

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berbasis penciptaan (*practice-based research*) karena tidak hanya menganalisis fenomena film, tetapi juga mengeksplorasi proses kreatif dalam perancangan *sound design* sebagai karya seni.

Menurut Candy & Edmonds (2018), penelitian berbasis praktik menjadikan proses kreatif sebagai inti riset, di mana penciptaan karya menjadi sarana untuk memperoleh pemahaman baru. Dalam konteks ini, perancangan *sound design* digunakan sebagai metode utama untuk mengekspresikan dan menelusuri kondisi psikologis *shock* batin karakter utama melalui eksplorasi distorsi *ambience*.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Film ini merupakan karya film fiksi yang memiliki karakter utama yang bernama Mamat berusia 23 tahun, bekerja sebagai *driver* ojek mobil *online* (ojol) yang menyimpan mimpi besar menjadi seorang *rapper*. Namun ia dipertemukan dengan seorang idolanya yang bernama Jo-King berusia 27 tahun, cukup ternama di Indonesia. Mamat bekerja sama menciptakan lagu baru dengan Jo-King dan Arief yang berumur 24 tahun selaku *Manager* Jo-King. Dalam membangun karya barunya, Jo-King dan Arief memanfaatkan karya lagu ciptaan Mamat sebagai rilis album terbarunya. Mamat tidak menerima dan akhirnya terjadi *rap battle* antara Jo-King dan Mamat. Sebagai *Sound Designer*, penulis bertanggung jawab banyak selama proses *breakdown sound*, perancangan *sound design*, dan penerapan *sound design*, dimana penulis merancang *ambience* distorsi sebagai psikologis *shock* batin yang dialami Mamat.

3.3. TAHAPAN KERJA

Proses pengerjaan *sound design* pada film *Mic Check* ini memiliki 3 tahapan yang saling berkaitan, yakni tahap *breakdown sound*, perancangan *sound design*, dan penerapan *sound design*.

3.3.1 *Breakdown Sound*

Dalam tahap awal ini penulis membuat *breakdown sound* yang menganalisis dari *script* untuk melakukan riset teknik *sound design* film *rap battle*. Penulis juga mencari *instrument* yang akan dipakai pada film ini dengan gaya *hiphop*. Proses pembuatan *instrument* ini penulis juga bekerja sama dengan eksternal dan sutradara. Kemudian penulis juga melakukan *sound breakdown* pada bagian konflik agar dapat dirancang secara terperinci.

3.3.2 *Perancangan Sound Design*

Dalam tahap perancangan ini, penulis mulai merancang beberapa penggunaan *sound effect* seperti *white noise* dan *riser cymbal* untuk merepresentasikan *flashback* Mamat saat masih bekerja sama dengan Jo-King, dan juga penulis menggunakan beberapa *plugin* seperti *MannyM Distortion*, *ValhallaRoom*, *ValhallaDelay*, dan *Pro Q 4*, dimana *MannyM Distortion* akan di terapkan ke bagian *ambience* untuk menciptakan suara distorsi, *ValhallaRoom* akan diterapkan ke bagian dialog untuk menciptakna suara yang *reverb*, *ValhallaDelay* akan diterapkan ke bagian dialog yang menciptakan suara *delay* dan *Pro Q 4* akan diterapkan ke bagian dialog untuk menciptakna suara *muffled*/terpendam. Kegunaan ini pastinya dapat merepresentasikan keadaan *mental shock*, ketegangan dan kekecewaan yang dialami oleh Mamat.

3.3.3 *Penerapan Sound Design*

Pada tahap selanjutnya yakni tahap penerapan, penulis mulai mengoperasi beberapa bagian *ambience* untuk menyesuaikan efek distorsi di adegan yang berkaitan. Efek distorsi ini menggunakan beberapa *plugin*, seperti *MannyM Distortion*, *ValhallaRoom*, *ValhallaDelay*, dan *Pro Q 4*. Beberapa aset ini digunakan untuk dialog, seperti *Pro Q 4* untuk menciptakan efek suara terpendam dan *ValhallaDelay* untuk menciptakan suara gema.