

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film *Perahu* berdurasi 10-15 menit dengan format 1080p dan aspect ratio 2.39:1. Mengusung genre drama, *Perahu* bertema kedukaan, menceritakan perjalanan emosional seorang produser musik bernama Kavi (24) yang menghadapi kesulitan dalam berkarya saat merancang lagu untuk seorang artis bernama Runa (20). Di tengah kebuntuannya, Kavi menemukan proyek musik adiknya yang telah meninggal, yang lebih menarik hatinya dan membawanya kembali menghadapi rasa kehilangan. Dalam produksi ini, penulis bekerja sama dengan tim beranggotakan lima orang, dan bertanggung jawab sebagai sound recordist, scoring artist, dan sound designer, dengan peran mencakup perekaman suara, penggarapan musik latar, serta pengelolaan elemen audio untuk memperkuat pengalaman sinematik film.

3.2. Konsep Karya

Pada *scene* 4 dalam film *Perahu*, emosi ambivalen Kavi ditampilkan dengan cukup kompleks. Ia mengalami berbagai perasaan yang saling berkejaran, dimulai dari frustrasi ringan akibat tangannya terkena air panas. Perasaan tersebut diikuti oleh kebingungan karena kesulitan bekerja yang dipicu oleh kematian adiknya, melankolis saat melihat video kenangan bersama sang adik yang sedang menyanyikan lagu *Perahu*, dan kebahagiaan saat mengenang masa-masa indah bersama adiknya semasa hidup.

Kemudian, Kavi merasa termotivasi untuk memainkan lagu tersebut di gitar, sebelum akhirnya terkejut akibat panggilan mendadak dari Tulip yang mempertanyakan apa yang sedang ia lakukan sendirian di studio. Kompleksitas emosi ini diungkapkan secara artistik melalui *soundscape* dan *scoring* yang dirancang secara khusus menggunakan teknik *spatial audio*. Pendekatan ini

memungkinkan terciptanya penggambaran audio yang imersif, yang secara efektif menggambarkan pergolakan batin Kavi sepanjang adegan.

3.3. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dari penciptaan film *Perahu* terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang akan dibahas pada bagian berikutnya.

3.3.1. Pra Produksi

a. Ide dan Gagasan

Penelitian ini mengusulkan penggunaan *spatial audio* untuk menggambarkan perubahan emosi Kavi dalam scene 4 film *Perahu*. Teknik ini terinspirasi dari penggunaan *spatial sound* dalam *Gravity* (2013), yang menciptakan kedalaman imersif, dan *Inside Out* (2015), yang memanfaatkan *soundscape* dan *scoring* untuk menggambarkan perubahan emosi karakter dalam rangka menguatkan penggambaran ambivalensi emosional Kavi saat ia sedang sendirian, melalui banyak perubahan emosional yang saling berkejaran. Perubahan emosi Kavi juga diekspresikan melalui panning dinamis instrumen *soundscape* dan *scoring*.

b. Riset

Penulis melakukan riset untuk merancang *soundscape* dan *scoring* yang sesuai dengan perubahan emosional Kavi. Sebagai acuan, penulis menyusun playlist berisi referensi suara yang mendekati atmosfer yang ingin dicapai. Selain itu, penulis juga meneliti plug-ins dan efek-efek seperti *panning* dan *reverb* untuk mendukung pencapaian konsep suara yang diinginkan. Efek *reverb* digunakan untuk menciptakan ruang, pergerakan, dan kedalaman emosional yang memperkuat perubahan perasaan Kavi dalam film. Sementara itu, efek *panning* dalam *spatial*

audio diterapkan untuk mengarahkan objek atau subjek yang bergerak sesuai dengan posisinya dalam frame.

c. Studi Pustaka

Pemilihan teori desain suara yang berkaitan dengan *reverb* dan *spatial audio* sangat krusial untuk merealisasikan konsep penggambaran ambivalensi Kavi dalam film *Perahu*. Dalam proses ini, penulis mengacu pada teori-teori yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya serta literatur-literatur yang relevan. Studi pustaka yang dilakukan bertujuan untuk memperdalam dan menyempurnakan hasil riset visual yang telah dilakukan sebelumnya, memastikan bahwa elemen suara dapat mendukung dan memperkaya narasi yang ingin disampaikan.

3.3.2. Produksi

a. Perekaman Suara

Penulis melakukan perekaman suara menggunakan perangkat H6N, dilengkapi dengan satu boom mic untuk menangkap ambient ruangan, serta dua mikrofon lavalier yang dipasang pada pakaian aktor untuk menangkap dialog secara lebih jelas dan mendetail.

