

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

“EKSPLORASI *SOUND RECORDIST* DALAM PRODUKSI FILM”

“AKU ADA”

Laporan Karya Kreatif ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat guna Memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film



Oleh :

Naaifa Mahda Aamira Marsa

22045573

PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
“EKSPLOKASI *SOUND RECORDIST* DALAM PRODUKSI FILM”
“AKU ADA”

Laporan Karya Kreatif ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya Ilmu
Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi
Penyiaran Film

Disusun Oleh:

Naaifa Mahda Aamira Marsa

22045573

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing




Arya Tangkas M.I.Kom

NIDN. 0520118702

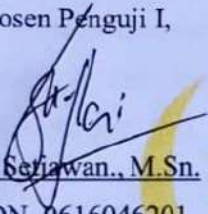
PROGRAM STUDI DIPLOMA III PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

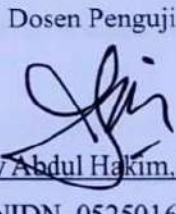
Diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipertahankan
di depan Tim Penguji Program Studi DIII Penyiaran, Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi Yogyakarta sebagai persyaratan memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu
Komunikasi (A.Md.I.Kom) pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 05 Agustus 2025
Pukul : 13.00 s/d selesai
Tempat : Ruang B 1-3, STIKOM Yogyakarta

Dosen Penguji I,


Heri Setiawan., M.Sn.
NIDN. 0616046201

Dosen Penguji II

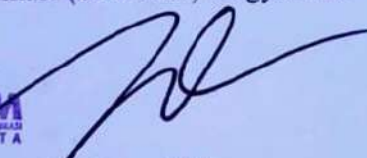

Herry Abdul Hakim, M.M.M
NIDN. 0525016202

Dosen Pembimbing dan Penguji III


Arya Tangkas M.I.Kom
NIDN. 0520118702

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta




Hardoyo, MA.
NIDN. 0516047201

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
DIII Penyiaran



Arya Tangkas M.I.Kom
NIDN. 0520118702

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Naaifa Mahda Aamira Marsa
NIM : 22045573
Judul Laporan : "Eksplorasi Sound Recordist Dalam Produksi Film"
"Aku Ada"

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis Ilmiah yang saya buat ini bersifat orisinal.
2. Karya Tulis Ilmiah ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademis yang secara sah dan dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi, yang kemudian secara luas akan dipublikasikan oleh STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 08 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan



Naaifa Mahda Aamira Marsa

MOTTO

“Tetaplah hidup untuk menghidupi”

(Mahda)

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-in syirah 5-6)

“Ayah dengarlah, betapa sesungguhnya ku mencintaimu kan ku buktikan
kumampu penuhi maumu”

(Ada Band - Terbaik Bagimu)

“Melamban bukanlah hal yang tabu, kadang itu yang kau butuh. Bersandarlah
hibahkan bebanmu”

(Perunggu – 33x)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

(Hindia – Besok Mungkin Kita Sampai)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Papa, Mama dan Kakak saya yang telah membesarkan serta mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan selalu sabar, mendukung, serta mendoakan saya. Sehingga saya dapat menempuh pendidikan hingga saat ini. Khususnya kepada mama saya Indah Sudarti yang sudah membesarkan saya 13 tahun seorang diri dan untuk papa semoga tenang disana, mahda selalu ingin membuat papa, mama bangga.
2. Untuk keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan dan doa baik untuk saya.
3. Terimakasih kepada bapak Arya Tangkas selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing saya.
4. Terimakasih kepada para dosen STIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan serta bimbingannya selama ini.
5. Terimakasih untuk para staf dan karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan pelayanan terbaik.
6. Teman-teman saya yang sudah memberi dukungan untuk saya.
7. Para tim produksi yang telah meluangkan waktu dan memberikan kinerjanya.
8. Terimakasih untuk zirdhan yang selalu menemani saya, mendengarkan keluh kesah saya, dan selalu memberikan dukungan kepada saya.
9. Terimakasih untuk diri saya sendiri.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “EKSPLOKASI *SOUND RECORDIST* DALAM PRODUKSI FILM” “AKU ADA”. Dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kedua orangtua saya dan kakak saya tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa baik.
2. Hardoyo, M.A, selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi.
3. Arya Tangkas, M.I.Kom, selaku Kepala Prodi D3 Penyiaran sekaligus dosen pembimbing dalam penulisan Laporan Tugas Akhir saya.
4. Heri Setiawan., M.Sn., selaku dosen penguji 1 dan Herry Abdul Hakim, M.M.M, selaku dosen penguji 2
5. Tim produksi Aku Ada.
6. Serta teman dekat saya yang selalu membantu saya dan teman seangkatan saya yang selama ini Bersama-sama menuntut ilmu di bangku kuliah.
7. Muchammad Zirdhan Rauf yang selalu ada untuk saya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Penulis berharap semoga laporan ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 08 Agustus 2025

Penulis



Naaifa Mahda Aamira Marsa

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
 BAB I.....	 1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif	5
1.5 Metode Pengumpulan Data	6
 BAB II.....	 7
PENEGASAN JUDUL.....	7
2.1 Penegasan Judul	7
2.2 Suara.....	10
2.3 Karakteristik Suara.....	12
2.4 Macam-Macam Mikrofon dan Alat Perekam.....	13
2.5 Pola Arah Mikrofon	19
2.6 Recording	21
2.6.1 Impedansi	21
2.6.2 Cara Mendapatkan Rekaman Baik.....	22
2.7 Jenis-Jenis Kabel dan Konektor Audio	23
2.8 Peralatan Tambahan	26
2.9 <i>Foley</i>	32
2.10 <i>Diegetic Sound</i>	32
2.11 <i>Nondiegetic Sound</i>	33
2.12 Proses Produksi	36
2.13 Ekstrasi	39
 BAB III	 40
FILM “AKU ADA”	40
3.1 Klarifikasi Film	40

3.2 Ide / Gagasan.....	41
3.3 Sinopsis	41
3.4 Genre dan Jenis Film.....	41
3.5 Tujuan	42
3.6 Premis.....	42
3.7 Konsep.....	42
3.8 Referensi Film	43
3.8 Tokoh	43
3.9 Lokasi Produksi.....	47
3.10 Naskah Film “AKU ADA”	51
3.11 Tim Produksi	65
3.12 Peralatan dan Biaya Produksi.....	67
3.13 Timeline	75
3.14 Jadwal Produksi AKU ADA (Day 1 dan Day 2)	75
 BAB IV	 76
PEMBAHASAN	76
4.1 Peran Sound Recordist	76
4.2 Tahapan Produksi Film Pendek AKU ADA	76
4.3 Proses Produksi	77
4.4 Alat yang Diperlukan	79
4.5 Pengecekan Alat Produksi.....	80
4.6 Peralatan Sound.....	81
4.7 Teknis Produksi.....	86
4.8 Evaluasi	107
 BAB V	 109
PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	111
DAFTAR REFERENSI	111
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rumah Tembi Familia	5
Gambar 2 Omni-directional	19
Gambar 3 Uni-directional	19
Gambar 4 Bi-directional	20
Gambar 5 Kabel RCA	23
Gambar 6 Kabel XLR.....	23
Gambar 7 Konektor TS	24
Gambar 8 Konektor TRS.....	25
Gambar 9 Headphone	26
Gambar 10 V-Mount	27
Gambar 11 Boompole	28
Gambar 12 Mic Lavalier	29
Gambar 13 Deadcat	30
Gambar 14 Belt	31
Gambar 15 Baterai AA Rechargeable	31
Gambar 16 Poster Film Aku Ada	40
Gambar 17 Tokoh Indah.....	43
Gambar 18 Tokoh Azmi	44
Gambar 19 Tokoh Ibu	45
Gambar 20 Tokoh Amar.....	46
Gambar 21 Rumah Tembi Familia	47
Gambar 22 Rumah Bu Yanti	48
Gambar 23 Pantai Widuri.....	48
Gambar 24 Warung	49
Gambar 25 Jalan Gang	49
Gambar 26 Jalan Raya.....	50
Gambar 27 Pertemuan Rapat.....	77
Gambar 28 Produksi	78
Gambar 29 Sound Design.....	78
Gambar 30 Scene 1 Dapur.....	86
Gambar 31 Floor Plan Scene 1.....	86
Gambar 32 Scene 2 Ruang Keluarga.....	87
Gambar 33 Floor Plan Scene 2.....	87
Gambar 34 Scene 3 Jalan Gang.....	88
Gambar 35 Scene 4 Warung.....	89
Gambar 36 Scene 5 Ruang Keluarga.....	90
Gambar 37 Floor Plan Scene 5.....	90
Gambar 38 Scene 6 Kamar.....	91
Gambar 39 Floor Plan Scene 6.....	91
Gambar 40 Scene 7 Pantai.....	92
Gambar 41 Scene 8 Kamar.....	93
Gambar 42 Floor Plan Scene 8.....	93
Gambar 43 Scene 9 Dapur.....	94
Gambar 44 Floor Plan Scene 9.....	94
Gambar 45 Scene 10 Ruang Makan	95

