzan maghrib.

4. Suara *ringtone* yang terdengar dari *handphone* Lia pada *scene* Taksi.
5. Suara Gio di telepon pada *scene* Taksi.

Suara yang akan dipakai dalam film ini juga akan menggunakan teknik *pan*. Teknik tersebut digunakan oleh penulis dalam tahap *editing*, karena teknik tersebut dapat menunjukkan kedalaman dari sebuah situasi.

3.5. Acuan

Film ini memiliki beberapa referensi dari film:

1. *Nashville* (1975)

Film yang di sutradarai oleh Robert Altman ini menceritakan mengenai gejolak politik yang sedang terjadi di kota Nashville. Film musikal *country* ini mengangkat isu politik melalui suara pidato yang diperdengarkan dari mobil yang menggunakan toa.

2. *Once Upon A Time in the West* (1968)

Film yang disutradarai oleh Sergio Leone ini menggunakan *ambience* yang sangat kuat untuk membangun *mood* penonton di awal *scene*. Penonton diajak untuk masuk kedalam ketegangan antar tokoh yang digambarkan dengan *ambience* sekitar lingkungan yang begitu kuat.

3. *The Past aka Le Passe* (2013)

Film yang disutradarai oleh Asghar Farhadi memiliki *scene* awal yang terbilang baik saat antar karakter melakukan percakapan didalam mobil. Perpaduan antara suara ruangan dalam mobil dengan suara luar dari lingkungannya terasa sangat realis.

3.6. Temuan

Dalam proses produksi, penulis menemukan beberapa kendala yang diluar rencana pada saat pra-produksi.

Menurut Sonnenschein (2001), seorang penata suara harus mengatur rencana khusus untuk merekam suara liar yang ada pada lokasi shooting (hlm. 24). Pada saat proses pra-produksi, penulis telah beberapa kali datang di lokasi *shooting*, yang berkawasan didaerah perumahan Kelapa gading. Pada saat *recce*, penulis menemukan bahwa segala sesuatu yang berhubungan dengan suara diwilayah tersebut baik. Semua suaranya dapat terkontrol dengan baik. Namun pada saat penulis melakukan proses perekaman suara di tahap produksi, semua berjalan diluar rencana. Suara pada saat *shooting scene* Teras, tiba-tiba ada suara pembangunan yang sebelumnya tidak ada pada saat proses *recce*.

Hal ini membuat proses *shooting* tertunda, karena saat perekaman dilakukan, suara pembangunan tersebut mengambil porsi besar dalam suara dialog. Hal ini membuat suara dialog antar karakter tidak jelas terdengar. Untungnya hal ini tidak

berlangsung lama, akhirnya proses perekaman suara dapat dilakukan kembali. Dan sebagai cara aman untuk mengambil suara *ambience* agar terdengar jernih, penulis merekam kembali suara *ambience* teras saat proses *shooting* pada *scene* Teras sudah selesai (masih saat proses produksi).

