

5. ANALISIS KARYA

5.1. ADR (*AUTOMATED DIALOGUE REPLACEMENT*)

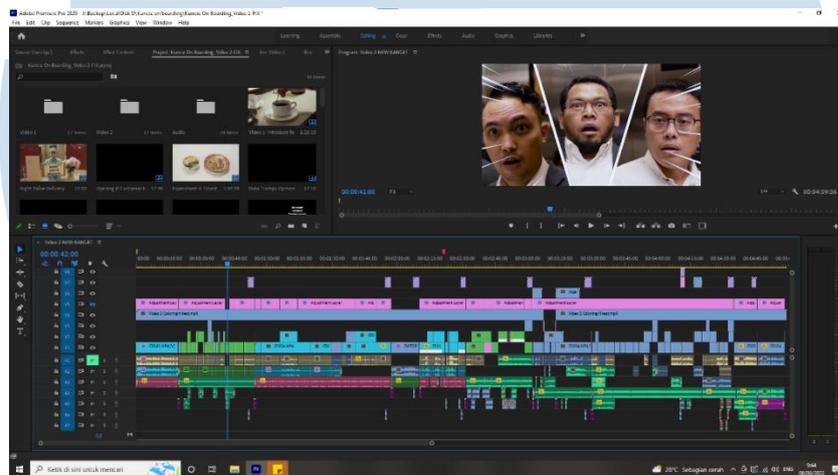
Poin analisis yang ingin dijabarkan adalah perekaman ADR (*Automated Dialogue Replacement*) pada segmen *company culture and values*. Perekaman direncanakan dengan teori rekaman selayak mungkin tanpa memiliki masalah pada aspek seperti *level, presence, hiss, overlap, ambience pollution, room tone, does audio exist* dan *rights* (Bowen, 2018). Pada penerapannya, rekaman ADR dilakukan pada ruang tertutup dengan alat perekam. Selama proses *editing* dari rekaman ADR terdapat beberapa penyesuaian untuk menyelaraskan suara pada rekaman *shooting* dengan rekaman ADR. Penyesuaian ini dilakukan untuk membuat rekaman ADR tidak terasa asing sehingga tidak mengganggu ataupun merusak *diegetic sound* yang merupakan bagian narasi dari *sound design* (Buckland, 2015). Untuk menyelaraskan suara tersebut, proses *mixing* akan membutuhkan banyak eksplorasi seperti *volume levelling, panning* serta *distance and depth* yang berpengaruh langsung terhadap *dialogue* dengan bantuan dari *sound effect* dan *music*. Hal ini sebenarnya masih dirasakan belum maksimal, karena pada dasarnya ADR menghasilkan kualitas yang maksimal jika dilakukan dalam studio dengan peralatan yang lengkap.



Gambar 5.1 *Timeline Editing* Proyek “Kuncie Onboarding”

Proses *editing* dilakukan pada dua aplikasi yakni Adobe Audition dan Adobe Premiere. *Mixing* yang telah dilakukan pada Adobe Audition akan langsung terimplementasi pada Adobe Premiere dengan edisi yang sama. Hal ini

memudahkan proses kerja antar aplikasi. Hal ini membantu *editor* dalam menghemat waktu *post production*. Beberapa hal yang perlu diperhatikan antara kedua aplikasi ini adalah untuk konversi yang lebih mudah, penyesuaian dapat dilakukan dengan versi aplikasi yang sama, misalnya Adobe Premiere cc 2020 dengan Adobe Audition cc 2020. Fitur ini memudahkan proses menyelaraskan *ADR* yang dilakukan secara terpisah dengan audio yang diambil pada saat *shooting*.



Gambar 5.2 Timeline Pengerjaan Sound Effect Video “Kuncie Onboarding”

5.2. SOUND EFFECT

Sound effect pada video “Kuncie Onboarding” dikemas dengan konsep kartun yang penuh dengan suara dramatis, seperti visual yang menyerupai efek komik dan kartun, serta suara tambahan yang ada disesuaikan dengan gambar tersebut. *Sound effect* ditambahkan dengan harapan membantu dramatisasi yang disajikan dari *visual* untuk memberikan kesan *surprise*. *Sound effect* ini termasuk ke dalam konsep naratif suara yang *non diegetic* karena berasal dari luar dunia cerita namun tetap meninggalkan kesan terhadap narasi *sound design*. Komponen yang membantu kejelasan dari *sound effect* ini adalah *volume leveling*. Pengadegan di mana *team* Kuncie terkejut saat melihat seorang *customer* tentunya disajikan dengan *volume leveling* yang besar. Selain suara terkejut dari masing-masing *cast*, dapat juga ditambahkan suara *stakato trumpet* dengan volume yang tinggi pada

timing yang pas untuk memberikan kesan *surprise*. Beberapa teknik *sound design* yang digunakan pada fase *post production* adalah sebagai berikut.

1. *Volume Levelling*

Teknik ini digunakan pada keseluruhan segmen untuk memberikan fokus kepada penonton suara mana yang penting untuk didengar. Urutan prioritas yang hendak diarahkan seorang *sound designer* pada umumnya adalah *dialog*, *sound effect*, *music*, dan *ambience*. Prioritas *volume levelling* suara ini akan berbeda di setiap adegan karena setiap adegan memiliki fokus yang berbeda satu dengan lainnya.



