

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Karya yang dibuat oleh penulis merupakan tiga video *internal onboarding* perusahaan yang digunakan untuk memperkenalkan lingkungan kerja kepada karyawan baru. Video ini terdiri atas beberapa bagian, yakni *Introduction*, *Company Values and Culture* dan *Closing*. Video perkenalan ini dikemas dengan konsep komedi informatif yang dikemas seperti sebuah *skit* komedi, berisikan mengenai apa saja yang dilakukan oleh perusahaan Kuncie, nilai nilai perusahaan yang dimiliki oleh Kuncie, dan bagaimana Kuncie bekerja sebagai sebuah perusahaan.

Video *Introduction* menjelaskan secara umum apa itu perusahaan Kuncie dan pekerjaan seperti apa yang mereka lakukan. Video kedua berisikan *company values and culture* yang ada di Kuncie, mulai dari *customer always comes first*, *experiment is essential*, *data trump opinion*, *always deliver the right value*, *work together unlock together*, *be open, honest and transparent* hingga *action & accountability*. Seluruh *company value* dan *culture* dikemas dalam *genre* komedi. Video ketiga dari “*Kuncie Onboarding*” menjelaskan struktur organisasi dari Kuncie. Isi dari video ini dominan kepada *motion graphic* dengan iringan musik *up beat*, hingga akhirnya ditutup dengan *testimonial video* dari pegawai Kuncie dan sambutan selamat bergabung dari Daniel sebagai *team people* Kuncie.

3.2. KONSEP KARYA

Konsep Penciptaan: *Skit* komedi seputar lingkungan pekerjaan.

Konsep Bentuk: *Live action*.

Konsep Penyajian Karya: Naratif, komedi, internal.

3.3. TAHAPAN KERJA

1. Pra Produksi:

a. Ide atau Gagasan

Aspek *sound* yang masuk dalam ide dan gagasan pra produksi adalah teknis pengambilan suara, *dialog*, *ambience*, *sound effect* dan pemilihan musik pada setiap segmen yang ada. Dalam proses perencanaannya, seluruh departemen telah diinformasikan mengenai keterbatasan *equipment* dan *crew*. Sehingga, pada perencanaan teknis *introduction video* yang akan diambil secara *one take*, penggunaan *boom mic* akan menjadi sebuah kendala karena mobilitas gerak pada lokasi *shooting* yang sempit serta memiliki banyak potensi refleksi pada pintu kaca dan tembok kaca. Sehingga muncul ide untuk merekam suara menggunakan *lavalier mic* yang dipasang kepada *talent*. Untuk menambahkan kesan dimensional, dapat dilakukan *leveling volume* pada proses *mixing* dan *mastering*.

b. Observasi

Pencarian data penunjang ide dilakukan secara kualitatif, observasi yang dilakukan mencakup survei lokasi dan *test cam* untuk mengetahui kondisi dan potensi distraksi pada proses *sound recording*. Selain itu, konsep *sound design* telah ditentukan untuk dieksekusi pada proses *sound mixing* nantinya. Referensi *sound design* ditekankan kepada *sound design* kartun dan serial *skit* komedi seperti “Friends” yang menyajikan *sound effect hyper realis* dan musik bernuansa dramatis, mudah didengar, dan interaktif dengan pengadegan yang ada.

c. Studi Pustaka

Teori penting dalam *sound design* adalah pada fase *recording*. Seperti yang telah dibahas pada teori tersebut, beberapa hal yang harus diperhatikan dalam tahap *recoding* dan *designing* menurut Bowen (2018) adalah aspek *level*, *presence*, *hiss*, *overlap*, *ambience pollution*, *room tone*, *does audio exist* dan *rights* (hlm.93). Dalam hal ini *sound recording* menjadi fokus penulis untuk menghasilkan rekaman yang layak untuk diolah pada tahap

mixing agar dapat berkreasi dengan baik. Seperti yang dijlaskan oleh Winer (2018) mengenai tidak ada aturan yang sah dalam tahap *mixing* (hlm.306) yang berarti *sound designer* dibebaskan untuk berkreasi pada fase tersebut.