Gambar 46 Floor Plan Scene 10.....	95
Gambar 47 Scene 11 Kamar.....	96
Gambar 48 Floor Plan Scene 11.....	96
Gambar 49 Scene 11A Kamar.....	97
Gambar 50 Floor Plan Scene 11A.....	97
Gambar 51 Scene 11B Kamar.....	98
Gambar 52 Floor Plan Scene 11B.....	98
Gambar 53 Scene 11C Kamar.....	99
Gambar 54 Floor Plan Scene 11C.....	99
Gambar 55 Scene 12 Dapur.....	100
Gambar 56 Floor Plan Scene 12 Dapur.....	100
Gambar 57 Scene 13 Kamar.....	101
Gambar 58 Floor Plan 13 Kamar.....	101
Gambar 59 Scene 14 Ruang Makan.....	102
Gambar 60 Floor Plan Scene 14.....	102
Gambar 61 Scene 15 Kamar.....	103
Gambar 62 Floor Plan Scene 15.....	103
Gambar 63 Scene 16 Kamar.....	104
Gambar 64 Floor Plan Scene 16.....	104
Gambar 65 Scene 17 Jalan Raya.....	105
Gambar 66 Scene 18 Pantai.....	106

DAFTAR TABEL

Table 1 Tim Produksi.....	65
Table 2 Biaya dan Peralatan Kamera.....	67
Table 3 Biaya dan Peralatan Lighting.....	69
Table 4 Biaya dan Kebutuhan Artistik.....	72
Table 5 Biaya dan Peralatan Sound	73
Table 6 Biaya Keseluruhan	74
Table 7 Timeline	75
Table 8 Jadwal Produksi	75
Table 9 Peralatan Sound	81

ABSTRAK

Dalam produksi film pendek AKU ADA, aspek suara memiliki peran penting dalam memperkuat narasi visual, menciptakan atmosfer, serta menyampaikan emosi karakter. Pengelola suara adalah sound recordist, yang bertanggung jawab terhadap perekaman suara langsung di lokasi. Eksplorasi ini bertujuan untuk memahami secara menyeluruh proses kerja, tanggung jawab, tantangan, serta kontribusi seorang sound recordist dalam produksi film pendek. Melalui studi kualitatif yang mencakup observasi langsung di lokasi syuting dan dokumentasi proses produksi film pendek. Eksplorasi membahas berbagai aspek, seperti pemilihan dan penempatan mikrofon, manajemen noise lingkungan, komunikasi dengan sutradara dan departemen lain.

Kata Kunci : Film Pendek, Sound Recordist, Eksplorasi

ABSTRACT

In the production of the short film AKU ADA, sound plays a crucial role in enhancing the visual narrative, creating atmosphere, and conveying the characters' emotions. The sound manager is a sound recordist, responsible for recording sound directly on location. This exploration aims to thoroughly understand the work process, responsibilities, challenges, and contributions of a sound recordist in short film production. Through a qualitative study that includes direct observation on the set and documentation of the short film production process, the exploration discusses various aspects, such as microphone selection and placement, environmental noise management, communication with the director and other departments.

Keywords: Short Film, Sound Recordist, Exploration

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan gambar yang disatukan menjadi satu elemen yang berurutan. Awal perkembangan film dimulai dari merekam dan menampilkan gambar bergerak, lalu sinema pertama tayang pada tahun 1888 berjudul *“Roundhay Garden Scene”* yang di buat oleh *Louis Le Prince*, ia sekaligus penemu kamera film pertama. Namun sinema pertama yang di akui dunia yaitu *“Workers Leaving the Lumiere’s Factory”* sinema tersebut diputar di *Boulevard des Capucines, Paris, Prancis* dan Lumiere bersaudara yang pertama mengeksplorasi film ke masyarakat.

Saat ini film sudah menjadi salah satu bentuk media yang cukup dicari oleh masyarakat. Dari gambar yang disatukan tersebut dapat menyampaikan cerita, ide, dan emosi kepada penonton Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga untuk menyampaikan pesan sosial, budaya, dan politik. Dengan ini film mampu menciptakan dialog antara penonton dengan berbagai isu social yang ada disekitar.

Film sangat dekat dengan kehidupan manusia, cerita yang di tayangkan sering berbau kehidupan dan isu-isu di sekitar masyarakat. Pada awalnya film itu tidak berwarna dan bisu, yang hanya mengandalkan ekspresi wajah, gerak tubuh, namun masyarakat dapat mengerti apa yang ingin di sampaikan dalam film tersebut. Dari zaman ke zaman film mulai berkembang menjadi film berwarna dan bersuara menjadikan film di incar oleh kalangan masyarakat. Di satu sisi kemajuan teknologi yang semakin canggih, membuat masyarakat sangat mudah untuk menonton film yang dulunya harus pergi ke bioskop sekarang bisa menonton dimana saja dan kapan saja.

Film bisu adalah film tanpa suara rekaman atau bisa disebut film tanpa dialog yang dapat di dengar. Walaupun bisu film tersebut tetap dapat menyampaikan emosi secara visual dan narasi, dari segi judul film bisu penting untuk memberikan informasi seperti konteks cerita yang ingin di sampaikan. Film bisu ini semacam

istilah yang keliru, karna film-film ini hampir semua disertai dengan suara langsung.

Pertengahan 1890-an hingga akhir 1920-an, film bisu di iringi seorang pianis, organisasi teater bahkan di kota-kota besar di iringi oleh orkestra untuk memainkan musik pada film-film tersebut. Puncak era film bisu dari awal tahun 1910-an hingga 1920-an, film Hollywood klasik serta Montase Soviet dimuali pada periode ini. Era film bisu juga era perintis dari teknis, pencahayaan. Film bisu pertama yaitu "*Roundhay Garden Scene*" yang di buat oleh *Louis Le Prince* tahun 1888 di Inggris. Film yang berdurasi sangat singkat menampilkan pemandangan di taman.

Film bisu terjadi karna pengaruh teknologi yang belum berkembang dan belum ditemukan. Setelah berkembang mulai muncul film bersuara, film bersuara adalah film yang suaranya di sinkronkan atau dicocokkan dengan gambar. Salah seorang penemu dari *The Edison Company*, *WKL Dickson* telah menemukan *Kineto-phonograph (Kinetophone)* pada tahun 1890 yang menggabungkan kinetoscope dan phonograph agar dapat bisa memutar film dengan suara atau musik secara bersamaan.