Gambar 5.3 *Scene Lift* Video “*Kuncie Onboarding*”

Pada gambar di atas, terlihat suasana *lift* yang ramai namun tidak ada percakapan, sehingga audio lebih fokus kepada musik latar yang mengiringi adegan dan *sound effect* suara *lift* berhenti. Selanjutnya terjadi komunikasi *non-verbal* dari seorang pria di barisan belakang. Komunikasi ini dilakukan dengan cara mengeluarkan suara batuk. *Volume levelling* pada *bit* ini difokuskan kepada suara batuk yang merupakan suara yang berhubungan langsung dengan narasi. sehingga memiliki daya fokus yang lebih penting dibandingkan musik latar. Pada *scene* ini *volume levelling* berfungsi sebagai *layering* dari suara *diegetic* dan *non-diegetic*.

2. *Panning*

Surround sound memberikan lebih banyak pilihan bagi *sound designer* untuk memberikan penempatan elemen suara. *Panning* dapat digunakan untuk memberikan imajinasi ruang (Winer, 2012), seperti yang digunakan pada adegan di

bawah ini. Dalam ruang dengan beberapa orang yang sedang berdiskusi, gambar menunjukkan proses diskusi sebuah kelompok. Dengan duduk melingkar, suara diskusi terdengar datang dari berbagai arah.



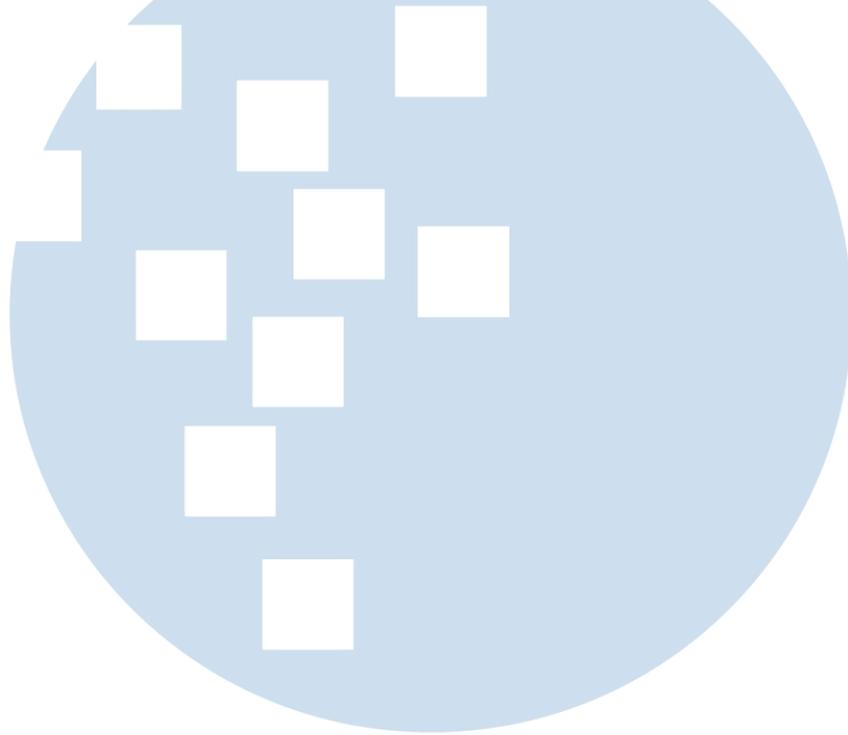
Gambar 5.4 Scene Diskusi Video “Kuncie Onboarding”

Suasana salah diskusi tersebut terus berjalan hingga waktu yang lama, ditunjukkan dengan suara *pitch shifting* menjadi lebih tinggi dan *speed* dari video yang meningkat, hingga mencapai titik di mana seorang karyawan merasa frustrasi hingga suaranya bergema dan dapat didengar dari arah kanan dan kiri secara bergantian. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan perasaan putus asa dan tertekan karena kewajiban dari tuntutan pekerjaan yang harus diselesaikan.



Gambar 5.5 Scene Diskusi Video “Kuncie Onboarding”

Dalam keadaan hening dan menunduk, para karyawan Kunci tetap mendengar dengungan suara di sekitar mereka. Pendekatan ini hanya dapat dilakukan dengan digunakannya teknik *panning* pada proses *mixing sound design*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diberikan adalah bahwa proses *sound design* merupakan proses penuh dengan eksperimen dan eksplorasi. *Sound design* menjadi aspek yang penting dalam penyajian video dalam segala *form and style* yang ada. Hal ini mengingatkan bahwa pada tahap *mixing* tidak ada aturan yang menjadi suatu acuan bagi *sound design* dalam berkarya dengan keputusan-keputusan yang perlu dilakukan selama proses *offline* hingga *online editing*. Beberapa elemen suara yang penting dalam proses *mixing*, dengan memperhatikan *dialogue*, *sound effect*, *music* dan *ambience* hanya berpengaruh dalam sudut pandang penulis dan tidak menjadi hal yang perlu diikuti dalam proses *sound designing*. Salah satu harapan kiranya skripsi ini bisa membantu mahasiswa yang membutuhkan dalam proses penulisan tugas maupun laporan yang ada.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA