

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan, muncul rumusan masalah yang terdiri dari :

- Bagaimana penerapan metode workflow yang dipakai oleh *Sound Engineer In-House* di Tomtam Studios ?

Berdasarkan penjelasan latar belakang penelitian dan rumusan masalah yang sudah penulis di bagian sebelumnya, untuk penelitian ini agar tidak keluar dari pembahasan utama, skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian kepada metode *workflow audio post production* yang diterapkan di Tomtam Studios, karena perlu diketahui metode *workflow audio post production* seperti apa yang diterapkan di Tomtam Studios.

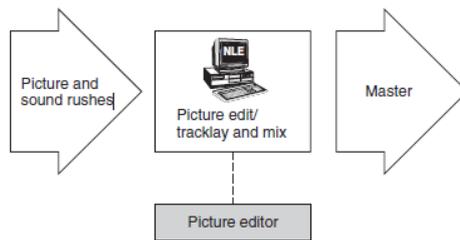
## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini agar dapat membuktikan bagaimana penerapan metode *workflow* yang diterapkan oleh Tomtam Studios, apakah sudah sesuai dari penerapan menurut penjelasan dari Wyatt dan Aymes, tipe *workflow* apa yang dipakai untuk membantu proses pengerjaan *audio post*, apakah efektif ketika menggunakan metode *workflow* tersebut.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Sound Post Production Workflow*

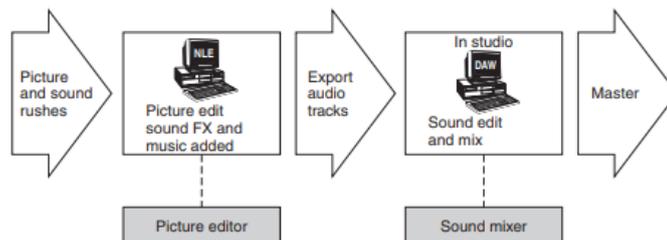
Dalam mengerjakan proyek iklan oleh sebuah *audio post studio*, tentu ada beberapa metode *workflow* yang sudah diterapkan masing-masing *audio post*. Tentu setiap *audio post* memiliki perbedaan metode *workflow audio* dalam membantu proses *audio post production* baik untuk film maupun iklan. Wyatt dan Aymes (2005) menjelaskan metode *workflow post production*, Wyatt dan Aymes dalam penjelasannya membagi menjadi 4 metode *workflow* antara lain :



Gambar 2.3 *Workflow Pertama*

( Sumber : *Audio Post Production for Television and film : an Introduction to Technology and Techniques* )

1. *Workflow* pertama menurut Wyatt dan Amyes (2005), editor melakukan *editing* gambar terlebih dahulu, melakukan *layering* suara, hingga *mixing* suara dilakukan oleh editor gambar dengan menggunakan *editing software*. *Workflow* ini sebagian besar digunakan untuk project seperti film dengan *budget* rendah, dokumenter, dan acara *reality show*.

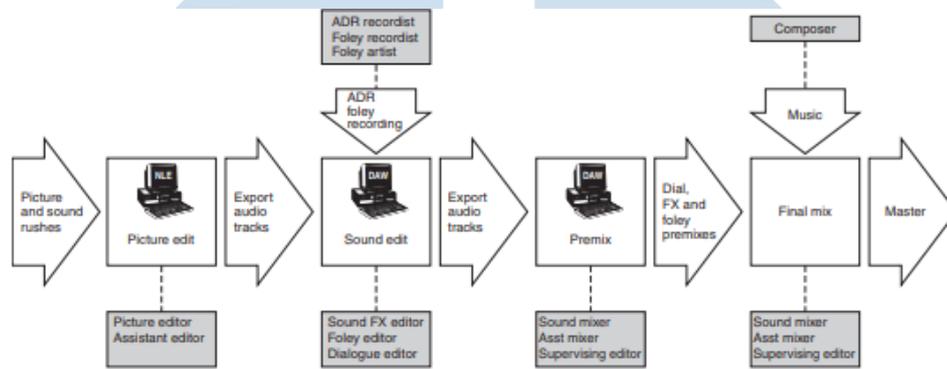


Gambar 2.1 *Workflow Kedua*

( Sumber : *Audio Post Production for Television and film : an Introduction to Technology and Techniques* )

2. Wyatt dan Amyes (2005) menjelaskan alur *workflow* berdasarkan gambar bisa digunakan untuk produksi televisi komersial dan acara Televisi seperti *game shows*, acara kuis di televisi. Urutan pertama editor akan memilih gambar yang akan dipakai, serta menyertakan beberapa *sound effect* dan musik yang sesuai dengan *mood* gambar yang sudah dipilih. Lalu diberikan kepada *sound mixer* yang akan mengerjakan *sound effect*, melakukan rekam ulang *voice over* berdasarkan gambar yang sudah dipilih oleh editor,

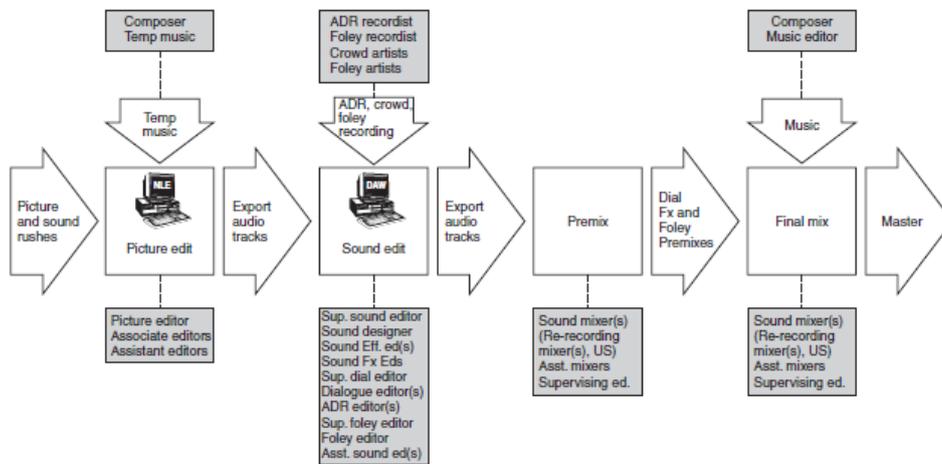
melakukan mixing dengan menggunakan *equalizer*, *filtering*, dan efek sesuai dengan kebutuhan kreatif yang sudah disusun.



Gambar 2.2 Workflow Ketiga

( Sumber : *Audio Post Production for Television and film : an Introduction to Technology and Techniques* )

3. Berdasarkan alur gambar *Workflow* di atas Wyatt dan Amyes (2005) menjelaskan editor akan memberikan tim editor suara untuk melakukan proses *editing* dialog dan *sound effect*, lalu melakukan perekaman *ADR* dan *foley* sound sesuai yang dibutuhkan dalam film. Sebelum *final mix*, *sound mixer* akan melakukan proses *pre-mixing* terlebih dahulu untuk dialog, *sound effects*, dan juga mengurangi jumlah suara *foley sound* sesuai kebutuhan untuk proses *final mix*. Setelah itu, *sound mixer* akan melakukan proses *final mix* yang sudah ada dialog, *sound effects*, musik, serta *foley sound* yang sudah diedit.



Gambar 2.4 Workflow Keempat

( Sumber : *Audio Post Production for Television and film : an Introduction to Technology and Techniques* )

- Menurut Wyatt dan Amyes (2005), perbedaan dari metode *workflow* ketiga, bahwa *workflow* ini dalam *audio post production*, lebih banyak melibatkan banyak kru yang akan ikut terlibat untuk membuat *track* suara yang lebih detail, dengan menggunakan semua sumber suara yang dimiliki. Sebagai hasilnya, *workflow* ini hanya digunakan untuk film berdurasi panjang dengan dana menengah sampai tinggi. Kru *sound editing* seringkali akan memulai proses dengan menempatkan *track* yang bersifat sementara saat gambar sedang dalam proses *editing*.

## 2.2 Penata Suara

Suara merupakan salah satu aspek yang mempunyai peranan penting dalam film maupun iklan. Menurut Altman (2003), seorang penata suara bertanggung jawab atas aspek suara dalam satu film. Seorang penata suara merupakan pembuat *sound effects* dan menjadi *sound editor* dari hasil pembuatannya sendiri. Seorang penata suara memiliki kuasa penuh atas konsep kreatif suara pada suara, dan menjadi salah satu kru yang mempunyai telinga sutradara.

Bagi Winters (2017) setidaknya sebanyak satu orang diperlukan untuk mengerjakan audio pada suatu film maupun iklan, dan memperhatikan apakah semua aspek suara yang dibutuhkan itu semua didapatkan, baik dari direkam, maupun dibuat serta diambil untuk keperluan kreatif.

Bagi Beauchamp (2005) Penata suara harus bisa membuat desain jenis suara yang akan keluar dari awal film hingga film berakhir. Hal yang penting yang perlu diperhatikan bagaimana suara dapat membentuk sebuah interpretasi dalam sebuah karya. Dengan itu, penata suara dapat bekerja dan berperan dalam proses produksi film dan iklan.

## 2.3 Sound Engineer

*Sound Engineer* menurut Slone (2002) adalah sebuah *jobdesk* atau posisi yang bertugas untuk mengumpulkan berbagai macam suara – suara yang direkam, lalu suara yang direkam secara terpisah digabungkan, dan mencampurkan berbagai suara yang masuk. Dalam Jurnal berjudul “Managemen Dalam *Audio Engineering*” Iktia dan Yandha (2019) menjelaskan bahwa sound engineering merupakan sebuah bidang skill yang memiliki hubungan dengan penggunaan alat atau *equipment* untuk melakukan rekaman suara, *editing* suara, *mixing*, hingga sampai proses *mastering* suara.