

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Karya yang dijadikan subjek penelitian penulis sebagai sound designer adalah film pendek fiksi dengan judul Kala Bilah Membelah. Karya ini merupakan film pendek produksi Cineamour Visuals sebagai tugas akhir di Universitas Multimedia Nusantara. Film Kala Bilah Membelah mengangkat tema *replaceable* dengan genre drama, horror. Film ini bercerita tentang karakter Reza yang merupakan seorang penjagal yang terampil dengan dedikasi tinggi untuk pekerjaannya. Di suatu malam yang sibuk, Reza mendapati adanya ketegangan antara atasannya, Firhan, dengan salah satu rekan kerjanya yang pergi meninggalkan rumah pemotongan dengan begitu saja. Firhan tampak mendorong dan menaikkan intensitas kerja para penjagal demi meraih target harian yang cukup tinggi. Tibalah Rio, seorang anak yang dipekerjakan untuk menggantikan rekan kerja Reza. Adanya perubahan situasi yang mendadak tersebut, Reza harus berhadapan dengan adanya kemungkinan bahwa ia tidak begitu berarti di tempat ia bekerja.

3.2. Konsep Karya

Film pendek fiksi Kala Bilah Membelah memiliki konsep yang mengangkat tema utama yaitu *replaceability* dalam bentuk film pendek fiksi dengan disajikan dalam bentuk *live action*. Dengan melihat tema yang diangkat yaitu *replaceability*, dan juga cerita yang diangkat memiliki kaitan erat dengan kondisi psikologis seseorang, penulis merujuk kepada beberapa film yang juga memiliki kata kunci tersebut sebagai referensi sound design. Film-film tersebut adalah Black Swan (2010), Joker (2019), A Beautiful Mind (2001). Sebagai referensi dari konsep suara pikiran yang ada dalam film-film tersebut. Tahapan Kerja

3.2.1. Pra produksi

a. Ide atau gagasan

Film fiksi pendek berjudul Kala Bilah Membelah mengangkat isu tentang seorang pekerja kelas bawah yang posisinya sangat mudah tergantikan oleh

orang lain. Dari statement tersebut kemudian mengambil latar pada tahun 2008, dimana pada era tersebut terjadi krisis keuangan global. Sebuah era dimana banyak orang yang mengalami kesulitan finansial, mencari pekerjaan, bahkan untuk bertahan hidup. Ketika berbicara mengenai *replaceability*, pekerjaan seorang penjagal tentunya sangat mudah digantikan oleh orang lain.

b. Observasi

Fokus utama dari penulisan ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana kondisi psikologis karakter dapat disampaikan melalui elemen suara, khususnya dengan penggunaan efek reverb dan delay. Efek-efek ini mampu merepresentasikan tekanan mental, gangguan kognitif, dan pengalaman batin yang tidak bisa dijelaskan secara visual atau dialogis.

Sesuai dengan batasan masalah pada Bab I, penulis melakukan observasi terhadap film-film yang menampilkan karakter utama dengan kondisi psikologis yang terganggu, serta bagaimana suara—khususnya suara pikiran atau suara internal karakter—dirancang untuk memperkuat naratif tersebut. Penulis memilih tiga film sebagai referensi utama: *Black Swan* (2010), *Joker* (2019), dan *A Beautiful Mind* (2001). Ketiga film ini memiliki karakter utama yang mengalami tekanan batin yang intens, serta memanfaatkan efek reverb dan delay secara efektif untuk menciptakan ruang mental atau psikologis melalui suara.

Pada film *Black Swan* (2010), karakter utama mengalami tekanan psikologis akibat persaingan, perfeksionisme, dan relasi disfungsional dengan ibunya. Reverb dan delay digunakan secara halus dalam beberapa adegan untuk menandai delusi, perasaan tidak aman, dan keterpisahan dari realitas. Saat karakter utama mulai mengalami halusinasi mendengar suara bayangan dirinya, suara-suara ini diberi reverb panjang dan terkadang delay untuk menekankan bahwa suara tersebut hanya berada di dalam pikirannya.

c. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Eksperimen dalam penciptaan karya ini dilakukan melalui teknis untuk mewujudkan suara pikiran karakter Reza pada *fight scene*. Suara pikiran

dirancang tidak berasal dari suara internal Reza, melainkan suara orang-orang di sekitarnya yang muncul sebagai bentuk tekanan psikologis. Untuk membedakan suara ini dari dialog biasa, penulis bereksperimen dengan penggunaan reverb cukup berat dan layering suara untuk mencerminkan kekacauan pikiran Reza.

Eksperimen dilakukan dengan mengaplikasikan efek reverb untuk menciptakan kesan kehampaan, seolah suara berasal dari ingatan Reza. Sementara itu, efek delay digunakan untuk memberikan kesan pengulangan dan gema, seakan suara yang sama terus menerus bergema dalam pikiran karakter untuk menandakan tekanan psikologis dan mental. Suara pikiran diposisikan sebagai respon Reza yang terpicu selama *fight scene*. Suara-suara tersebut hadir dalam format montage dan flashback yang menampilkan pengalaman Reza yang mendapat tekanan dari orang sekitar Reza. Suara pikiran disusun mengikuti kondisi emosional Reza. Suara-suara tersebut juga diberi jeda, memiliki keheningan diantaranya sebagai bagian dari penggambaran kondisi emosional Reza. Keheningan diantara suara-suara pikiran juga memberikan ruang bagi penonton untuk memahami transisi kondisi psikologi Reza dan memberikan kesan dramatis.

