

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan hasil karya yang disampaikan dalam bentuk gambar bergerak dengan adanya perpaduan dari suara untuk menyampaikan emosi dan pesan untuk para penonton. Hal tersebut biasa disalurkan melalui beberapa gaya yang berbeda mulai dari hal yang mudah diresapi oleh para penonton hingga hal yang memunculkan beberapa aksesoris abstrak yang menimbulkan keunikan dari karya tersebut. Namun, untuk mendapatkan faktor tersebut, sebuah film perlu bantuan tak hanya dari efek visual. Namun, peran suara dalam sebuah film merupakan aspek penting untuk menghidupkan film tersebut. Dengan demikian, untuk memunculkan faktor tersebut, dibutuhkan aspek yang dapat menata serta mengkomposisikan beberapa macam jenis efek suara pada setiap adegan yang ditampilkan.

Sound design merupakan proses di mana perancangan konsep sebuah audio dapat disesuaikan dalam sebuah adegan film untuk menyampaikan emosi maupun memperkuat adegan tersebut terhadap penonton. Dalam sebuah *sound design* ada beberapa elemen utama yaitu dialog, musik, *ambience*, dan *sound effects* (Bordwell dan Thompson, 2008). Dimulai dengan dialog, dialog digunakan dalam sebuah film untuk menyampaikan situasi yang sedang terjadi antara para karakter dan adegan yang tengah berada pada adegan yang ditampilkan. Dialog bisa dalam bentuk percakapan maupun narasi, namun dalam sebuah film terutama pada era film moderen mayoritas dialog yang digunakan didominasi oleh percakapan dan narasi film sudah jarang ditemukan pada karya-karya film moderen. Selanjutnya ada musik, musik atau bisa juga disebut dengan *scoring* merupakan elemen krusial dalam penyampaian suatu adegan, hal tersebut penting karena aspek emosi akan lebih terlihat dengan adanya bantuan alunan musik yang dimainkan untuk memperkuat adegan yang ditampilkan. Selain itu, sebuah alunan musik bisa menjadi salah satu bentuk ikoniknya suatu film jika dibuat dengan baik dan kreatif (Dittmar, 2012), contohnya dalam sebuah film *The Godfather* karya Francis

Coppola yang memiliki *scoring* retro mafia yang gampang untuk dikenal karena identiknya film tersebut hingga sekarang. Dan terakhir merupakan *sound design*, sebuah film jika sudah dipenuhi oleh aspek-aspek sebelumnya akan percuma jika tidak adanya efek suara, elemen tersebut akan membantu dalam penekanan sebuah benda properti maupun aksi antara para tokoh dalam sebuah adegan dan peran tersebut sama pentingnya seperti musik/*scoring*, semakin jelas dan terstruktur sebuah efek suara diimplementasikan ke dalam sebuah adegan maka rasa hidupnya sebuah adegan akan lebih terasa oleh para penonton. Lantas, untuk mewujudkan seluruh elemen tersebut dibutuhkan sebuah *sound designer* yang akan merancang dan mengkomposisikan keempat elemen menjadi suatu karya yang dapat mendampingi visual yang ditampilkan.

Peran *sound designer* tidak dibutuhkan saat *shooting* di lapangan, namun *sound designer* bekerja pada sesi pasca produksi film yang dikerjakan bareng bersama editor. *Sound designer* pun akan dibagi menjadi beberapa bagian lagi antara lain merupakan *foley artist* yang bertugas untuk merekam hal-hal kecil dalam sebuah film untuk menambahkan detail sebuah adegan, contohnya adalah suara langkah kaki yang disesuaikan pada permukaan yang dilangkahi tokoh karakter di adegan yang ditampilkan. Selanjutnya adalah dialog *mixer*, peran dialog *mixer* ialah memastikan dialog yang terekam terdengar jelas dan dapat dimengerti oleh para penonton. Pada proses *shooting*, tidak semua audio yang terekam akan sinkron dengan video yang terekam, akan dibutuhkan beberapa penyesuaian dari *file* audio lainnya untuk merapikan dialog agar sesuai dengan adegan yang ditampilkan.

