

2. STUDI LITERATUR

2.1. TELEVISION COMMERCIAL (TVC)

TV commercial atau iklan merupakan bentuk penyampaian dan promosi barang atau jasa oleh perusahaan atau sponsor (Kotler dan Armstrong, 2012).

Iklan juga merupakan salah satu jenis komunikasi tidak langsung yang diatur sedemikian rupa untuk membuat perasaan masyarakat senang ketika melakukan pembelian barang (Fandy Tjiptono, 2008).

Jenis-jenis iklan itu sebenarnya ada banyak, tetapi iklan itu sendiri memiliki 3 macam tipe (Zoebazary, 2013). Adapun tipe yang dimaksud yaitu:

1. Iklan Spot

Iklan Spot (*Hard Selling*) biasanya digunakan untuk produk baru dalam menarik konsumen, ataupun produk lama untuk mengingatkan konsumen akan produk tersebut. Produk dalam iklan ini ditunjukkan secara jelas, langsung dan gamblang, yang berisi tentang nama produk atau suatu perusahaan yang bersifat komersial murni untuk mencapai tingkat penjualan maksimal.

Contohnya: Iklan yang sering kita lihat di televisi Indonesia.

2. Iklan Tidak Langsung

Iklan Tidak Langsung (*Soft Selling*) menunjukkan produk atau pesan tertentu tentang perusahaan yang disisipkan ke dalam materi program siaran lain agar mencapai misi tertentu yang ingin disampaikan. Iklan ini banyak dalam produk yang sudah dikenal dan lebih digunakan untuk *engagement* terhadap konsumen. Contohnya: Iklan minyak goreng dalam program memasak.

3. Iklan Layanan Publik (PSA)

Iklan Layanan Publik atau *Public Service Announcement (PSA)* menunjukkan suatu kegiatan atau pesan sosial agar penontonnya ikut serta dan bersimpati pada kegiatan atau masalah tertentu.

Contohnya: Iklan Layanan Masyarakat Dilarang Merokok, Iklan HIV Aids, atau Iklan Pemilu.

2.2. SOUND DESIGN

Menurut Shepherd (2003), *sound design* merupakan aspek penting dalam pembuatan film, acara televisi, dan iklan. Seorang *sound designer* harus memiliki pendengaran yang sensitif untuk mengetahui jenis suara dan alat-alat yang akan digunakan dalam melakukan perekaman suara. Terdapat beberapa alat yang digunakan dalam merekam suara seperti *handphone*. Penggunaan *handphone* memang lebih praktis dan mudah, namun memiliki kekurangan yaitu memiliki *noise* yang tinggi. Jarak yang dapat dijangkau *handphone* sangat terbatas sehingga kurang efisien maka dari itu *mic lavalier* bisa digunakan untuk mengurangi *noise* (hlm. 5).

Suara yang ada didalam film dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu *speech*, musik, dan efek suara (Darmawan, 2007). Berikut uraiannya:

1. *Speech*

Speech merupakan unsur suara yang isinya berupa dialog dari tokoh di dalam film. *Speech* sangat penting untuk memahami cerita sebuah film sehingga dialog mudah dimengerti. Beberapa cara pengambilan dialog adalah *on set dialogue*, *wild lines dialogue* dan *synchronized dialogue*. *On set dialogue* adalah suara direkam selama pengambilan gambar. *Wild lines dialogue* adalah dialog yang diambil setelah pengambilan gambar di tempat dan hari yang sama. *Synchronised dialogues* dilakukan pada pra produksi untuk kebutuhan tertentu.

2. Musik

Musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam maupun di luar cerita film. Keberadaan musik dipakai untuk lebih memperkuat unsur gambar dan dialog. Musik terbagi menjadi dua, yaitu musik secara fungsional dan realitas.

Musik secara fungsional, yaitu musik yang digunakan untuk menambahkan dramatisasi di dalam film, yang berasal dari luar ruang adegan cerita atau biasa disebut musik ilustrasi. Contoh dari hubungan fungsional tersebut misalnya musik untuk membentuk suasana, musik untuk menggambarkan perasaan tokoh dalam film/televisi, musik untuk mengarahkan karakter adegan, musik *leitmotif* (memberikan prediksi bahwa sesuatu atau seseorang akan muncul).

Musik realistik atau realitas, yaitu musik yang sumber suaranya muncul di dalam frame atau berada dalam ruang kejadian film sebagai penunjang untuk menciptakan realitas.

Efek Suara

Efek suara merupakan suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film, baik berupa efek suara atau efek lainnya untuk menciptakan imajinasi tentang keadaan sekitar (Pratista, 2008).