3.2.2. Produksi

Film Kala Bilah membelah melakukan proses produksi selama 2 hari di Studio PFN. Selama proses produksi, penulis bekerja sebagai Sound Recordist dan dibantu oleh seorang Boom Operator. Penulis juga berkoordinasi dengan Produser dan Sutradara selama proses produksi. Proses produksi berjalan dengan lancar dan tidak ada kendala.

3.2.3. Pascaproduksi

Dalam proses pascaproduksi, penulis yang bekerja sebagai sound designer bertanggung jawab atas keseluruhan perancangan suara dalam *fight scene*, khususnya pada perancangan suara pikiran karakter Reza. Dalam proses ini,

terdapat beberapa langkah teknis untuk menggabungkan suara pikiran Reza secara efektif terhadap alur naratif dan juga visual.

Proses pertama adalah pemilihan suara orang-orang yang berdialog dengan Reza. Pemilihan suara ini berdasarkan dialog mana saja yang dapat mempengaruhi kondisi psikologi Reza pada *fight scene*. Setelah dikumpulkan, semua suara disusun dalam urutan sesuai dengan visual montage dan flashback yang muncul. Proses sound editing dilakukan menggunakan Digital Audio Workstation (DAW). Aplikasi DAW yang penulis gunakan adalah Pro Tools.



Gambar 3. 1 Timeline DAW Pro Tools

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah penyusunan komponen suara, penulis melakukan beberapa tahapan. Pertama, penulis melakukan dialog editing agar mempermudah tahapan selanjutnya. Penulis juga melakukan pengaturan gain pada setiap dialog agar seimbang. Selanjutnya penulis harus memastikan suara rekaman asli sudah bersih atau tidak ada noise. Penulis menggunakan plugin Waves Clarity Vx Pro.



Gambar 3. 2 Plugin Clarity Vx Pro
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah memastikan semua suara dialog dalam keadaan bagus, Penulis menambahkan efek Reverb. Penulis menggunakan Plugin Valhalla Vintage Verb. Untuk menciptakan kesan suara pikiran dan kehampaan namun dialog masih dapat terdengar jelas, penulis menggunakan reverb mode chamber dan mix sekitar 30%. Penulis juga menambahkan high cut di 8000hz untuk membuat suara lebih terkesan *dreamy*. Decay diatur pada 6 detik agar menciptakan kesan gema panjang. Berbeda dengan penggunaan reverb pada scene lain yang bersifat natural seperti menyesuaikan suara dialog dengan ruang akustik, pada scene 8 reverb diterapkan secara ekspresif dengan intensitas lebih tinggi untuk menggambarkan ruang batin karakter.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 3 Plugin Valhalla Vintage Verb

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Selanjutnya adalah, penulis menerapkan efek delay. Delay digunakan untuk menciptakan efek gema dan pengulangan suara pikiran Reza. Penulis hanya menambahkan sedikit delay dengan mix sekitar 14% agar terdengar tipis. Penulis menggunakan mode *tape* agar karakter delay terdengar natural. Delay time diatur di sekitar 270 ms. Plugin yang digunakan adalah Valhalla Delay, dengan pengaturan sebagai berikut:

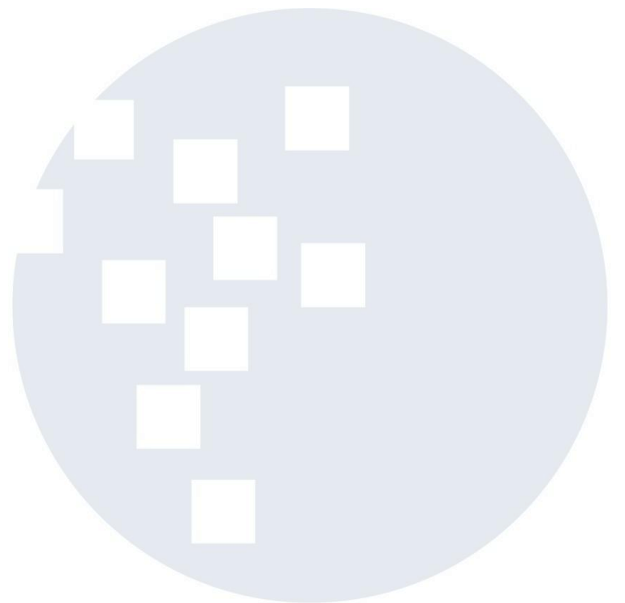


Gambar 3. 4 Plugin Valhalla Delay

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah seluruh suara pikiran diberikan efek reverb dan delay, penulis melakukan proses mixing untuk memastikan keselarasan suara pikiran dengan elemen suara pendukung lainnya (seperti musik dan efek suara). Penulis

menurunkan suara pikiran agar levelnya di bawah 4dB dari suara musik dan efek pukulan dan darah agar terasa menyatu dan tidak mengganggu fokus utama pada visual.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA