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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film *Daddy's Girl* ini adalah sebuah film animasi tiga dimensi yang bercerita tentang hubungan antara ayah dan anak perempuannya. Film ini dibuat oleh sekelompok mahasiswa UMN sebagai karya Tugas Akhir dalam bentuk animasi tiga dimensi atau 3D. Film ini terinspirasi dari kisah sehari-hari antara orangtua dan anaknya.

Dalam proyek film animasi 3D *Daddy's Girl* ini, penulis berperan sebagai *sound designer* yang bertugas mengurus semua sound yang diperlukan dalam film. Penulis menganalisa adegan dalam tiap scene untuk menentukan suara-suara apa saja yang diperlukan, kemudian membuatnya. Film animasi 3D *Daddy's Girl* ini memiliki empat *scene* utama, dan tidak memiliki dialog; hanya diisi oleh suara *foley*, dan musik ilustrasi.

Berikut adalah tabel kerja penulis sebagai *sound designer* dalam proyek film animasi 3D *Daddy's Girl*.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Gambar 3.1. Bagan Kerja Penulis

3.1.1. Sinopsis

Film animasi 3D *Daddy's Girl* ini bercerita tentang kisah seorang ayah yang juga seorang *single-parent* bernama John dan anak perempuannya yang berusia 15 tahun bernama Mary. John adalah seorang mantan pegulat, ia pensiun setelah menikah dengan ibu Mary yang kini telah meninggal, dan menjalankan bisnis restoran hamburger. John adalah tipe orang yang protektif dan sangat menyayangi Mary.

Suatu hari John mengetahui bahwa Mary memiliki pacar bernama Richard. Richard adalah anak laki-laki yang lugu, culun, dan penampilannya *nerdy*. Ia merasa Richard ingin mengambil putrinya dari sisinya, sehingga ia tidak

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

menyetujui hubungan mereka. Sampai akhirnya Mary pergi diam-diam untuk menemui Richard di taman. Saat John menemukan mereka sedang duduk berdua di taman dengan wajah malu-malu, ia kemudian teringat saat dulu ia dan istrinya mulai pertama kali berpacaran. Mengingat hal itu, akhirnya John berusaha menerimanya dan meninggalkan mereka berdua.

Tiba-tiba John mendengar teriakan Mary, ia pun kembali ke tempat mereka berada dan melihat Richard yang tergeletak pingsan di pangkuan Mary akibat melindungi Mary dari seorang penjahat mesum yang tiba-tiba muncul. Si penjahat mesum lalu berusaha untuk membawa Mary, namun tiba-tiba dari belakang John datang, lalu melawan si penjahat mesum dengan gerakan gulat andalannya dan berhasil mengalahkannya. Mary yang melihat itu pun terharu dan langsung berlari memeluk ayahnya. Kemudian John pulang bersama Mary sambil memanggul Richard yang pingsan.

3.2. Tahapan Kerja

Berdasarkan tabel 2.4., berikut adalah tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis sebagai seorang *sound designer* dalam proyek film animasi 3D *Daddy's Girl*.

1. Tahap pertama adalah membuat rancangan suara berdasarkan storyboard yang menjadi acuan dalam pembuatan film. Pada tahap ini, penulis bekerjasama dengan *storyboard maker* yang juga bertugas sebagai *director* sekaligus produser untuk menganalisa suara apa saja yang diperlukan dalam film. Kemudian membuat *break down* suara yang diperlukan pada tiap shot dalam *scene* menjadi sebuah daftar suara.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

2. Tahap kedua, membuat *foley* dan *ambient* sesuai dengan yang dibutuhkan dalam daftar suara. Pengambilan suara sebagian besar dilakukan saat tengah malam menjelang subuh dengan pertimbangan kondisi lingkungan yang sepi karena minim aktivitas, juga untuk meminimalisir adanya suara lain yang tidak diinginkan terekam dalam *foley* yang akan dibuat.
3. Selanjutnya adalah memindahkan data suara dari alat perekam ke laptop dan memilah suara, apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan. Kemudian suara-suara yang telah terkumpul diorganisir sesuai dengan *break down* di tahap awal.
4. Mulai mendesain lagu untuk ilustrasi musik. Untuk ilustrasi musik sendiri, dibuat untuk menekankan sisi emosi dalam film
5. *Foley* dan *ambient* yang telah dibuat mulai diinput dan disinkronisasikan dalam *animatic storyboard* untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas.
6. Saat animasi telah selesai dibuat, *foley* dan *ambient* yang telah dibuat, digabung pada tahap editing dan dicocokkan dengan gambar dalam adegan.
7. Setelah diinput, suara-suara tersebut diedit kembali untuk menentukan alur dan dinamika suara sesuai dengan yang dibutuhkan.

3.3. Praproduksi

Dalam proses pra produksi ini, penulis bekerja sama dengan *storyboard maker* yang sekaligus *director* film untuk menentukan suara-suara apa saja yang dibutuhkan dalam film, dan jenis ilustrasi musik apa yang akan digunakan sesuai

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

dengan storyboard yang telah dibuat. Untuk mencapai hal itu, maka penulis membuat daftar suara yang dibutuhkan berdasarkan pembagian *scene* dalam film.