Tahun 1913 Dickson mengembangkan alat tersebut hingga akhirnya bisa menampilkan sebuah gambar ke layar dan menghadirkan teknik baru agar bisa merekam audio yang kemudian disamakan dengan proyektor. Namun seiring perkembangan teknologi muncul *Western Electric's Vitaphone* yang di pakai oleh *Warner Brothers* untuk membuat film suara pertama di dunia adalah "*The Jazz Singer*" yang disebar luaskan tahun 1927, film ini menjadi film laris.

Di belakang layar ada beberapa *jobdesk* atau peran masing-masing dari setiap departemen di dalam dunia film, salah satunya *Sound*. *Sound Recordist* adalah satu-satunya orang yang bertanggung jawab merekam dialog dan ambience pada saat produksi berlangsung. *Sound Recordist* juga seseorang yang bertugas merakit, mengoperasikan dan memelihara peralatan teknis yang digunakan untuk merekam, memperkuat suara dan memastikan kualitas suara khususnya saat talent berdialog selama proses syuting. *Jobdesk* juga mengidentifikasi suara yang di perlukan dalam situasi tertentu dan juga melakukan tindakan yang tepat untuk menghasilkan suara

tertentu. Karena ini menghasilkan suara disetiap gambar yang diambil, jadi film terlihat menarik.

Sound Recordist dalam film sebagai orang yang bertanggung jawab dengan suara yang dihasilkan pada saat produksi. *Sound Recordist* memiliki peran penting dalam pengambilan suara, karna itu dapat menghasilkan suara yang noise kecil dan suara jelas. Untuk menghasilkan noise suara yang kecil dan suara jelas salah satunya memilih alat yang tepat seperti *sound device* yang cukup berkualitas, clip on, mic lavalier, dan mic boom.

Tidak hanya pemilihan alat saja tetapi bisa saja dari segi penempatan mic lavalier nya, mengkontrol lingkungan sekitar lokasi syuting untuk mengurangi noise dan gangguan yang di inginkan, kerja sama dengan crewlain untuk memastikan suara yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan produksi, selalu memastikan suara yang dihasilkan jelas dan minim noise. Noise yang minim dapat dihasilkan dengan menghindari sumber noise seperti angina yang kencang, lalu lintas, dan peralatan yang berisik.

Boomer tidak kalah penting karena yang membantu *Sound Recordist* dan bertugas sebagai mengoperasikan mikrofon boom untuk merekam suara aktor dan mengambil suara suasana di sekitar lokasi syuting.

Penulis ingin lebih mengeksplorasi dibagian *Sound Recordist*. *Sound Recordist* cukup menarik untuk dikulik karena orang-orang biasanya tidak mengenali *jobdesk* tersebut. Di laporan ini penulis ingin membuat orang-orang mengetahui dibalik layar terdapat *jobdesk* yang cukup penting yaitu *Sound Recordist* karena *jobdesk* itulah yang merekam suara dan penulis ingin memahami lebih dalam terhadap *Sound Recordist*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis angkat bagaimana sound recordist mengeksplor dari pra produksi hingga pasca produksi dalam film “AKU ADA”

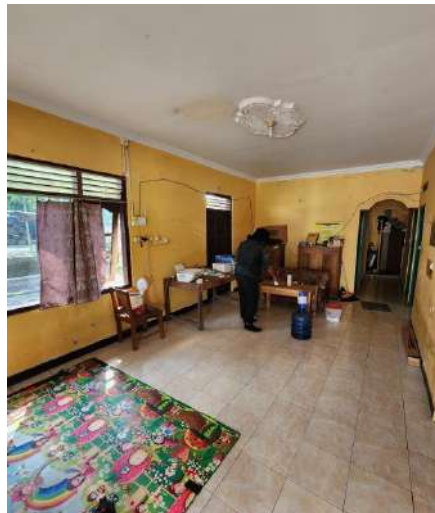
1.3 Tujuan

- a. Menambah pengalaman dan wawasan di bidang sound recordist
- b. Mempraktekan ilmu yang diberi saat perkuliahan maupun di luar perkuliahan
- c. Menambah karya seni dalam bentuk film untuk portofolio
- d. Memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan kuliah dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.md)
- e. Membanggakan keluarga, kampus dan teman seperjuangan dengan berhasilnya film di produksi kali ini.

1.4 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif

Pelaksanaan pembuatan film Aku Ada mulai dari pra produksi sampai produksi memakan waktu 3 bulan, dari April 2025 hingga 14 Juni 2025.

Tempat pelaksanaan pembuatan film berada di Rumah Tembi Familia, Degan, Timbulharjo, Kec.Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 1 Rumah Tembi Familia
(Sumber : Dokumentasi Aku Ada)

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan dalam menyusun laporan Tugas Akhir. Maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data :

a. Observasi

Observasi dalam teknik pengumpulan data untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku non verbal. Menurut Yusuf (2013:384) kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati.

b. Praktek Produksi

Praktek yang dilakukan secara langsung oleh penulis. Di produksi *Sound Recordist* bertanggung jawab atas pengambilan suara, jika ada kendala yang terjadi saat proses syuting segera mencari solusi. Penulis juga dapat mengeluarkan ide dan pengalaman tersendiri di divisi sound.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan laporan ini. Dokumen tersebut dapat berupa text, gambar atau rekaman lainnya. Dengan metode ini dapat memberikan informasi yang detail tentang laporan ini,

d. Riset Pustaka

Suatu proses pengumpulan data dari sumber-sumber pustaka. Menurut Mestika Zed (2003), serangkaian kegiatan yang berkenan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Adanya riset pustaka dapat memahami konsep, teori, dan mendapatkan informasi yang akurat. Riset pustaka bisa dari jurnal dan buku.

BAB II

PENEGASAN JUDUL

2.1 Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan tugas akhir karya kreatif, penulis telah melaksanakan produksi film fiksi yang berjudul “AKU ADA”. Berdasarkan latar belakang, penulis telah menentukan judul laporan yaitu “Eksplorasi Sound Recordist Dalam Produksi Film Aku Ada”. Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian. Pembatasan penelitian sebagai berikut :

2.1.1 Eksplorasi

Menurut Petrianika N. Rumeksa (2012) eksplorasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan pembelajaran yang mengarah pada sebuah penelitian, untuk mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang kondisi atau suatu benda dengan cara melakukan pengumpulan data supaya menghasilkan suatu bentuk perupaan yang baru.

Penulis mengeksplor dibagian Sound Recordist dari pra produksi hingga produksi, untuk memperoleh pengetahuan yang lebih tentang Sound Recordist dan juga mendapatkan gambaran, penjelasan yang cukup mendalam dibidang tersebut. Karena penulis ingin lebih mendalami *jobdesk Sound Recordist*.

Dengan adanya eksplorasi ini penulis menambah wawasan sebagai Sound Recordist. Mengeksplor cara menggunakan peralatan teknis, menyelesaikan permasalahan dalam hal teknis, penempatan mic yang benar agar mendapatkan suara yang jelas.

2.1.2 Sound Recordist

Sound Recordist atau yang juga dikenal sebagai pengarah suara, memiliki peran krusial dalam produksi film. Bertugas merekam suara yang berkualitas selama syuting berlangsung, seperti suara dialog talent, efek suara dan suasana ditempat set syuting. *Sound Recordist* juga menjaga urutan audio agar penonton dapat terbawa dalam situasi

dan kondisi seperti yang diinginkan oleh sutradara. Bertujuan untuk mengajak penonton merasakan alur cerita dalam film, emosi dalam sebuah konflik ataupun haru di adegan sedih yang ada dapat tersalurkan kepada penonton.

Komunikasi antara crew lain sangat penting agar tidak terjadi miskomunikasi. Bukan komunikasi antara crew saja yang penting tetapi antar talent juga tidak kalah penting karena untuk membangun karakter didalam sebuah alur yang jelas agar penonton dapat mengerti dengan apa yang ingin disampaikan. Untuk mendapatkan suara dari talent *Sound Recordist* akan menyiapkan dan memasang *device* yang bernama clip-on serta mic lavalier kepada talent selama proses syuting berlangsung.