Kemudian ada *sound effects* editor, salah satu peran yang menggabungkan suara *foley* ke dalam adegan untuk menghidupkan detail-detail kecil. Penulis mendapatkan kesempatan untuk bertanggung jawab menggabungkan efek suara yang sudah diberikan dari aset-aset rekaman dan menyatukannya menjadi karya yang dapat dimengerti oleh penonton. Proyek yang diberikan kepada penulis berbeda dengan proyek-proyek yang sudah pernah dikerjakan karena sebelumnya penulis mendesain untuk sebuah karya film pendek namun untuk proyek ini bentuk karya yang akan diedit merupakan sebuah audio drama.

Awal mula munculnya ketertarikan penulis terhadap dunia *sound design* ialah tidak adanya batas kreativitas untuk mengimplementasikan aspek efek suara dalam sebuah adegan film, hal itu kemudian penulis mempraktekkan ke dalam tugas kuliah selama proses pembelajaran dan secara perlahan mengasah kemampuan penulis sebagai *sound designer* dalam beberapa proyek kampus terakhir. Hal tersebut menjadi dorongan untuk memperdalam ilmu mendesain terutama dalam efek suara dalam film dan pada kesempatan kali ini penulis mendapatkan tantangan baru untuk mendesain hal yang belum pernah penulis lakukan berupa menghidupkan rangkaian rekaman suara menjadi suatu drama.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis mengikuti program magang dari Universitas Multimedia Nusantara ialah untuk memenuhi syarat kelulusan yang diperlukan untuk menyelesaikan proses pembelajaran penulis pada masa perkuliahan. Selain itu, penulis juga ingin memperluas ilmu serta relasi penulis dengan belajar dan berkenalan dengan sosok-sosok dibalik film-film ternama dan bagaimana proses pengerjaan pasca produksi sebuah film dilakukan hingga dapat menghasilkan karya yang dipublikasikan ke layar lebar maupun ke platform *streaming* digital. Penulis juga ingin memperbanyak aset rekaman suara yang tidak gampang untuk didapatkan maupun direkam oleh penulis.

Dengan adanya program pelaksanaan magang ini, penulis mendapatkan hal-hal yang penulis ingin pelajari secara langsung dengan alat dan penyampaian yang berbeda dengan proses pengajaran di kampus karena bisa melihat proses pasca produksi profesional di kantor SYNCHRONIZE SOUND POST. Dengan demikian, penulis berharap dengan waktu yang diberikan serta kesempatan yang didapatkan ini penulis bisa membantu serta menambah ilmu pengetahuan penulis tentang sistem kerja pasca produksi suara film layar lebar.