3.3.3. Pasca Produksi

a. Tata Audio Dengan DAW

Penulis melakukan penataan suara menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW) setelah editor menyerahkan file hasil ekspor terakhir untuk diproses lebih lanjut. Potongan audio dalam file tersebut sudah dianggap final dan tidak akan diubah lagi, sehingga penataan suara yang dilakukan oleh penulis akan memastikan bahwa setiap elemen audio yang ditambahkan atau disesuaikan akan tetap selaras dengan gambar. Selain itu, penulis juga melakukan proses EQ

(Equalization) untuk menyesuaikan frekuensi dan memperbaiki kualitas suara, memastikan bahwa setiap elemen audio terdengar jelas dan seimbang. Dengan demikian, hasil akhir yang dikembalikan untuk tahap produksi selanjutnya akan menjaga kesinambungan antara visual dan audio secara utuh.

b. Audio Repair

Beberapa elemen audio yang telah ditata kemudian diperbaiki jika terdapat kecacatan atau gangguan yang cukup mengganggu kualitas suara, seperti noise, desis, klik, atau distorsi. Proses perbaikan ini penting untuk memastikan bahwa setiap elemen audio terdengar bersih dan jernih, serta bebas dari gangguan yang bisa merusak pengalaman pendengaran. Dengan melakukan perbaikan audio, kualitas suara menjadi lebih halus dan lebih seimbang, mendukung alur cerita tanpa gangguan teknis yang mengganggu perhatian audiens.

c. Scoring dan Penempatan Soundscape

Penulis melanjutkan proses scoring dan soundscape untuk menciptakan komposisi musik dan elemen suara yang mendukung perubahan emosional Kavi. Scoring dan soundscape ini berfungsi untuk memperkuat atmosfer film, memberikan dimensi emosional, dan mengarahkan perasaan penonton sesuai dengan alur cerita. Setiap elemen suara, baik musik maupun efek suara lingkungan, disusun hingga selaras dengan visual dan menggambarkan perubahan perasaan karakter. Dengan menggabungkan scoring dan soundscape secara harmonis, penulis menciptakan pengalaman audio-visual yang lebih imersif dan emosional bagi penonton.

d. Panning dan *Spatial Audio*

Penulis mengatur panning untuk memberikan dimensi ruang pada audio, terutama dalam penerapan *spatial audio*. Panning digunakan untuk memposisikan elemen-elemen suara dalam ruang stereo atau surround, sehingga suara bisa ditempatkan pada berbagai titik di ruang tersebut. Dengan cara ini, elemen suara tidak hanya terdengar statis, tetapi juga dapat bergerak atau terdistribusi secara lebih dinamis. Hal ini membantu menciptakan kedalaman dalam soundscape, yang pada gilirannya memberikan pengalaman yang lebih imersif bagi penonton. Penerapan panning juga memberikan kontribusi pada hubungan visual dan emosional dalam film, memperkaya narasi, dan mengarahkan perhatian penonton pada elemen-elemen tertentu yang berperan dalam perkembangan cerita. Selain itu, penulis juga melakukan pendekatan serupa pada scoring, di mana komposisi musik diposisikan secara strategis dalam ruang audio untuk menciptakan rasa kedekatan atau jarak antara elemen musik dan visual. Teknik panning pada scoring ini juga digunakan, untuk menambah kedalaman emosional dan meningkatkan kesan dramatis.

e. Mixing

Pada tahap mixing, penulis menggabungkan seluruh elemen audio yang telah ditata, diperbaiki, dan menyesuaikan modulasi keseluruhan audio untuk membentuk mixing akhir yang seimbang. Proses ini mencakup penyesuaian volume, penempatan efek, panning, serta pengaturan lainnya untuk memastikan kembali bahwa setiap elemen audio berfungsi secara optimal dalam konteks visual. Mixing juga melibatkan pengaturan frekuensi dan dinamika audio untuk menjaga keseimbangan dan kejernihan suara di seluruh spektrum. Semua pengaturan ini dilakukan untuk memastikan bahwa audio mendukung visual secara teknis dan sesuai dengan tema serta mood yang diinginkan dalam film.

f. Mastering

Setelah proses mixing selesai, tahap terakhir adalah mastering, di mana penulis memastikan bahwa hasil akhir audio dapat diputar dengan baik di berbagai sistem audio dan format distribusi. Mastering mencakup finalisasi volume, equalization akhir, dan pembuatan file audio dengan standar kualitas yang tinggi. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa film memiliki kualitas audio yang konsisten dan optimal di semua platform, baik itu di bioskop, televisi, atau media digital.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Setelah proses perekaman audio untuk film *Perahu*, penggambaran ambivalensi Kavi dilakukan pada tahap pascaproduksi. Penggambaran ini dicapai melalui penggunaan *reverb non-diegetic* yang mencerminkan perasaan Kavi yang berada di antara duka atas kehilangan, kebahagiaan saat mengenang masa lalu, dan melankolia karena kini ia hidup sendiri tanpa adik. Intensitas perasaan tersebut meredup atau terganggu setiap kali terjadi disrupsi yang menghalangi Kavi untuk sepenuhnya tenggelam dalam emosinya, seperti saat tangannya terasa sakit atau ketika Tulip muncul secara tiba-tiba di studio. Disrupsi ini digambarkan melalui efek suara yang dimatikan secara gradual maupun tiba-tiba.

Selain itu, *spatial audio* diarahkan untuk mengikuti pergerakan suara dalam adegan ini, menyatu dengan elemen scoring dan soundscape untuk mempertegas intensitas ambivalensi Kavi. Melalui pendekatan ini, aspek audio dalam scene 4 film *Perahu* mampu menggambarkan ambivalensi Kavi dengan memadukan penggunaan *spatial audio* dan *reverb* secara efektif.