Sound Recordist tidak hanya merekam suara tetapi juga menyelesaikan permasalahan yang ada seperti dari teknis peralatan yang tiba-tiba bermasalah saat proses syuting berjalan dan gangguan suara lingkungan sekitar. Hal ini kerap terjadi bisa dari kabel yang ada di *sound device* nya, mic lavalier nya dan tiba-tiba baterai habis maka dari itu *Sound Recordist* diharap sigap dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Terdapat *device* yang terhubung dengan *headset* yang digunakan oleh sutradara agar sutradara juga dapat mendengarkan dialog yang diucapkan oleh talent. *Device* ini membantu sutradara untuk mengetahui langsung apakah dialog yang dikatakan talent sudah sesuai dengan naskah atau ada penambahan improvisasi dari talent tersebut. Dengan ini dapat mempermudah sutradara untuk memutuskan hasil suara apakah *good* atau *not good* pada adegan yang tengah berjalan.

2.1.3 Film Pendek

Film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu dibawah 60 menit dan di dukung oleh cerita yang pendek, dengan durasi film yang pendek. Para pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang di tampilkan melalui setiap shot akan memiliki makna yang cukup besar untuk di tafsirkan oleh penontonnya, Marburi (2010:8).

Film pendek ini memberikan kebebasan kepada para pembuatnya oleh karena itu bentuknya sangat beragam. Didalam pembuatan film pendek yang cukup penting adalah ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung dengan efektif. Saat ini film pendek dapat menjadi alat untuk menyampaikan informasi, menyebarkan berita, menyampaikan pandangan serta mengungkapkan dan mewujudkan keinginan.

2.1.4 Film Aku Ada

Film Aku Ada adalah film pendek yang menceritakan tentang anak kedua yang tidak diperhatikan oleh keluarganya. Indah adalah anak tengah yang pendiam dan cenderung memendam perasaan. Di tengah keluarga yang terlihat harmonis, ia sering merasa sendirian dan tak dianggap penting. Ia jarang didengarkan, apalagi dimengerti. Ketika rencana ikut study tour ke Bali dibatalkan, rasa kecewanya bercampur dengan keyakinan bahwa keberadaannya memang tidak terlalu berarti.

Namun di saat ia merasa tidak diperhatikan, sang kakak diam-diam menyiapkan kejutan kecil. Ajakan sederhana yang membuat Indah pertama kali merasa bahwa ia diperhatikan.

2.2 Suara

Ada proses untuk terciptanya sebuah suara. Hal ini diawali karena adanya sumber suara yang menghasilkan energi akustik. Energi akustik ini nanti bergerak melalui medium seperti udara, air, maupun dinding yang berakhir diterima oleh telinga hingga ke otak, lalu otak memahami apa yang disebut dengan suara. Suara memiliki sifat seperti getaran, gelombang, frekuensi, dan amplitudo. Ada juga jenis-jenis suara sebagai berikut :

1. Speech

Speech merupakan unsur suara yang berupa percakapan dari tokoh didalam film. Speech dibagi menjadi 4 yaitu :

- a. Monolog : Percakapan tanpa adanya lawan bicara, contohnya saat tokoh berbicara dengan dirinya sendiri.
- b. Dialog : Percakapan didalamnya terdapat dua tokoh atau lebih yang saling berbicara.
- c. Narasi : Percakapan yang dimana tokoh berbicara namun diluar frame.
- d. Direct Address : Percakapan yang terjadi saat tokoh berbicara langsung kearah penonton.

2. Musik

Musik dalam film berfungsi untuk menambah dramatisasi cerita, menguatkan efek emosional yang ditampilkan. Dengan adanya musik pembuat film bisa mengontrol emosi penonton dan menciptakan perasaan senang, sedih, dan takut. Musik dibagi menjadi dua yaitu :

- **Musik fungsional** yaitu sumber suara tidak nampak pada gambar tetapi mempunyai hubungan fungsional dengan gambar.
 - a. Musik untuk membentuk suasana
 - b. Musik untuk menggambarkan perasaan tokoh dalam film
 - c. Musik untuk mengarahkan karakter adegan
 - d. Musik untuk menggambarkan jenis film
 - e. Musik untuk memberi ciri lokal
 - f. Musik untuk meningkatkan action

g. Musik untuk membuat ritme

- **Musik realistik** yaitu musik yang sumber suaranya muncul di dalam frame atau berada dalam kejadian film.
 - Adegan band main dipanggung
 - Adegan tarian yang diiringi gamelan
 - DLL,

3. Efek Suara

Efek suara adalah suara yang dihasilkan oleh orang atau benda, serta suara latar belakang. Dalam film, efek suara digunakan untuk menekankan informasi, menciptakan realitas, ilusi, dan mood. Efek suara bisa berkaitan dengan kejadian di dalam atau di luar layar. Efek suara dibagi menjadi dua yaitu :

- **Efek suara realistik** yaitu efek suara yang sumber suaranya muncul dalam frame atau berada dalam ruang kejadian film.
 - a. Terdapat gambar anjing dalam frame dan terdengar gonggongannya.
 - b. Talent saat mengaduk kopi yang masuk kedalam frame.
- **Efek suara fungsional** yaitu efek suara yang sumber suaranya tidak nampak dalam frame tetapi mempunyai hubungan fungsional dengan gambar.
 - a. Suara burung
 - b. Suara jangkrik
 - c. Suara hiruk pikuk pasarSuara deru mesin mobil atau klakson

2.3 Karakteristik Suara

Suara memiliki beberapa karakteristik yang bisa mempengaruhi cara kita mendengar dan mengartikan suara. Hal ini penting agar dapat digunakan untuk menciptakan efek suara yang berbeda. Berikut beberapa karakteristik suara :

1. Amplitudo

Menentukan intensitas atau kekuatan suara yang diambil, dengan amplitude yang lebih besar akan menghasilkan suara yang lebih keras. Amplitudo suara seringkali diukur dalam satuan decibel (dB).

2. Frekuensi

Frekuensi yang menetapkan nada suara, jika frekuensi tinggi bakal menghasilkan nada yang lebih tinggi juga. Jangkauan frekuensi suara yang dapat didengar oleh manusia sekitar 20Hz hingga 20.000Hz.

3. Timbre

Warna suara atau yang sering disebut timbre yang ditentukan oleh komposisi harmonik dari gelombang suara dan menghasilkan karakteristik yang membedakan karakter dua suara meskipun memiliki nada dan keras yang sama.

4. Cepat Rambat Suara

Cepat rambat suara merupakan kecepatan gelombang suara manusia saat merambat melalui udara, kecepatan ini tidak ditentukan seberapa cepat seseorang berbicara namun sifat-sifat mediumnya.

5. Echo (Gema)

Echo atau gema adalah pantulan suara yang terjadi saat gelombang suara menabrak permukaan dan memantul kembali ke sumbernya. Sehingga membuat suara asli terdengar berulang setelah jeda waktu.

2.4 Macam-Macam Mikrofon dan Alat Perekam

1. *Dynamic* Mikrofon



Gambar 2 Dynamic
(Sumber : Toa.co.id)

Merupakan mikrofon yang paling banyak digunakan dan paling banyak di produksi. Cara kerja mikrofon ini menerima sinyal atau tekanan dari luar lalu di transfer melalui gelombang sinyal yang diciptakan karena perubahan voltage. Mikrofon *dynamic* sering digunakan oleh host berbicara di depan umum ataupun di studio, karena lebih tahan terhadap suara lain.

2. *Condenser* Mikrofon



Gambar 3 Condenser
(Sumber : Melodiamusik.com)

Mikrofon ini memiliki akurasi yang sangat tinggi dan kekuatan yang sangat besar pada frekuensi tingginya. Tetapi mikrofon *condenser* harus menggunakan tenaga tambahan yang sering disebut *phantom power* yang dapat diambil dari *power supply* yang disediakan *mixer* atau sebagian mikrofon memiliki tempat untuk baterai yang menyatu dengan *body* mikrofon.