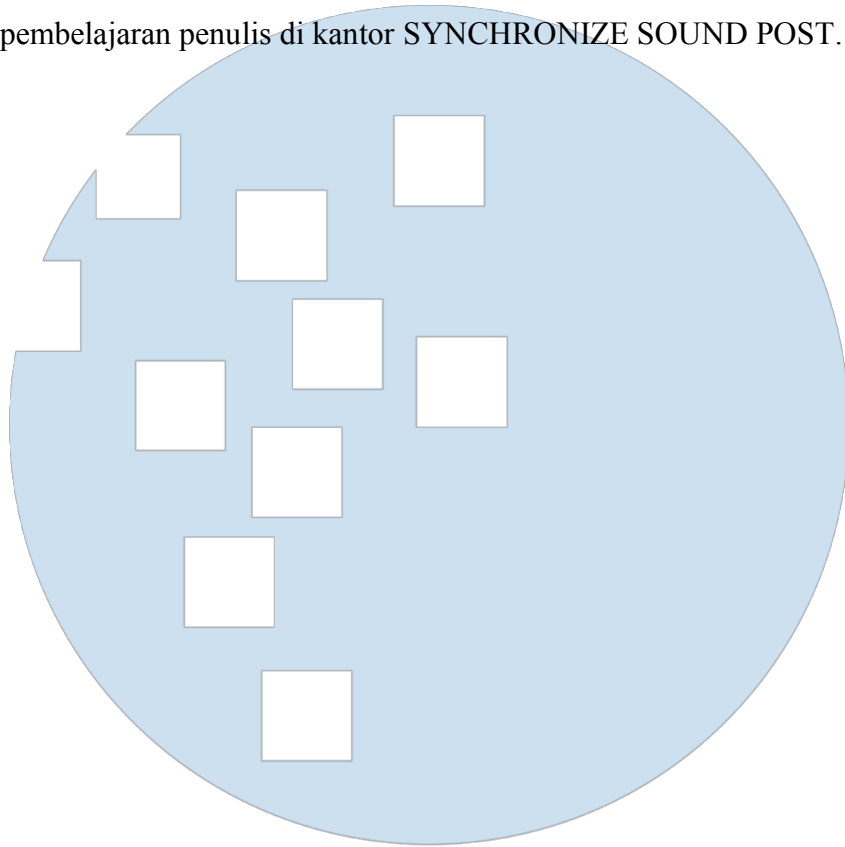
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan beberapa riset untuk mencari beberapa kantor pasca produksi film yang dapat membantu dalam proses pembelajaran penulis, penulis menemukan beberapa tempat pasca produksi yang telah menangani film-film judul besar layar lebar dan mempersiapkan dokumen tambahan untuk mengajukan diri penulis sebagai calon anak magang kantor-kantor tersebut. Salah satu kantor yang direkomendasikan oleh teman penulis merupakan kantor SYNCHRONIZE SOUND POST yang menarik perhatian penulis karena lokasinya yang strategis serta karya-karyanya yang menarik seperti *Pamali* (2022), *Spirit Doll* (2023), *Pesugihan Bersekutu Dengan Iblis* (2023), *Autobiography* (2023), *Onde Mande* (2023). Karena penulis sangat menggemarkan genre horor, penulis kemudian memutuskan untuk melakukan proses magang di kantor tersebut.

Penulis kemudian mengirimkan pengajuan pertanyaan terkait adanya lowongan magang melalui *direct message* sosial media yang ditemukan penulis pada *Instagram* SYNCHRONIZE SOUND POST dan pada tanggal 10 September 2023 penulis dihubungi oleh admin SYNCHRONIZE SOUND POST melalui *Whatsapp* untuk datang ke kantor guna melakukan proses wawancara magang di kantor SYNCHRONIZE SOUND POST, penulis kemudian datang ke kantor pada tanggal 11 Oktober 2023 dan melakukan proses wawancara dan penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan magang di kantor tersebut selama Oktober 2023 Januari 2024.

Penulis pun mulai melakukan proses magang hari pertama pada tanggal 16 Oktober 2023 dengan bimbingan mas Indra Sudoyo dan Hadrianus Eko. Penulis mulai berkenalan dan melakukan observasi situasi dan ruangan kantor yang memiliki dua studio yaitu studio *mixing* dan studio *foley*. Kantor tersebut juga memiliki ruang admin yang berisi mayoritas aset yang dibutuhkan *sound mixer*. Selama 2 minggu penulis mendampingi serta melakukan observasi terhadap proses kerja pasca produksi suara sembari melakukan *sharing session* karena mas Indra sendiri merupakan dosen IKJ yang memperlakukan penulis selayaknya murid yang sedang belajar dengan situasi yang berbeda, penulis kemudian diberikan proyek sebagai *sound fx editor* untuk sebuah audio drama bergenre horor karena penulis

sempat menyebutkan bahwa penulis gemar dengan genre tersebut dan mulailah proses pembelajaran penulis di kantor SYNCHRONIZE SOUND POST.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA