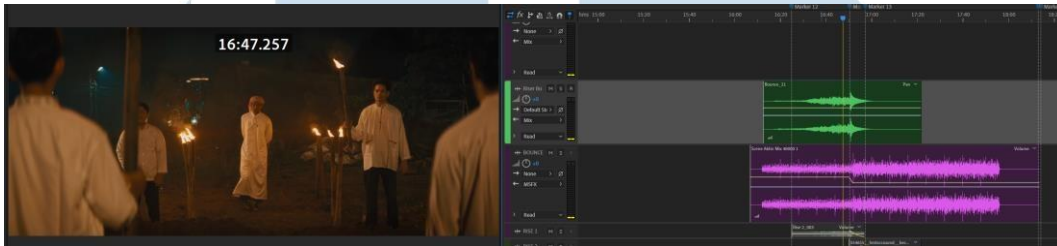


permainan drums yang berubah ketika sampai di puncak *Rise*, seperti yang dinyatakan oleh Harnum (2001), tempo yang naik secara perlahan memberikan rasa *tense* juga *suspense*. Serta permainan pada ritme permainan *Drums* sesuai pernyataan Jones (2007) bahwa ritme merupakan perubahan atau pergantian didalam durasi, seperti bunyi drums yang berubah pada tempo yang telah ditentukan.



Gambar 4.10 Layout Riser dan Musik.

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah menerima musik dari *Music Composer*, penulis melakukan *Gain Staging* agar suara antara *Riser* dan Musik tidak bertabrakan volumenya. Dan dengan konsep serta rancangan ini, *Riser* membantu menaikkan intensitas pada adegan penguburan dari segi suara. Dari awal Imam Qoqo menuntun para pengikutnya, suara *Riser* mulai naik perlahan hingga saat Imam Qoqo berdiri di Tengah frame, suara *Riser* semakin Intens dan juga membuat keseluruhan intensitas adegan menjadi terbantu oleh *Sound*, juga musik dari *Music Composer* yang ditambahkan menjadi pelengkap rasa Intens hingga scene berakhir.

## 5. KESIMPULAN

Dalam penulisan dan pembuatan film Panitia Hari Kiamat, penulis banyak mendapati ilmu dan Pelajaran mulai dari proses pre-production hingga post-production. Pada pembuatan penulisan ini, penulis fokus terhadap penciptaan suara *riser* yang ditambahkan untuk mendukung intensitas pada adegan penguburan. Penulis juga mempelajari teori musik demi menunjang tinjauan pada penulisan ini, juga membawa penulis akhirnya menonton film-film sebagai referensi pembuatan *riser*.

Hasil dari Analisa dan eksplorasi pada *editing* suara di film ini adalah dengan adanya *Riser* sangat membantu perasaan intens dan intensitas keseluruhan

sebuah adegan, namun tidak bisa hanya *riser* saja, melainkan harus dibantu juga dengan ambience, bahkan dengan musik. Mulai dari bunyi riser yang pelan saat para pengikutnya mengelilingi lapangan, hingga bunyi riser yang memuncak saat Imam Qoqo berada di tengah lapangan, serta musik yang bantu mengiringi adegan untuk membantu menciptakan Intensitas pada adegan penguburan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Amyes, T., & Wyatt, H. (2005). Audio post production for television and film: an introduction to technology and techniques (third). Amsterdam: Focal Press.
- Beauchamp, R. (2005). Designing sound for animation. Amsterdam: Elsevier. Connexions.
- Jones, C.s. & Jones, R. (2007). Understanding Basic Music Theory. Houston:
- Murray, L. (2019) Sound Design Theory and Practice: Working with Sound. Routledge
- Pilhofer, M., dan Day, H. (2011). Music Theory for Dummies (2nd ed). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Ranieri, T. (2021, May 12). Sound design 101: The ultimate guide to great film sound. The Film Fund.
- Sonnenschein, D. (2001). The Expressive Power of The Expressive Power of Music, V Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Michael Wiese Productions.
- Viers, R. (2008). The Sound Effects Bible. Michael Wiese Productions.
- Whittington, W. (2007). Sound design and science fiction. In Sound Design and Science Fiction.
- Zoebazary, I. (2010). Kamus Istilah Televisi & Film. PT Gramedia Pustaka Utama.