3. Zoom F4



Gambar 4 Zoom F4

(Sumber : zoomcrop.com)

Zoom F4 adalah perekam bidang multi-track yang ramah kantong suara dengan pembatasan pandangan kedepan untuk audio 24-bit tanpa distorsi, dan hingga 6-input (8 rekaman track) untuk pembuatan film. Zoom F4 juga memiliki unit cadangan untuk keamanan tambahan yaitu kartu SD ganda, perekaman keamanan 2 saluran dan pra-perekaman 6 detik, jadi tidak perlu khawatir kehilangan rekaman.

Zoom F4 mendukung semua jenis mikrofon dan sinyal level-garis melalui empat input XLR. Mikrofon menawarkan penguatan hingga 75 dB dan noise ultra-rendah. Setiap input memiliki pengaturan phantom power dan level yang dapat disesuaikan.

Alat ini memiliki daya tahan yang tinggi dan tidak boros karena menggunakan baterai v mount yang tahan hingga 2 hari saat proses pengambilan film “Aku Ada”. Dilengkapi dengan dua output seimbang XLR 3-pin dan sumbix out 3,5 mm.

4. Clip On (Sennheiser EW100 G3)



Gambar 5 Clip On Sennheiser
(Sumber : Nardrental.com)

Sennheiser EW100 G3 adalah *wireless microphone* yang digunakan untuk pengambilan video dan audio secara langsung disuatu lokasi. Sistem ini menggunakan UHF dan memiliki 1.680 frekuensi yang bisa diatur. Di alat ini terdapat kamera – mountable receiver, bodypack transmitter, dan ME 2 Lavaller Microphone.

Mensinkronisasi channel dan frekuensi dalam bodypack transmitter dengan receiver cukup mudah hanya menekan 1 tombol dan juga dapat ditempelkan satu sama lain dibagian layarnya. Sennhheiser menggunakan daya baterai AA yang sangat mudah untuk melepas pasanganya.

Fitur dalam Sennheiser EW100 G3

- Jarak jangkau : 100 meter
- Sistem wireless : UHF dengan 1680 channel frekuensi yang dapat diatur dalam bandwidth 42 MHz
- Sistem transmisi : Rentang frekuensi 516-588 MHz
- Berat : 160 gram
- Baterai : 2x AA

5. Boom Mic (Rode NTG4)



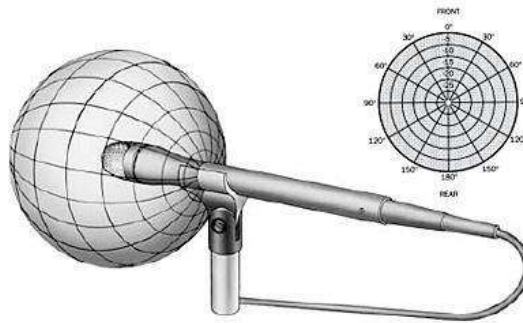
Gambar 6 Boom NTG4
(Sumber : Dkrentalhouse.com)

Body panjang NTG4 dan pola kutub supercardioid menghasilkan arah menghadap kedepan yang terfokus kemudian peningkatan redaman suara yang masuk dari samping. NTG4 memiliki sensitivitas yang tinggi dan suara hangat dengan opsi filter untuk mengurangi gemuruh. Self-noise rendah dan elemen kondesor sensitive cukup membantu untuk pengambilan rekaman yang menginginkan minim noise.

NTG4 yang berbadan logam membuatnya menjadi ringan dilengkapi klip mikrofon untuk memudahkan penempatannya pada boompole. Mikrofon ini memiliki respon frekuensi yang luas dari 40Hz hingga 20Hz.

2.5 Pola Arah Mikrofon

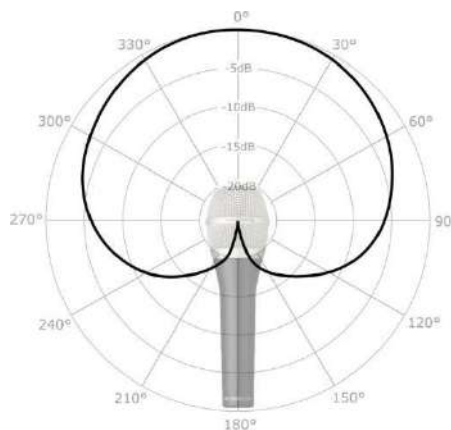
a. Omni-directional



Gambar 2 Omni-directional
(Sumber : Dannoble75.weebly.com)

Mikrofon ini dapat menerima atau menangkap suara dari segala arah secara merata. Omni-directional memiliki tingkat sensitifitas dengan sudut 360 derajat. Ini berarti mikrofon akan menangkap suara yang datang dari depan, belakang, samping, atas, dan bawah mikrofon.

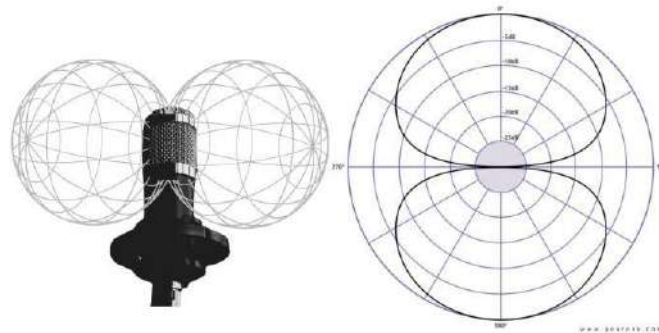
b. Uni-directional



Gambar 3 Uni-directional
(Sumber : Blog-na.beyerdynamic.com)

Uni yang berarti satu, maka mikrofon ini diciptakan memiliki sensitifitas dari satu arah saja atau menolak suara yang datang dari samping mikrofon.

c. Bi-directional



Gambar 4 Bi-directional
(Sumber : www.gearank.com)

Bi berarti dua, mikrofon yang dapat menangkap suara dari dua arah atau dua sisi yang berlawanan. Ada dua arah tangkapan suaranya, sehingga mikrofon bisa digunakan untuk dialog berhadapan.

2.6 Recording

Recording adalah proses merekam dan menyimpan informasi, bisa itu suara ataupun gambar. Proses ini melibatkan beberapa aspek, seperti memilih lokasi, mengatur peralatan, merekam suara dan gambar dengan kualitas yang baik. *Recording* suara dalam film dapat dilakukan dengan beberapa teknik, seperti *recording on-set* yang dilakukan langsung di lokasi syuting, ADR (*Automated Dialogue Replacement*) dan *foley* yang dilakukan di studio setelah syuting selesai.

Recording cukup penting dalam film karena dapat mempengaruhi keseluruhan film. Suara yang jernih dan jelas bisa meningkatkan kesan realisme, sedangkan gambar yang tajam dan stabil dapat meningkatkan kualitas visual. Karena itu proses *recording* memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang matang untuk menghasilkan film yang berkualitas.

2.6.1 Impedansi

Impedansi diukur melalui interaksinya dengan peralatan audio. Dalam sistem audio, impedansi mengacu pada ukuran perlawanan yang diberikan sirkuit listrik terhadap aliran arus bolak-balik. Impedansi juga perbedaan antara tegangan yang dialami suatu konduktor dan tegangan yang diharapkan dialaminya dalam kondisi yang sama.

Impedansi merupakan ukuran seberapa sulit sinyal melewati suatu medium. Benda logam dengan impedansi tinggi akan menghalangi sinyal, sedangkan logam dengan impedansi lebih rendah akan memungkinkan lebih banyak sinyal untuk melewatinya.

Mencocokkan impedansi perangkat audio, seperti amplifier dan speaker, sangat penting untuk performa dan kualitas suara yang optimal. Misalnya, speaker pasif memiliki impedansi beban, yang mewakili hambatan dan reaktansi listrik yang diberikan ke amplifier.

2.6.2 Cara Mendapatkan Rekaman Baik

Untuk mendapatkan rekaman audio yang baik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Pilih peralatan yang tepat: Pilih mikrofon dan peralatan rekaman yang sesuai dengan kebutuhan produksi.
2. Atur posisi mikrofon: Atur posisi mikrofon untuk mendapatkan suara yang jernih dan bebas dari noise.
3. Perhatikan lingkungan: Perhatikan lingkungan sekitar untuk mengurangi noise dan gangguan lainnya.
4. Atur level suara: Atur level suara untuk mendapatkan suara yang optimal dan tidak terlalu keras atau terlalu lembut.
5. Monitor suara: Monitor suara selama perekaman untuk memastikan bahwa suara yang direkam memiliki kualitas yang baik.
6. Lakukan perekaman dalam kondisi yang terkendali: Lakukan perekaman dalam kondisi yang terkendali untuk mengurangi gangguan dan noise.

2.7 Jenis-Jenis Kabel dan Konektor Audio

1. Kabel RCA



Gambar 5 Kabel RCA

(Sumber : Legatomusiccenter.com)

Sepasang kabel *unbalanced*, biasanya digunakan untuk menyambungkan sistem *home theater*, pemutar DVD, dan peralatan *audio* ke TV atau *receiver*. Konektor ini sering ditemukan berpasangan merah untuk audio kanan, putih untuk audio kiri, dan kuning untuk video. RCA singkatan dari “*Radio Corporation of America*”, mengacu pada konektor untuk sinyal audio dan video. Kabel RCA mengirimkan sinyal analog dan rentan terhadap kebisingan.

2. Kabel XLR



Gambar 6 Kabel XLR

(Sumber : Legatomusiccenter.com)

Kabel XLR yang berarti “*External Live Radio*”, kabel *balanced* dengan konektor tiga pin setiap ujungnya, tapi ada juga yang empat, lima, atau tujuh pin. Kabel yang sering digunakan untuk

peralatan *audio* dan mikrofon. Koneksi *balanced* menggunakan dua konduktor sinyal dan ditambah konduktor ground untuk mengirimkan sinyal *audio*. Saat dua sinyal digabungkan diujung *receiver*, setiap noise yang ditangkap disepanjang proses akan dihilangkan, sehingga menghasilkan sinyal *audio* yang lebih bersih. Kabel XLR ini memiliki berbagai macam ukuran panjang, ada juga konektor laki-laki atau perempuan, konektor laki-laki memiliki pin sedangkan konektor perempuan memiliki soket.

3. Konektor TS



Gambar 7 Konektor TS
(Sumber : Legatomusiccenter.com)

Konektor TS yang sering disebut sebagai konektor “*Tip- Sleeve*” atau “mono”. Konektor ini memiliki dua kutub dan sering digunakan untuk sinyal audio mono yang unbalanced. Kerap ditemukan pada kabel gitar. Konektor yang mempunyai satu cincin isolasi hitam disekitar poros steker.

4. Konektor TRS



Gambar 8 Konektor TRS
(Sumber : Legatomusiccenter.com)

TRS “*Tip-Ring-Sleeve*” atau “Stereo”, ada tiga kutub yang digunakan untuk sinyal audio balanced atau stereo dalam konektor ini. Konektor TRS memiliki dua cincin isolasi hitam disekitar poros steker, konektor ini umumnya ditemukan di *headphone*, *handphone*.

2.8 Peralatan Tambahan

1. Headphone (ATH – M20x)



Gambar 9 Headphone
(Sumber : Tokocamzone.com)

Audio Technica M20x sangat ringan hanya 190 gram, headphone ini sangat cocok digunakan untuk produksi, seperti rekaman, mixing, dan mastering. Desain yang tertutup yang dapat membantu mengurangi kebocoran suara dan meningkatkan isolasi suara, tidak hanya itu dengan desain yang modern dan bahan yang berkualitas membuat kenyamanan saat mendengarkan.

Respon frekuensi luas dari 15Hz hingga 20Hz, sehingga dapat menangkap suara yang akurat dan detail. Driver akurat 40 mm yang mampu menghasilkan suara yang terdengar seperti nyata, jernih, dan volume yang kencang. Tuning headphone ATH 20Mx dirancang untuk memberikan hasil suara yang detail dan akurat, dengan fokus pada kejelasan yang presisi.

Spesifikasi ATH M20x

Berat :190 gram

Frekuensi :15 – 20Hz

Impedance : 47 ohms

Sensitivitas : 96 Db

Panjang kabel : 3 meter

2. V - Mount



Gambar 10 V-Mount

(Sumber : www.pondoklensa.com)

Baterai V – mount adalah jenis baterai eksternal yang umum digunakan dalam produksi, baterai yang dirancang untuk memberikan daya yang lebih besar. Memiliki fitur D-tap dan output DC barrel 2.1 mm yang digunakan untuk pengisian daya serta pemakaian.

Baterai yang dilengkapi dengan system pengisian cepat dan bertahan lama sehingga mempermudah pengguna baterai tersebut. Dengan fitur pengukuran daya yang akurat sehingga dapat mengetahui tingkat daya yang tersisa di baterai dengan mudah.

Keunggulan baterai V mount adalah desain yang ringkas dan portable. Sehingga baterai ini sangat mudah untuk dibawa kemana saja dan digunakan diberbagai lokasi. Baterai yang tidak cepat habis dapat digunakan untuk produksi dalam film ini selama 2 hari.

3. Boompole



Gambar 11 Boompole
(Sumber : www.canford.co.uk)

Boompole adalah tiang yang digunakan untuk membantu boomer dalam menempatkan mikrofon dekat dengan sumber suara. Tiang ini terbuat dari bahan yang ringan seperti serat karbon atau aluminium, agar pengguna tidak keberatan.

Boompole juga ada yang wireless dan non wireless perbedaannya hanya pada kabel, wireless kabelnya melalui dalam tiang yang pastinya sangat mempermudah boomer, sedangkan non wireless kabelnya diluar boompole jadi cukup lebih repot untuk mengatur kabelnya agar tidak membahayakan orang lain.

4. Mic Lavalier



Gambar 12 Mic Lavalier
(Sumber : www.jpckemang.com)

Mikrofon kecil yang dipasang pada baju aktor, mikrofon ini sangat membantu dalam pembuatan film karena suara yang ditangkap menjadi jelas dan memberikan pengguna bebas gerak.

Mikrofon lavalier ini biasanya memiliki pola omni-directional atau cardioid, yang berarti menangkap suara dari semua arah atau fokus pada suara dari depan sembari mengurangi kebisingan latar belakang.

5. *Deadcat*



Gambar 13 Deadcat
(Sumber : Megakamera.com)

Deadcat atau yang sering disebut bulu kucing adalah penutup berbulu yang menutupi blimp boom kegunaanya untuk memecah dan mengurangi kecepatan angin sehingga mencegah suara gemrisik atau desingan yang tidak diinginkan.

Bulu ini juga dapat membantu meredam suara-suara letupan (plosif) yang dihasilkan dari huruf seperti P dan B saat mengucapkan kata. Saat digunakan bisa menyaring beberapa suara latar belakang yang tidak diinginkan tentu saja ini sangat meringankan bagi *sound recordist*.

6. Belt



Gambar 14 Belt

(Sumber : Encrypted-tbn0.gstatic.com)

Belt adalah sabuk yang sangat berguna untuk pemasangan *clip on*. Kegunaannya untuk menempelkan *bodypack clip on* dibadan aktor, jadi membuat aktor bebas melakukan apa saja.