3.3.1. Penyusunan Konsep

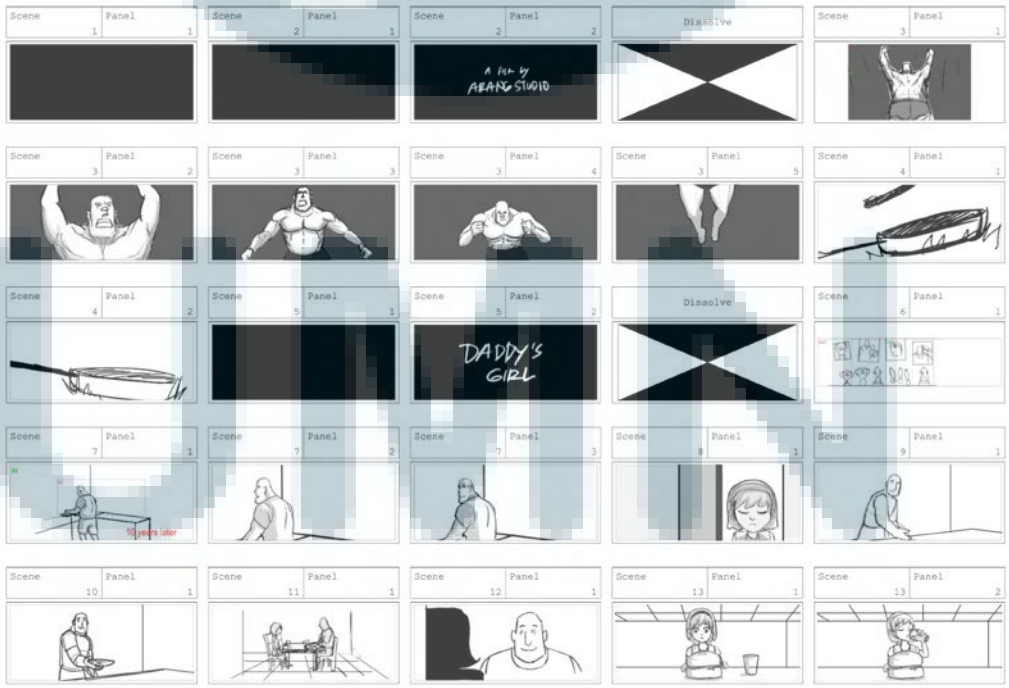
Film animasi 3D *Daddy's Girl* merupakan film yang mengangkat tema keluarga dengan berbagai macam emosi di dalamnya. Menurut Sri Lestari (2012), di berbagai belahan dunia dengan beragam budaya dan sistem sosial, keluarga merupakan sistem unit penting dalam bangunan masyarakat. Beliau juga menambahkan bahwa definisi dari keluarga adalah rumah tangga yang memiliki hubungan darah atau perkawinan atau menyediakan terselenggaranya fungsi-fungsi instrumental mendasar dan fungsi-fungsi ekspresif keluarga bagi para anggotanya yang berada dalam suatu jaringan.

Berdasarkan hal di atas, penulis memutuskan untuk membuat jenis lagu yang sederhana dan bertemakan kehidupan sehari-hari. Penulis menganalisa alur emosi yang terkandung dalam tiap adegan dan menentukan jenis musik yang akan dibuat untuk kemudian ditempatkan dalam tiap-tiap adegan. Contohnya pada adegan *ordinary life* di *scene* 1 saat John sedang memanggang burger, penulis menggunakan modus mayor yang idientik dengan lagu gembira untuk menggambarkan kegembiraan dan rasa kasih sayang yang dimiliki John kepada Mary, anaknya. Lalu pada adegan John bertengkar dengan anaknya di *scene* 3, penulis menggunakan modus minor dengan menggunakan nada dasar yang sama untuk menggambarkan emosi sedih dan depresi John setelah bertengkar dengan Mary.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Musik ilustrasi yang dibuat berjumlah lima buah lagu yaitu *Daddy's Rock Time*, *Daddy's Happy Theme*, *Daddy vs Richard*, *Daddy's Sad Theme*, dan *Daddy's Memory*. Setelah menganalisa alur emosi dan menentukan jenis musik yang dibuat, penulis menentukan alat musik apa yang akan digunakan. Penulis menggunakan instrumen berupa piano, cello, viola, flute, gitar akustik, drum, marakas, dan gitar elektrik, karena alat musik ini sudah umum didengar dan memiliki kecocokan satu sama lain dengan cara yang berbeda-beda. Penulis memutuskan nada utama dapat dimainkan oleh piano, gitar, dan flute dikarenakan piano dan gitar memiliki jangkauan nada yang luas sedangkan flute memiliki nada yang tinggi yang berciri khas dan cocok dijadikan sebagai nada utama. Cello, viola, marakas, drum menjadi nada pengiring yang dapat memberikan penekanan pada nada tertentu.

3.3.1.1. Scene 1 (00:00 – 01:02)



Gambar 3.2. Scene 1-1

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

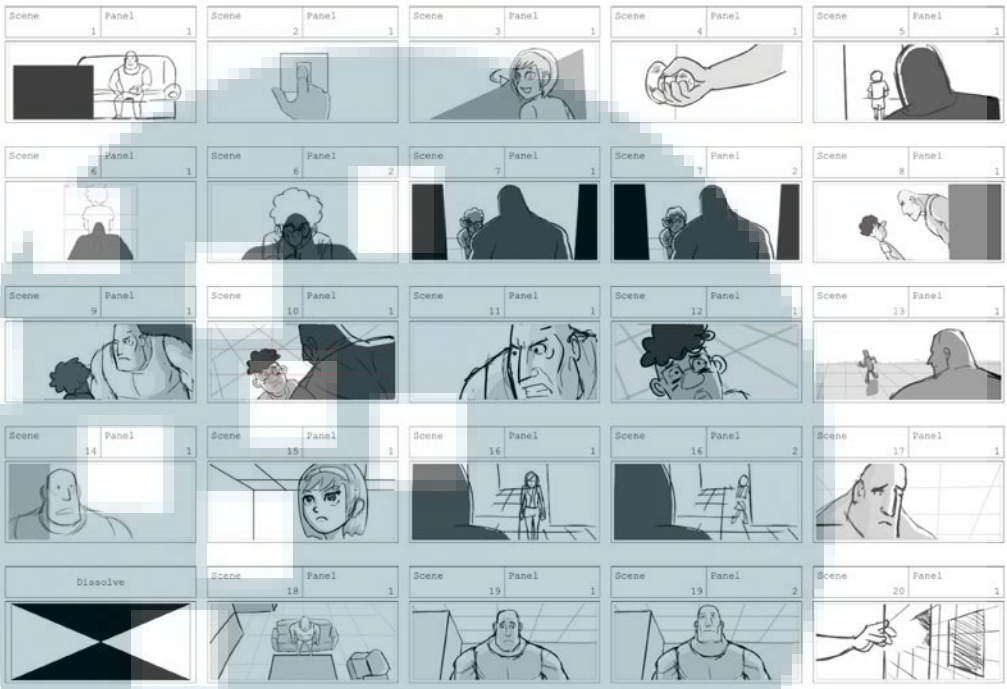
Scene ini dibuka dengan adegan saat pegulat John masih muda dan bersiap untuk menghabisi lawannya dalam arena *wrestling*, lalu berubah scene menjadi burger yang jatuh di teflon. Judul Daddy's Girl pun muncul, lalu *panning* foto dan piala kemudian berpindah ke adegan *ordinary life* John dan Mary.

Mary yang baru pulang sekolah disambut John dengan menghidangkan burger buatannya kepada Mary. Mary merasa bosan karena makanan yang harus ia makan adalah burger lagi. Ia hanya melihat burger buatan ayahnya dengan wajah bosan sambil meminum air. Tiba-tiba handphone Mary berdering dan ia terlihat senang saat menerima telepon tersebut. John yang curiga mengendap-endap hendak menguping pembicaraan telepon anaknya, namun ketahuan karena pintu tidak dapat menahan berat tubuhnya.

Gambar 3.3. Scene 1-2

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

3.3.1.2. Scene 2 (01:03 – 01:34)

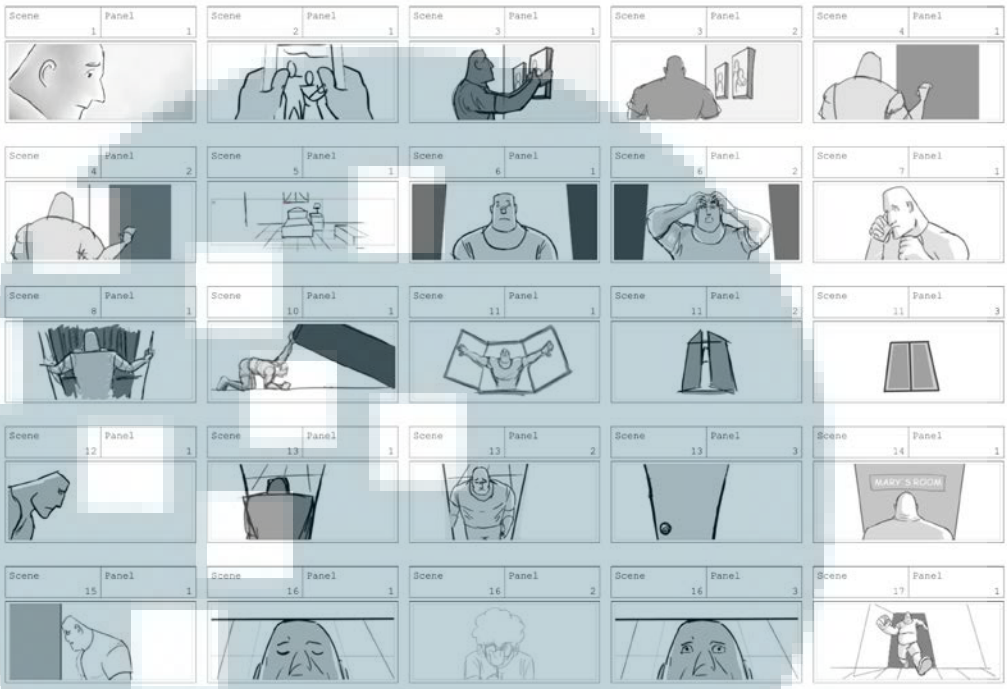


Gambar 3.4. Scene 2

Scene ini dibuka dengan adegan saat John menonton televisi. Tiba-tiba terdengar suara bel pintu, dan John membukakan pintunya. Richard berkunjung ke rumah Mary dan membawakan bunga untuknya, namun yang menerimanya adalah John. John yang kesal kemudian menggertak Richard sampai ia lari terbirit-birit. Melihat Richard lari ketakutan, John pun merasa geli sendiri dan ia pun terkekeh. Mary yang kesal melihat kejadian itu marah kepada ayahnya dan pergi ke kamarnya. Hal itu membuat John sedih. Ia merasa apa yang ia perbuat untuk melindungi anaknya malah membuat anaknya marah.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

3.3.1.3. Scene 3 (01:34 – 02:17)

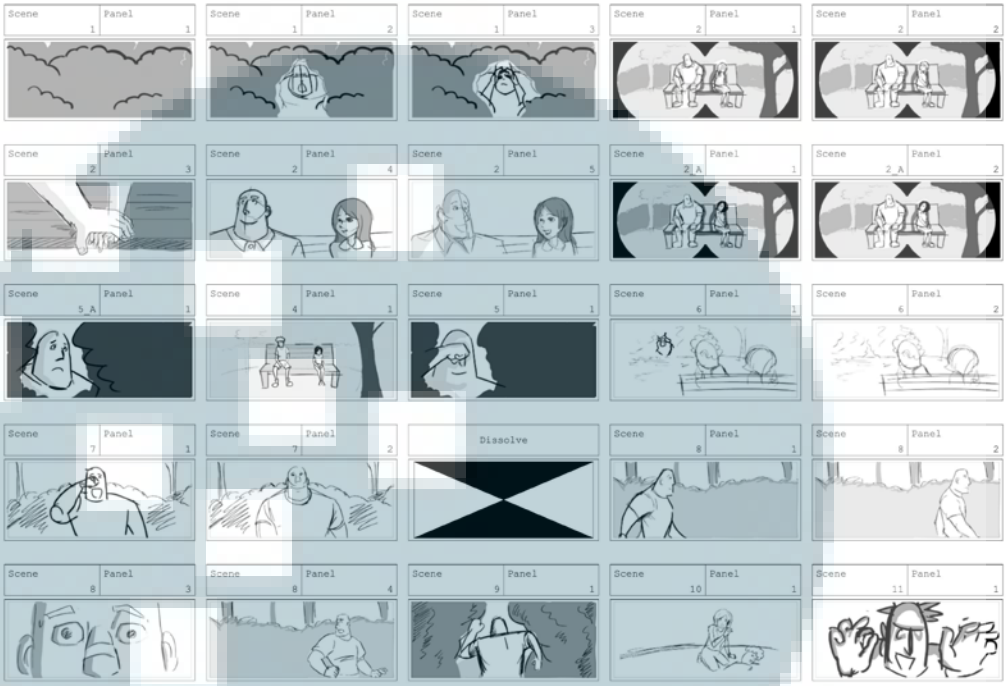


Gambar 3.5. Scene 3

Dalam *scene* ini, rasa sedih dan depresi John ditunjukkan dengan melihat foto dirinya dan Mary dengan wajah yang lesu. John menghampiri kamar Mary hendak meminta maaf, namun ia kaget bukan main saat anaknya tidak ada di kamarnya. John pun menelepon handphone Mary namun tidak ada jawaban. Ia pun mulai mencari ke seisi kamar. Ia mengecek lemari pakaian anaknya, dan kolong tempat tidurnya juga mengecek ke luar rumah dengan membuka jendela kamar. John makin sedih dan bingung karena anaknya menghilang. Tiba-tiba ia teringat Richard, remaja yang tadi datang ke rumahnya dan ia merasa anaknya kabur dari rumah untuk menemui Richard.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

3.3.1.4. Scene 4 (02:19 – 03:23)

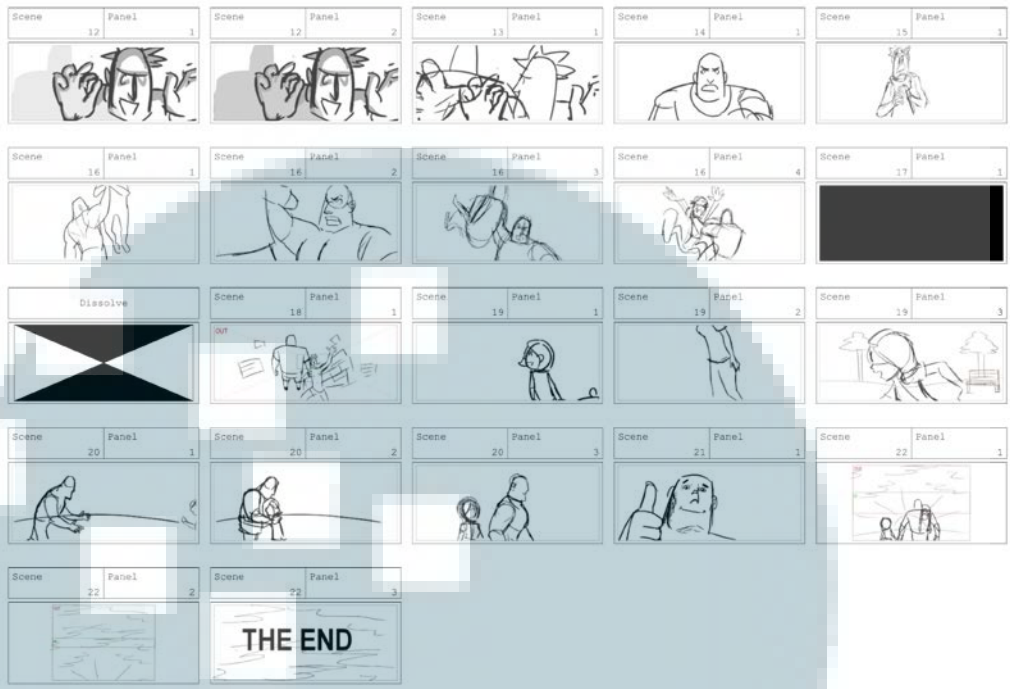


Gambar 3.6. Scene 4-1

Dalam *scene* ini John berhasil menemukan Mary yang sedang berpacaran dengan Richard di taman. John mengintai mereka diantara semak-semak, dan melihat Mary dan Richard berpacaran. Tiba-tiba teringat saat dulu ia berpacaran dengan istrinya sewaktu mereka muda. John pun akhirnya mulai bisa menerima bahwa anaknya sudah tumbuh besar dan mulai berpacaran.

Ia pergi meninggalkan anaknya bersama Richard dan melangkah pulang. Namun ia terkejut saat ia mendengar teriakan anaknya. John berlari ke arah anaknya, dan melihat Richard yang pingsan dipangkuan Mary karena melindunginya dari gangguan penjahat mesum.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014



Gambar 3.7. Scene 4-2

John menghampiri dari belakang penjahat mesum yang mendekati anaknya. Ia melakukan gerakan *chokeslam* andalannya kepada penjahat mesum tersebut dan berhasil membuatnya K.O. Mary yang melihat hal tersebut terharu dan menghampiri ayahnya kemudian memeluknya. John membalas pelukan Mary kemudian menghampiri Richard dan memuji tindakan remaja lelaki yang culun itu melindungi anaknya. Di akhir cerita, John pulang bersama Mary sambil memanggul Richard yang pingsan

3.3.2. Breakdown suara

Sebelum proses produksi dilakukan, penulis terlebih dahulu membuat daftar kumpulan suara yang diperlukan berdasarkan storyboard tadi dalam film animasi

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

3D *Daddy's Girl* yang juga sering disebut *breakdown* suara. Hal ini diperlukan sebagai acuan dalam proses produksi sehingga antara gambar dengan suara dapat saling berhubungan.