d. Eksperimen serta Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah *script* telah dibuat pada tahap development, terdapat penambahan dialog pada salah satu *scene*. Sehingga, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah penambahan *ADR* (*Automated Dialogue Replacement*) atau yang lebih umum disebut dengan *dubbing*. Namun dengan keterbatasan waktu dan *budget*, proses *ADR* dilakukan di lokasi *shooting* yang merupakan gedung perkantoran. Sehingga, dalam eksperimen ini ada beberapa eksplorasi didasarkan pada teori Bowel (2018) mengenai aspek rekaman suara yang baik. Hal yang pertama diperhatikan adalah lokasi. Lokasi *shooting* bertempat di gedung perkantoran yang memiliki banyak ruangan dan sekat. Salah satu cara untuk mencegah *noise* dan *overlap dialogue* adalah dengan memasang sekat dalam satu ruangan yang terisolasi untuk mencegah suara dari luar untuk masuk ke dalam ruangan. Selanjutnya penempatan alat perekam juga menjadi perhatian. *Directional mic* yang menjadi pilihan untuk rekaman *ADR* diposisikan membelakangi arah ruang yang memiliki potensi suara paling banyak. Hal ini dilakukan karena *directional mic* mengambil suara dari satu arah di mana *mic* tersebut diarahkan. Dengan membelakangi ruangan dengan potensi suara paling banyak maka potensi adanya gangguan suara yang masuk ke dalam *mic* semakin sedikit.

2. Produksi:

Dalam proses *shooting*, rekaman audio dilakukan dengan dua jenis *mic*, yakni *lavalier mic* dan *directional mic* yang dipasangkan kepada *handy recorder zoom h4n* dengan *setting* 48kHz/24bit. *Lavalier mic* berfungsi sebagai perekam suara dialog secara fokus. *Directional mic* digunakan untuk merekam *ambience* dan *room tone* yang ada pada lokasi *shooting*. Saat *lavalier mic* tidak dapat digunakan, *directional mic* dapat digunakan karena memiliki daya fokus kepada suara yang tinggi sesuai dengan arah dari *mic* tersebut. Eksperimen *ADR* dilakukan dengan

menggunakan *directional mic* karena memiliki daya fokus kepada suara yang tinggi. Dengan mengatur jarak yang cukup serta memastikan tidak ada gangguan suara yang masuk pada *handy recorder* dengan tujuan mendapatkan hasil rekaman yang layak. Selain dari eksperimen dan eksplorasi yang dilakukan, pengambilan suara dilakukan semestinya dengan memperhatikan aspek *sound recording* demi menghasilkan suara yang layak.

Pada pengambilan suara video *Introduction*, *mic lavalier* dipasangkan pada *talent* yang akan melakukan *one take* sambil berjalan dari satu ruangan ke ruangan yang lain. Sehingga, hanya suara dialog yang masuk ke dalam alat perekam *H4n*, dan elemen suara lain akan diolah pada fase pasca produksi dengan menggunakan *sound effect* dan *folley*. Keputusan untuk tidak menggunakan *directional mic* diambil untuk memudahkan mobilitas untuk *talent* maupun *crew* lain karena kondisi ruang gerak yang terbatas pada *scene* yang dilakukan. Dengan menggunakan *lavalier mic* nirkabel, rekaman suara dapat dilakukan tanpa perlu berdekatan dengan *talent* sehingga ruang gerak dari *crew* lain akan lebih luas. Dengan catatan, *receiver* pada *handy recorder* masih berada dalam jangkauan dari *transmitter* yang dipasang pada *talent*.

3. Pasca Produksi:

Fase pasca produksi merupakan pengerjaan dari hasil rekaman rekaman pada proses *shooting*. Alur pengerjaan yang dilakukan pertama kali adalah *synchronize* antara gambar dengan rekaman suara. Setelah itu, pengerjaan kembali dilakukan setelah *picture lock*, sehingga tidak ada lagi gambar yang akan diganti pada tahap *audio mixing*. Hal ini seperti pernyataan Winer (2018) yang menjelaskan bahwa *surround sound* memberikan lebih banyak pilihan dan kesempatan kepada *sound designer* untuk berkreasi (hlm. 307).

Proses *mixing* berfokus pada membersihkan dan menyeragamkan hasil rekaman sehingga dapat terdengar dengan baik. Setelah membersihkan *audio*, tahap selanjutnya adalah menambahkan *sound effect* yang cocok dengan pengadegan yang ada. *Sound effect* sendiri didapat dari dua acara, yakni mencari dari laman *internet* seperti *artlist.com* dan membuat *sound effect* sendiri umumnya disebut

dengan proses *foley*. *Sound effect* menjadi elemen penting untuk menambahkan dramatisasi pada pengadegan yang ada. Tidak hanya *sound effect*, pemilihan musik juga menjadi elemen penting untuk mencapai puncak komedi maupun dramatisasi dari pengadegan yang ada. Seluruh kegiatan pascaproduksi dikerjakan dengan menggunakan aplikasi Adobe Audition dan Adobe Premiere untuk mempermudah *post production pipeline*.



UMMN

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