7. Baterai AA



Gambar 15 Baterai AA Rechargeable

(Sumber : Alatproyek.com)

Baterai yang digunakan untuk mengisi daya pada *clip on* dan wireless boom. Penggunaan *rechargeable* baterai ini penting dalam proses pembuatan film karena *clip on* hanya bisa diisi daya menggunakan baterai AA, baterai yang cukup tahan lama sangat membantu penggunaannya.

2.9 Foley

Foley adalah gerakan langkah kaki, pakaian berdesir, kursi berdenyit dan sejenisnya yang direkam secara terpisah untuk mengganti suara kecil yang tidak tertangkap oleh mikrofon dialog atau dihapus saat mengedit (Rose 2008). *Foley* ini bertujuan untuk melibatkan penonton ke dalam adegan melalui suara menambahkan kesan realistis dari adegan tersebut. Proses *foley* akan lebih cepat dibandingkan mengedit bunyi dan suara secara terpisah.

Kesan nyata ini didapat dari mengikuti kejadian kecil yang terjadi sehari-hari. Saat perekaman *foley* sebaiknya dilakukan ditempat yang tidak ada gangguan dari suara lain dan selalu memastikan hasil rekaman. Melakukan perekaman alangkah baiknya ada jarak juga antara sumber suara dengan mikrofon agar tidak menghasilkan suara yang memiliki bas.

2.10 Diegetic Sound

Diegetic Sound adalah semua suara yang berasal dari dunia dalam cerita filmnya dan dapat didengar oleh tokoh. *Diegetic sound* membantu penonton memahami cerita, suara *diegetic* mencerminkan kehidupan nyata. Contoh *diegetic sound* :

- a. Dialog tokoh yang nampak dalam frame.
- b. Suara mobil dimana dalam frame muncul mobil.
- c. Suara pintu yang dibuka oleh tokoh.
- d. Suara musik yang dimainkan oleh tokoh.

2.11 *Nondiegetic Sound*

Nondiegetic sound merupakan suara yang berasal dari luar dunia cerita film atau suara yang tidak memiliki kaitan dengan ruang adegan film, hanya mampu didengar oleh penonton saja. *Nondiegetic sound* berfungsi untuk membangun suasana, meningkatkan emosional dan imajinasi penonton. Contoh *nondiegetic sound* :

- a. Musik film
- b. Ilustrasi
- c. Efek suara
- d. Dll.

Berikut penjelasan mengenai beberapa hal yang terkait dengan Sound Rcordist :

- A. Tantangan dalam pembuatan film sering terjadi, salah satunya ada di departemen *Sound* berikut adalah tantangan yang kerap terjadi :
1. Lingkungan syuting yang bising, cukup sulit untuk mencari lokasi syuting yang tanpa ada kebisingan. Sebelum syuting kita juga mengadakan cek lokasi yang gunanya untuk melihat keadaan sekitar. Sering terjadi saat melakukan cek lokasi tidak ada kendala ataupun suara bising namun tibanya syuting suara bising itu muncul.
 2. Hujan, hal ini yang sangat di khawatirkan saat proses syuting karna dapat mempengaruhi dalam suara talent yang sedang berdialog, apalagi jika setting saat itu hujan.
 3. Peralatan yang tidak terkadang bermasalah. Walaupun sudah mengecek sebelum syuting tetap dapat terjadi saat take film, seperti kabel xlr pada receiver, mic lavalier, dan habis baterai.

B. Departemen *Sound* adalah peran yang penting dalam pembuatan film. Apa saja yang dilakukan *Sound Recordist* saat produksi, sebagai berikut :

1. Mengecek dan mengatur peralatan sebelum syuting, ini sangat penting karna harus memastikan semua alat bekerja dengan baik.
2. Komunikasi dengan divisi lain. saat syuting sangat diharapkan tidak terjadinya miskomunikasi satu sama lain, jika ada miskomunikasi dapat menghambat berjalannya produksi tersebut.
3. Mengetahui teknik audio. *Sound Recordist* setidaknya mengerti alat yang ia gunakan dan mampu memecahkan kendala yang ada.
4. Merekam suara saat syuting berjalan. Ia bertanggung jawab merekam dialog dan *ambience* dalam film tersebut, tidak hanya itu *Sound Recordist* juga harus memastikan keadaan di lokasi syuting tenang dan bekerja sama dengan boom operator untuk mengarahkan boom nya ke talent.

C. Langkah – langkah dalam perekaman suara dan menjadi *sound recordist*

1. Persiapan

Memahami naskah untuk mengetahui apa yang ingin disampaikan dalam film tersebut. Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan saat proses syuting berjalan seperti recorder suara, clip-on, mic lavalier, mic boom, dan yang terpenting baterai. Pastikan semua peralatan dalam kondisi baik dan baterai terisi penuh. Serta mengkonfirmasi ke talent dan kru untuk memahami apa yang harus dilakukan dan diperlukan saat pengambilan suara.

2. Latihan Suara

Memberikan waktu untuk talent dan beberapa kru latihan dialog agar mereka dapat berdialog dengan intonasi yang cocok dan jelas tidak terbata-bata. Latihan suara membedakan P dan B sesuai ketukan, latihan ini dilakukan dengan cara menggabungkan huruf P dan B dengan huru vokal.

3. Pemasangan *Mikrofon*

Memasangkan *mikrofon* kepada talent dan menempatkan *mikrofon* dengan tepat agar suara yang dihasilkan jernih. Mempersiapkan juga mic boom untuk menangkap suara secara keseluruhan.

4. Pemilihan Lokasi

Untuk menentukan lokasi penempatan perekaman itu juga dibutuhkan. Lokasi tersebut harus bebas dari alat elektronik sehingga tidak mengganggu dalam kualitas hasil suara yang direkam.

5. Perekaman Suara

Mulai perekaman suara dan selalu memastikan bahwa semua peralatan berfungsi dengan baik saat perekaman suara. Bila ada hasil suara yang tidak diinginkan atau hasil suara tidak jernih, bisa ulangi perekaman hingga mendapatkan suara yang diinginkan dan jelas.

6. Monitor Suara

Selalu memantau monitor suara secara terus-menerus untuk memastikan bahwa suara yang di hasilkan tidak terlalu keras dan minim noise.

7. DIT

Setelah menyelesaikan beberapa scene, DIT akan reload card dari divisi visual dan audio. Hal ini dilakukan untuk mengamankan data yang sudah diambil dan memastikan kualitas teknik yang baik.

2.12 Proses Produksi

Dalam suatu proses produksi film pendek pastinya memerlukan banyak peralatan, dana, dan tenaga dari berbagai jobdesk kreatif. Pembuatan film harus melalui proses yang cukup panjang dari pra produksi hingga pasca produksi adanya proses ini untuk memastikan film yang akan di produksi benar-benar memiliki konsep dan persiapan yang matang sebelum produksi berlangsung. Hal ini akan dijelaskan dibawah ini sebagai berikut :

1. Pra Produksi

- Pra Produksi

Pra produksi awal dari semuanya, di pra produksi yang melibatkan perencanaan dan persiapan sebelum syuting di mulai. Di dalam tahapan pra produksi terdiri dari pengembangan ide, pemilihan lokasi, perencanaan anggaran, pemilihan talent, mencari tim produksi, persiapan peralatan.

- Memahami Naskah

Sebagai *sound recordist* harus memahami isi dari naskah cerita tersebut, agar dapat menentukan alur cerita yang akan digunakan dan mengerti apa keinginan dari sutradara untuk konsep audionya.

- Mencari Lokasi

Hal ini dilakukan untuk mencari lokasi yang cocok sesuai dalam naskah atau kebutuhan cerita. Setelah menemukan lokasi yang cocok harus mengurus perizinan ke lingkungan tersebut. Perizinan selesai lalu mengatur set yang ada di lokasi agar sesuai dengan kebutuhan cerita.