Sedangkan secara umum suara latar belakang harus mendukung suasana pada video, artinya bisa menggunakan suara asli dari video rekaman kamera atau menggunakan suara lain yang sudah dilakukan proses editing. Contohnya seperti video dokumenter yang harus mendapat efek suara alami dan tidak diberikan musik *background* (Wibowo, 2016).

Sound Designer

Sound designer adalah orang yang menciptakan *soundtrack* sehingga bisa menjalankan cerita dan gambar (Holman, 2010). Sedangkan perkembangan dan evolusi dari *sound designer* pertama kali muncul setelah era *silent* film. Seorang *sound designer* tidak bekerja sendirian dalam menciptakan desain suara pada sebuah film, diperlukan panduan dari sutradara dan kru kreatif lainnya untuk mendapat *goals* yang ingin dituju (Muller, 2008).

Menurut DiZazzo (2004), selain *sound designer* ada juga *sound mixer* dan *audio boom operator*. *Sound recordist* bertugas untuk mengoperasikan *mixer* untuk menjaga volume dan suara agar tetap stabil dan sesuai keinginan (hlm. 142). Menurut Nieuwland (2018), *audio boom operator* merupakan asisten dari *sound recordist*. Selain itu, tugas *boom operator* adalah mengecek kondisi baterai mic atau alat perekam lainnya secara berkala. Selain *sound recordist* dan *audio boom operator*, terdapat *mixing engineer* dalam proses pasca produksi yang bertugas untuk menyeimbangkan volume dari dialog, musik, ambience, dan berbagai *sound effect* yang ada (hlm.31).

Voice Over

Voice over merupakan suara yang terdengar di dalam iklan televisi, namun tidak terlihat di dalam kamera (Govoni, 2012).

2.3. Pre Production

Teknik perekaman *Voice over*

Merekam suara menggunakan mikrofon yang sensitif dapat menangkap suara dengan sangat jelas walaupun suara yang direkam sangat kecil. Namun kekurangannya suara yang bocor akan lebih banyak. Didalam jurnalnya juga mengatakan keberhasilan dalam perekaman yaitu jika suara yang dihasilkan bersifat natural (Jean, 2021). Mikrofon dan lokasi juga menjadi salah satu faktor penting dalam melakukan perekaman suara (Meakins, Green dan Turpin, 2018).

Peralatan perekaman

Melakukan perekaman menggunakan mikrofon memiliki berbagai macam cara. Salah satunya dengan menempatkan mikrofon pada jarak 40 cm hingga beberapa meter digunakan untuk merekam suara yang sangat besar (Jean, 2021).

2.4. Post Production

Noise reduction

Noise merupakan suara yang ada di sekitar kita namun tidak dikehendaki oleh manusia (Pristianto dan Hidayati, 2017). Sedangkan pengurangan kebisingan atau *noise* penggunaan aplikasi merupakan langkah yang cukup komprehensif dalam membuat suara lebih jernih (Weiss, Steward dan Davi, 2002).

Editing

Didalam sebuah *editing*, *editor* harus tahu kapan saat yang tepat untuk melakukan perubahan dan melakukan penyalinan (Brooks dan Prison, 2022). Hal tersebut juga termasuk dalam pemotongan dialog, *mixing* dan *eksport* data yang dilakukan setelah melakukan perekaman (Willett, 2021).

Compressing

Compressing merupakan tahapan meratakan antara suara paling keras dan yang paling lembut secara bersamaan, dengan demikian suara yang dihasilkan akan lebih lembut dan tidak mencapai puncak yang ekstrim (Sones, 2022).

Balancing Audio

Balancing merupakan hal utama dalam perekaman, didalamnya memiliki banyak unsur keseimbangan dan makna didalam suara (Walter dan Hansen, 2016).

Mixing

Proses *mixing* merupakan penggabungan antara suara yang sudah di *balance*. Penggabungan itu terdiri dari *up-mixing* dan *down-mixing*, *up-mixing* adalah merubahnya suara yang lebih sedikit menjadi lebih banyak atau besar, sedangkan *down-mixing* adalah kebalikan dari *up-mixing* yaitu mengambil sumber suara dengan jumlah yang banyak dan diubah menjadi sumber suara yang lebih kecil (Reiss, 2022).

Pre Render

Pre render merupakan pemberian dari segala efek yang dimasukkan kedalam hasil rekaman utama untuk di review sebelum nantinya dilakukan rendering akhir (Hadi, 2022).

Rendering

Rendering merupakan proses yang dilakukan setelah *pre-render*, yaitu proses penggabungan dari seluruh elemen untuk menghasilkan sebuah *output* gambar yang realis (Aditya, 2007).