Tabel 3.1. Daftar Foley

FOLEY	**SCENE**
Langkah kaki+lari John	semua
Langkah kaki+lari Mary	semua
Langkah kaki+lari Richard	semua
Suara John jatuh	1
Suara kompor nyala	1
Suara burger jatuh di Teflon	1
Suara cess tumisan	1
Suara pintu dibuka ditutup	1,2,3
Suara piring gelas alat dapur	1
Suara televisi	2
Suara kenop pintu	2
Suara pegang figura	2
Suara balikin figura ke dinding	3
Tepok jidat	3
Suara lemari dibuka	3
Suara lemari ditutup	3
Suara angkat benda berat (tempat tidur)	3
Suara jendela dibuka+ditutup	3
Suara semak-semak	4
Suara Mary teriak	4
Suara rumput	4
Suara pukul	4
Suara kursi hancur	4
Suara John+Mary pelukan	4

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Tabel 3.2. Daftar SFX dan *Ambient*

SFX	SCENE
Daddy's angry grr!	2, 4
Kill kill kill!	1
Ringtone hp Mary	1
Suara bel pintu	2
Suara sambungan line telepon	3
Suara gaduh	3
Suara kucing teriak	3
Suara tombol telepon	3
Suara kekeran telepon	4
Suara pukul	4
AMBIENT	**SCENE**
Noise ring *wrestling*	1
Ambient dalam rumah	1, 2, 3
Ambient luar rumah	2
Taman	4

Tabel 3.3. Daftar Musik Ilustrasi

BGM	SCENE	TIME LENGTH
Daddy's Rock Time	1	15s (00:00-15:00)
Daddy's Happy Theme	1	43s
Daddy vs Richard	2	20s (01:03-01:23)
Daddy's Sad Theme	2 & 3	49s (01:28-02:17)
Daddy's Memory	4	23s
Daddy's Happy Theme buat Ending	4	15s

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

3.4. Produksi

Pada tahap ini, penulis membuat suara dan ilustrasi musik berdasarkan dari *breakdown* suara yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan *foley*, dan *ambient*, penulis menggunakan alat perekam Sony. Untuk musik ilustrasi, penulis menggunakan perangkat lunak *Magix Music Maker*, dan alat musik *keyboard* sebagai acuan nada.

Gambar 3.8. Alat Perekam Sony

3.4.1. Proses Produksi *Foley, Ambient,* dan *Sound Effects*

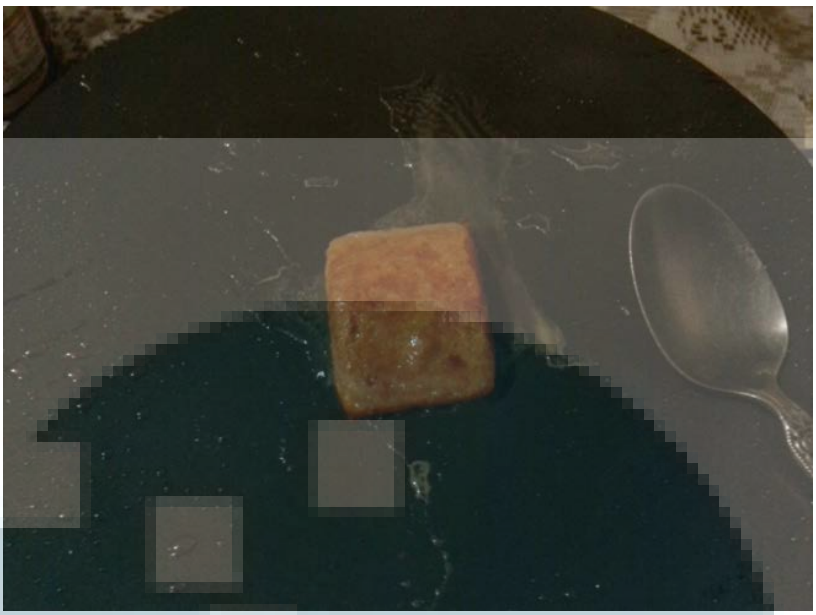
Pada tahap ini, penulis menggunakan dua metode yaitu teknik pembuatan *foley*, *ambient*, dan *sound effect* di awal dan di akhir setelah animasi jadi dan selesai dirender. Semua suara *foley* dalam film dibuat di awal film adalah suara yang

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

sudah jelas diketahui bagaimana pergerakannya sejak awal storyboard seperti suara gelas ditaruh, suara bel pintu, suara televisi, suara kenop pintu dan sejenisnya. Suara yang dibuat setelah animasi selesai dirender adalah suara langkah kaki, karena dalam storyboard suara ini tidak begitu terlihat jelas bagaimana pergerakannya sehingga kurang diketahui bagaimana *timing* suara langkah kaki itu muncul. Pada tahap ini, penulis melakukan pengambilan *foley* saat tengah malam menjelang dini hari untuk meminimalisir tertangkapnya *noise* yang tidak diinginkan

Salah satu suara yang penulis buat adalah suara saat sang ayah sedang memasak burger untuk Mary. Penulis menggunakan teflon, mentega, dan daging ham untuk menciptakan suara tumisan. Mentega dipanaskan di atas teflon sampai benar-benar panas, lalu daging ham ditaruh di atas mentega yang sudah mencair lalu suara 'cesss' ciri khas suara tumisan pun direkam menggunakan Sony Recorder dalam jarak yang cukup dekat, sekitar 8cm untuk mendapatkan fokus suara tumisan yang diinginkan. Saat suara selesai dibuat, penulis menemukan ada suara motor yang melintas di depan rumah tercampur dengan suara tumisan, sehingga suara pun diedit dan dibersihkan di perangkat lunak Adobe Audition 5.5.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014



Gambar 3.9. Proses Produksi Suara Tumisan

Untuk *ambient* luar rumah dalam *scene* 2, penulis merekam taman depan rumah penulis untuk mendapatkan *ambient* yang dibutuhkan. Kondisi pada saat itu agak sepi dan hanya terdengar beberapa suara kendaraan dari jalan besar dan sesuai dengan yang dibutuhkan penulis.

Gambar 3.10. Proses Produksi *Ambience* Luar Rumah

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Suara semak-semak penulis buat dengan cara merekam suara tissue yang diremas dengan tangan berulangkali.

Gambar 3.11. Proses Produksi Suara Semak Semak

3.4.2. Proses Produksi Musik Ilustrasi

Dalam tahap proses produksi musik ilustrasi, ada dua jenis lagu yang dibuat penulispertama-tama penulis mencari referensi musik yang bertemakan hal yang memiliki ikatan antar manusia seperti keluarga, persahabatan, dan romantisme. Hal ini dikarenakan musik bertemakan di atas memiliki pembawaan emosi yang tenang dan mengalun dan diharapkan dapat diaplikasikan dalam film animasi 3D *Daddy's Girl.*

Penulis mencari nada dan melodi yang pas sesuai dengan konsep emosi yang ingin dibangun di tiap musik ilustrasi, serta mencocokkan tiap-tiap instrument yang akan digunakan. Dengan menggunakan *keyboard*, penulis

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

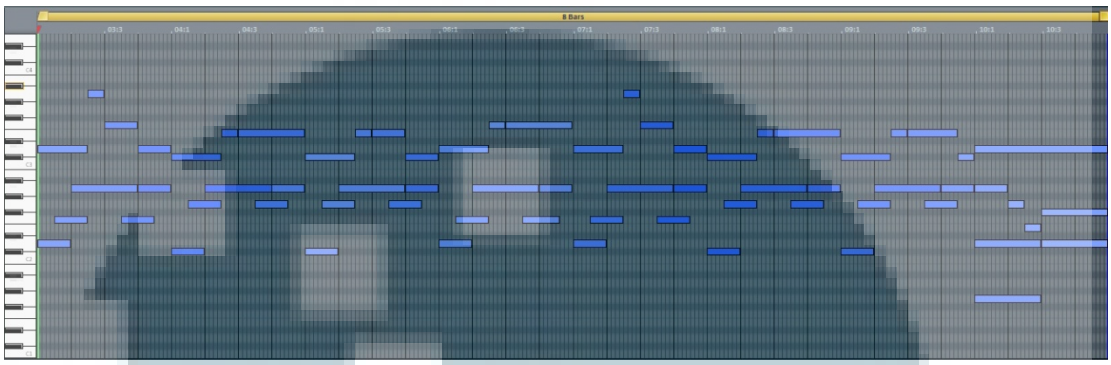
mencari nada dasar bagi tiap musik ilustrasi film animasi 3D *Daddy's Girl*. Ada dua cara yang penulis pakai dalam proses pembuatan suara, yaitu secara langsung dengan cara men*direct* pemain musik untuk memainkan lagu sesuai dengan nada dasar yang telah dibuat lalu direkam, dan secara digital dengan cara mengaplikasikan nada yang telah dibuat kedalam *software* atau perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Magix Music Maker 2013*.

Musik yang direkam secara langsung adalah *Daddy's Rock Time*. Penulis meminta seorang pemain musik yang handal dibidangnya untuk memainkan lagu yang bertemakan *rock* dengan menggunakan drum dan gitar listrik. Dalam tahap ini, penulis menyerahkan hasil rekaman nada dasar yang telah penulis buat kepada pemain musik untuk kemudian dimainkan ulang dengan gitar listik. Ketidaktahuan penulis akan bagian-bagian dari alat musik drum beserta bunyinya membuat penulis mencari contoh lagu *rock* seperti musisi One Ok Rock, My Chemical Romance, Linkin Park, dan Avenged Sevenfold kemudian mendengarkan irama ketukan drumnya. Setelah mendapatkan gambaran, barulah penulis men*direct* pemain musik untuk memainkan drum dengan irama *rock*.

Musik yang dibuat secara digital adalah *Daddy's Happy Theme*, *Daddy vs Richard*, *Daddy's Sad Theme*, dan *Daddy's Memory*. Setelah membuat beberapa nada dasar dan nada pengiring, penulis membuat aransemen lagu dengan menggunakan perangkat lunak *Magix Music Maker 2013*. Perangkat lunak *Magix Music Maker 2013* memiliki banyak sekali jenis instrument yang dapat digunakan sesuai kebutuhan dan memiliki fitur *musical typing* sama seperti fitur *musical*

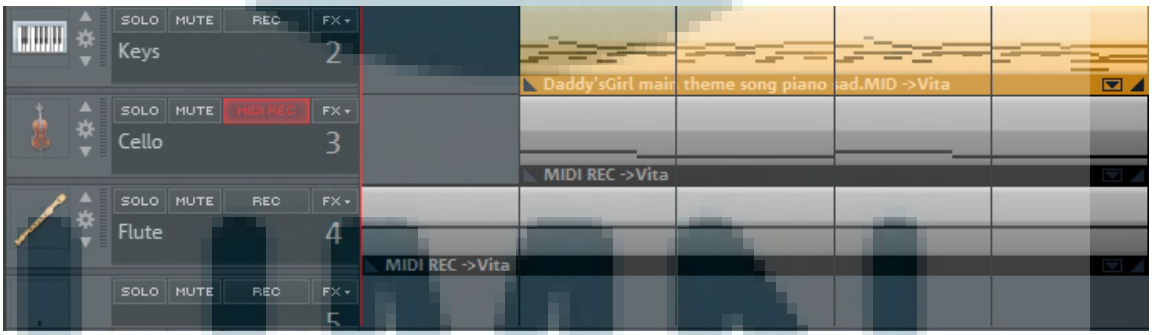
Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

typing yang terdapat dalam perangkat lunak *GarageBand*, jadi nada yang dasar yang telah dibuat tadi dapat dituliskan dalam fitur ini.



Gambar 3.12. Proses Pengaplikasian Melodi yang Telah Dibuat

Setelah menginput melodi yang telah dibuat, penulis membuat melodi pengiring menggunakan instrument lain. Contohnya dalam lagu *Daddy's Sad Main Theme*, penulis menggunakan piano sebagai melodi utama dengan menggunakan cello dan flute sebagai melodi pengiringnya.



Gambar 3.13. Proses Penggabungan Antar Instrumen

Setelah didengarkan berulang kali untuk memastikan tidak ada kejanggalan dalam tiap melodi, dan dirasa cukup, penulis mengekspornya menjadi format data *wav* untuk kemudian dicek desibelnya menggunakan *Adobe Audition*

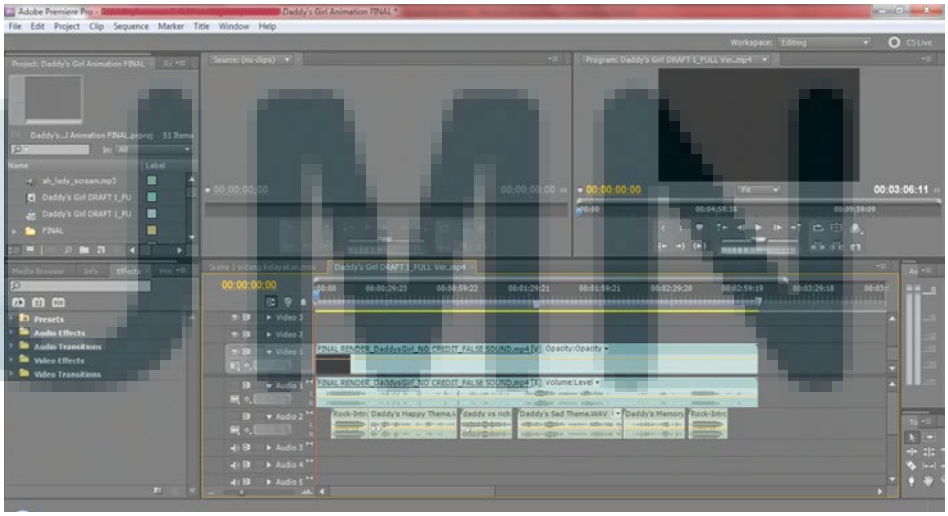
Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

5.5. Jangkauan desibel yang ideal bagi musik ilustrasi adalah -24 sampai -12. Jangkauan desibel yang diinginkan dapat diatur sesuai kebutuhan, asalkan tidak melebihi -6 karena suara akan pecah jika desibel di atas 0. Setelah dirasa cukup, barulah dimasukkan kedalam hasil animasi yang telah jadi.

3.5. Pascaproduksi

Dalam proses pasca produksi, penulis masuk dalam tahap editing untuk menginput suara-suara dan musik yang telah dibuat sebelumnya ke dalam animasi yang telah jadi dan mencocokkan suara dengan adegan dalam tiap *scene*. Pada tahapan ini, diperlukan kejelian agar suara *foley* dengan gambar dalam adegan pas. Selain itu juga, perbandingan volume suara antara musik ilustrasi dengan *foley* harus dilakukan berdasarkan suasana bagaimana yang akan dibangun.

Pertama-tama, penulis memulai dengan memasukkan musik ilustrasi yang telah dibuat kedalam film animasi yang telah jadi. Software yang penulis gunakan adalah *Adobe Premiere 5.5.*

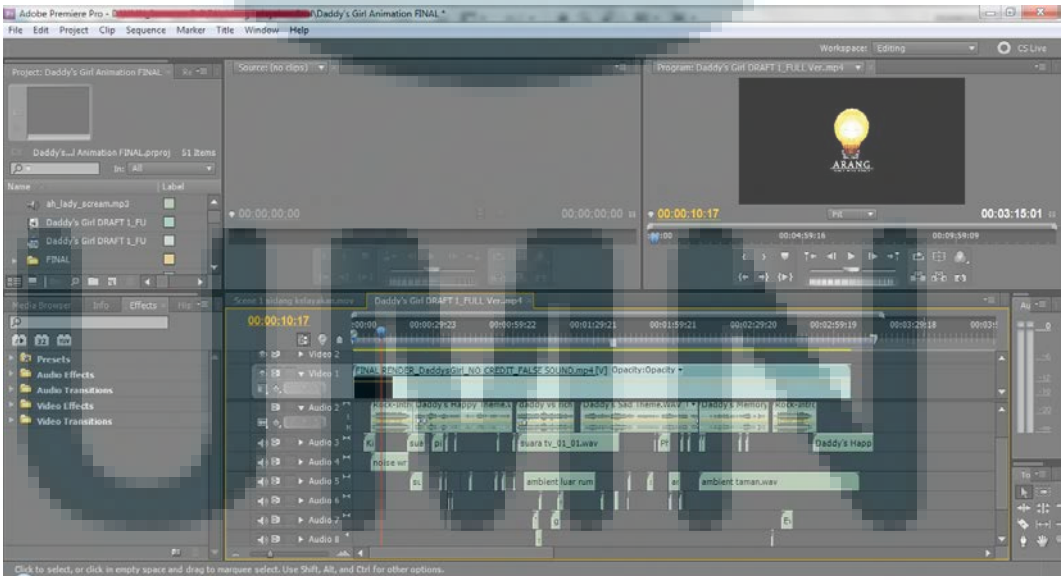


Gambar 3.14. Proses Penggabungan Musik Ilustrasi dengan Animasi yang Telah Jadi.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Dalam tahapan ini, penulis menempatkan lima musik ilustrasi yang telah dibuat tadi kedalam *scene* yang telah ditentukan sebelumnya berdasarkan *breakdown* suara yang telah dibuat. Penulis juga menambahkan *fade in* dan *fade out* dalam *Adobe Premiere 5.5* agar suara musik yang timbul dan tenggelam lebih terkesan halus dan akurat, tidak patah-patah dan mendadak hilang begitu saja. Saat proses *editing* suara, beberapa adegan ada yang dibuang atau dipercepat. Untuk mengatasinya, penulis mencoba berimprovisasi dengan memotong lagu pada bagian tertentu kemudian disambung kembali pada bagian akhir.

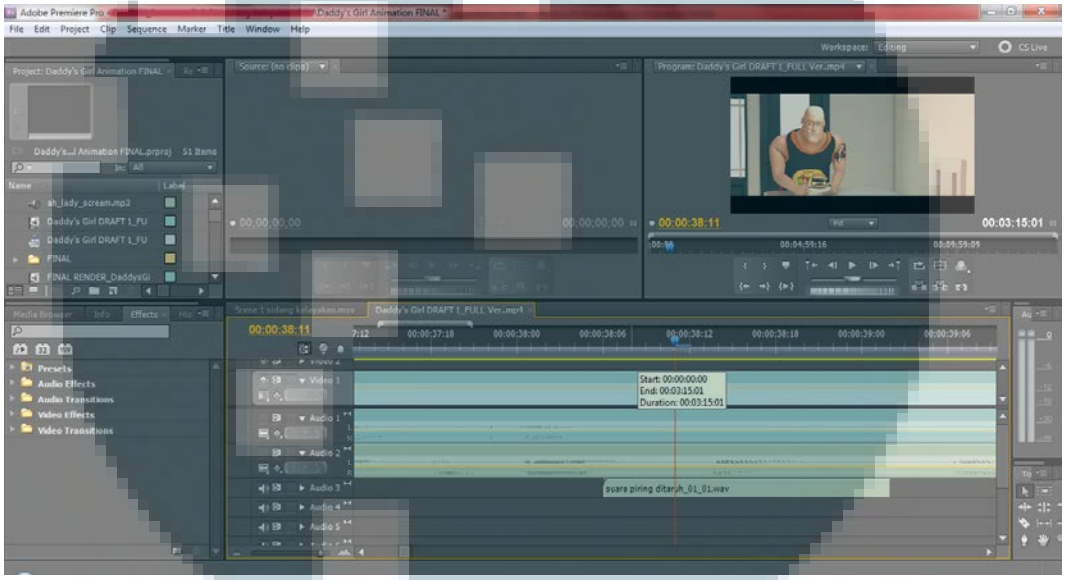
Langkah selanjutnya, penulis mulai memasukkan kumpulan *foley* yang telah dibuat dan dibersihkan sebelumnya. Kumpulan *foley* yang telah dibuat disusun per *scene* dan dicocokkan dengan tiap adegan yang membutuhkan suara. Tahapan ini membutuhkan kejelian dan ketelitian.



Gambar 3.15. Proses Penggabungan Kumpulan *foley* dan *ambient* dengan Animasi yang Telah Jadi.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

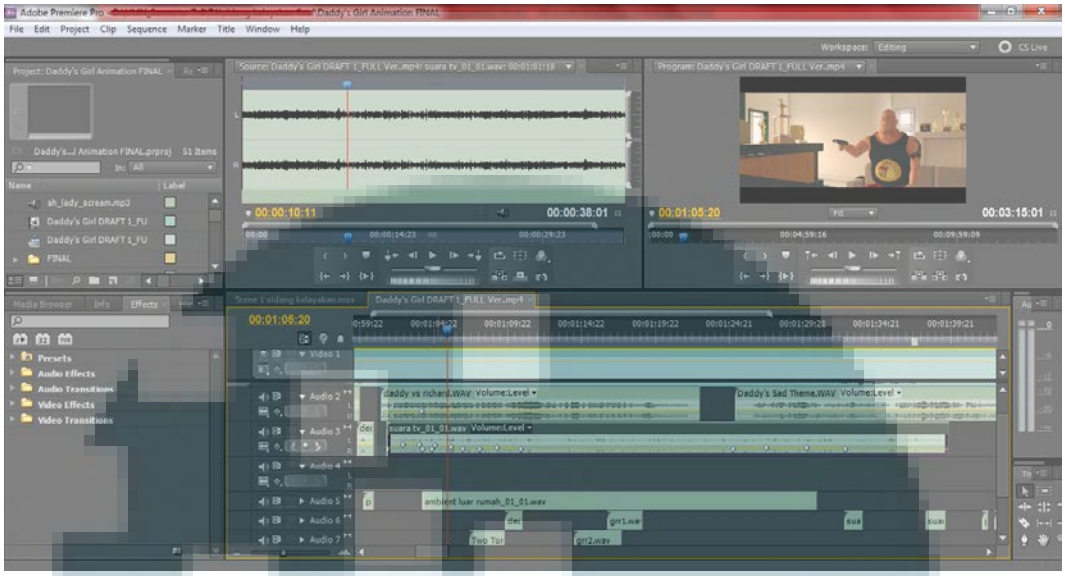
Misalnya saja pada adegan John menaruh piring berisi burger di atas meja makan, antara suara *foley* dengan *timing* piring bersentuhan dengan meja makan harus diperhatikan. Jika tidak teliti, hal-hal seperti suara *foley* lebih dulu muncul sebelum piring bersentuhan dengan meja makan dapat terjadi, atau sebaliknya; piring sudah bersentuhan dengan meja makan namun suara *foley* tertinggal.



Gambar 3.16. Proses Peletakkan *foley* dalam Adegan *scene* 2

Proses *balancing* dilakukan antara masing-masing suara *foley* dengan musik ilustrasi dilakukan agar tidak ada suara yang saling bertumpukan. Pada *scene* 2 dalam menit 01:02-01:30, suara yang terdapat diawal *scene* ini adalah suara televisi, suara bel pintu, *ambient* luar rumah, suara kenop pintu, suara pintu dibuka, dan suara decit pintu. Proses *balancing* ini dilakukan untuk memberikan perbedaan suara antar foley, dan musik ilustrasi.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014



Gambar 3.17. Proses *Balancing* Antara *Foley* dan *Ambient* dalam *scene* 2.

Scene 2, diawali dengan suara televisi muncul. Suara televisi memiliki volume yang agak kencang dikarenakan televisi tersebut berada di depan kamera sehingga suara yang dihasilkan sudah semestinya lebih kencang dibandingkan suara lain disekitarnya. Saat Richard memencet tombol bel pintu dari luar, volume suara televisi tidak di *fade out*, namun langsung diturunkan tiba-tiba baru kemudian dimunculkan lagi saat adegan Mary merespon suara bel tersebut dari dalam rumah namun dengan volume yang lebih rendah daripada yang diawal karena televisi memang ada di dalam rumah, yakni di ruang tamu, namun tidak ada didalam adegan.

Saat John membuka pintu, suara televisi perlahan hilang diiringi masuknya *ambient* luar rumah. *Ambient* luar rumah ini intensitas volumenya akan bertambah naik seiring John keluar dari rumah untuk menekankan atmosfir luar rumah. Kemudian, John kembali masuk ke dalam rumah setelah mengusir Richard dan suara televisi kembali muncul untuk menekankan atmosfir dalam rumah.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Kemudian saat John habis bertengkar dengan Mary, suara televisi mulai mengecil seiring munculnya lagu *Daddy's Sad Theme.* Penulis ingin menunjukkan sisi emosi sang ayah yang depresi dan sedih setelah bertengkar dengan Mary.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014