- Menyusun Jadwal dan Budgeting

Setelah naskah *final*, jadwal mulai disusun. Karena setelah naskah *final* dapat dilihat berapa biaya yang dibutuhkan dalam produksi tersebut. Jadwal ini dibuat untuk mengetahui batas waktu dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

- Merekrut Tim Produksi di Jobdesk Sound

Perekrutan tim produksi ini harus benar – benar matang dengan tahap seleksi terlebih dahulu yang disesuaikan dengan jobdesk yang dibutuhkan.

- Menyiapkan peralatan

Dari berbagai divisi mulai mempersiapkan alat yang akan digunakan, seperti dari divisi visual, artistik, *lighting*, dan audio akan memberikan list alat kepada produser. Apabila produser menyetujui maka produser akan memberikan dana untuk menyewa peralatan yang akan digunakan.

2. Produksi

Produksi adalah tahapan yang utama setelah melalui serangkaian tahapan pra produksi. Tahap produksi dilakukan untuk mewujudkan naskah dan ide kreatif dalam bentuk visual. Dengan adanya pematangan pada tahap pra produksi dapat memperlancar pelaksanaan produksi.

Saat syuting berlangsung diperlukan koordinasi yang erat dan kuat pada seluruh divisi, karena diproses syuting akan banyak hal-hal tidak terduga yang muncul dan butuh diantisipasi. Permasalahan yang kerap muncul dalam proses syuting adalah waktu yang tidak sesuai dengan jadwal produksi yang sudah ditentukan, faktor alam sangat berpengaruh terhadap kelancara syuting, dan masalah teknis.

3. Pasca Produksi

a. Proses Editing

Memasuki proses editing setelah melalui tahapan produksi. Editing adalah proses untuk menyeleksi visual, menata dan memotong visual dari shot satu ke shot lainnya menjadi sebuah scene, menggabungkan scene ke scene lainnya untuk menjadi sebuah sequence, kemudian menyambungkan keseluruhan menjadi sebuah track video yang memiliki satu kesatuan cerita utuh. Proses ini mencakup perbaikan, penyempurnaan, dan pengaturan elemen-elemen agar lebih efektif dan menarik.

b. Melihat kembali hasil *Editing*

Tahap *editing* selesai lalu akan dipresentasikan kepada produser dan sutradara untuk dipreview dan dievaluasi jika ada hal yang kurang cocok akan direvisi kembali hingga sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Apabila sudah merasa cocok film dapat diselesaikan dan distribusikan oleh produser.

2.13 Ektrasi

Sound recordist memiliki peran yang cukup penting dalam produksi film. Dengan ini pembuatan laporan tugas akhir sang penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir karya Galih Jayanigtyas (2018/BC-F/5338). Kampus STIKOM YOGYAKARTA yang berjudul “Peran Soundman dalam Produksi Film, dalam film berjudul *“After Midnight”*”, Laporan Tugas Akhir Karya Nikolaus Nova Alfian (21035505). Kampus STIKOM YOGYAKARTA yang berjudul “Peran Perekam Suara Di Lapangan Dalam Produksi Film Pendek *“Seni Plagiat”*”. Iwan Darmawan M.Sn (2017) dengan judul Sound Film dari Pusat Perkembangan Perfilman Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Penulis tertarik menggunakan laporan tugas akhir dan jurnal ini menjadi referensinya, karena di laporan dan jurnal ini membahas semua aspek tentang *sound recordist* dalam sebuah produksi film. Sehingga laporan dan jurnal tersebut menjadi pijakan penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan mengambil jobdesk sound recordist dalam produksi film mempunyai tugas dan tanggung jawab yang cukup besar, karena menjadi satu-satunya orang yang bertanggung jawab dalam pengambilan suara saat produksi. Karya film AKU ADA ini menggunakan beberapa peralatan sound, terdiri dari Zoom F4, Clip On Sennheiser EW100 G3, Boom Mic NTG4, Headphone ATH-M20x, dan V-mount baterai.

Dalam film AKU ADA penulis yang berperan sebagai sound recordist mendapat pembelajaran dan menambah pengalaman untuk mengeksplor dibagian sound recordist, berdasarkan dari uraian bab sebelumnya dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam produksi film AKU ADA sound recordist memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan peralatan sound.
2. Sound recordist saling bekerja sama dengan divisi lain untuk menghasilkan tim yang sejalan.
3. Sound recordist harus siap sedia jika terjadi kendala dalam hal teknis maupun non teknis.
4. Bertanggung jawab untuk mengatur seluruh aspek teknis audio, agar kualitas suara yang dihasilkan optimal selama produksi berlangsung.
5. Tidak hanya saat produksi, dalam pra produksi sound recordist juga harus bekerja sama baik dengan sutradara untuk mencapai hal yang diinginkan.

5.2 Saran

Produksi film membutuhkan kerjasama tim, karena itu dibutuhkannya koordinasi, kepercayaan, kekompakan, dan pengertian satu sama lain. Sebuah karya memiliki konsep cerita dan suatu hal yang ingin disampaikan kepada penonton dan penikmat karya. Dalam film “AKU ADA” sound recordist diharapkan mampu mengatasi sesuatu yang berkaitan dengan teknis audio maupun non teknis. Sound recordist memperoleh pengalaman, pembelajaran, dan saran dari produksi film pendek “AKU ADA” antara lain :

1. Menguasai peralatan film dibagian sound, sebagai sound recordist dapat mempelajari berbagai jenis mikrofon dan cara penggunaanya, mengetahui headphone seperti apa yang harus digunakan saat produksi.
2. Belajar dan beradaptasi dengan lingkungan syuting, beradaptasi yang cepat cukup penting saat produksi karena kita harus bekerja sama dengan orang lain.
3. Memiliki pengalaman syuting merupakan hal yang bagus, untuk mengetahui bagaimana cara kerja langsung saat syuting.

DAFTAR PUSTAKA

- Iwan Darmawan M.Sn (2017). Sound Film. Pusat Perkembangan Perfilman
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Himawan Pratista (2008). Memahami Film. Homerian Pustaka.
- Naya Rasendrya (2022). Mengenal Soundman dan Perannya Dalam Produksi
Film. FROYONION.COM.
- Januarius Andi Purba (2013). Shooting Yang Benar!. Yogyakarta C.V Andi
Offset.

DAFTAR REFERENSI

- Megakamera. Diakses dari (<https://megakamera.com/product/zoom-f4-multi-track-field-recorder/>) Tanggal 4 Juli 2025.
- Indrikis (2021). Diakses dari (<https://www.sonarworks.com/blog/reviews/audio-technica-ath-m20x-studio-headphone-review#correction>) Tanggal 7 Juli 2025.
- Megakamera. Diakses dari (<https://megakamera.com/product/rode-ntg4-shotgun-microphone/>) Tanggal 7 Juli 2025
- Repository.unja.ac.id. Diakses dari
(<https://repository.unja.ac.id/11384/4/BAB%20II.pdf>) Tanggal 12 Juli
- Erlyna Dian Adityawati (2011). Diakses dari ([https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/20195/NDYzMzM=/Peranca
ngan- Mikrofon-Menggunakan-Teknologi-Sensor-Kristal-Studi-Kasus-
Operator- Boomer-Di-Stasiun-Televisi-Tatv-ERLYNA-DIAN-A.pdf](https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/20195/NDYzMzM=/Peranca%20ngan-20Mikrofon-Menggunakan-Teknologi-Sensor-Kristal-Studi-Kasus-Operator-Boomer-Di-Stasiun-Televisi-Tatv-ERLYNA-DIAN-A.pdf))
Tanggal 15 Juli
- Legato Music Center. Diakses dari ([https://www.legatomusiccenter.com/article-
id/perbedaan-jenis-jenis-kabel-audio](https://www.legatomusiccenter.com/article-id/perbedaan-jenis-jenis-kabel-audio)) Tanggal 16 Juli

LAMPIRAN



