

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN *SOUND RECORDIST* PADA
FILM PENDEK “ARUM”

Laporan Tugas Akhir ini Disusun untuk Meraih gelar Ahli Madya Ilmu
Komunikasi (A.Md.I. Kom) dalam Bidang Ilmu komunikasi Spesifik

Penyiaran Film



DISUSUN OLEH:

BRIZBEN LASARUS SAEKOKO

22045608

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN *SOUND RECORDIST* PADA FILM PENDEK
“ARUM”

Laporan Praktek Tugas Karya Kreatif ini disusun untuk meraih Gelar Ahli Madya
(A, Md.I. Kom) dalam bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi

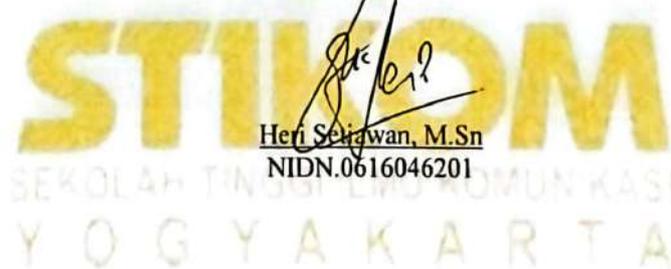
Penyiaran Film

Disusun Oleh:

Brizben Lasarus Saekoko
NIM.22045608

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing


Heri Setiawan, M.Sn
NIDN.0616046201



PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan tugas akhir karya kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah di presentasikan dihadapan dosen penguji Penyiaran Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

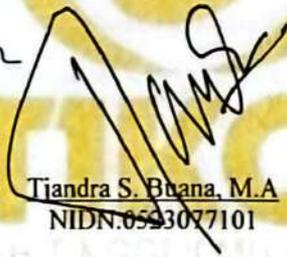
Hari : Kamis
Tanggal : 21 Agustus 2025
Pukul : 10:00 WIB
Tempat : Ruang B I-3 Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi

Penguji I

Penguji II

Penguji III/pembimbing


Dra. Sudaru Murti, M. Si
NIP. 196012181987022001


Tiandra S. Buana, M.A
NIDN.0523077101


Heri Setyawan, M.Sn.
NIDN.0616046201

Mengetahui

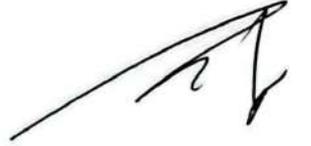
Ketua STIKOM Yogyakarta




Hardoyo, MA.
NIDN.0516047201

Mengesahkan

Kaprodi D3 Penyiaran



Arya Tangkas, M.I.Kom
NIDN.0520118702

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Nama : Brizben Lasarus Saekoko

Nim : 22045608

Judul Laporan : Peran *Sound Recordist* pada Film Pendek “ARUM”

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya sendiri, merupakan deskripsi hasil kerja keras saya selama proses pra produksi hingga pasca produksi pembuatan film “Arum”.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya serupa milik orang lain. Kecuali yang saya kutip seperlunya untuk menjadi referensi dan mendukung argumentasi yang saya buat. Kemudian saya catumkan sumbernya secara resmi ke dalam Daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh atas karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 21 Agustus 2025



Brizben Lasarus Saekoko

MOTTO

“Mintalah maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu. Karena setiap orang yang meminta, menerima dan setiap orang yang mencari, mendapat dan setiap orang yang mengetok, baginya pintu dibukakan”.

(MATIUS 7:7-8)

“Cintai hidup yang kamu jalani. Jalani hidup yang kamu cintai.”

(BOB MARLEY)

“Teruslah berbuat baik, meski wajahmu mencurigakan”

(KAKA)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini Saya persembahkan kepada:

1. Kepada Tuhan Yesus Kristus telah memberikan kekuatan, berkat dan anugerah-Nya dalam hidup saya.
2. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendidik, mendukung dan mendoakan saya.
3. Adik saya yang selalu mendukung saya dalam mengerjakan laporan ini.
4. Bapak Heri Setyawan, M.Sn. selaku dosen pembimbing dalam penulisan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini dan selalu memberikan arahan, penjelasan, masukan, dukungan, dan semangat untuk menyelesaikan laporan.
5. Kepada Honda Winda, dia adalah nama dari motor kesayangan saya, dia bukan cuman sekedar kendaraan tetapi dia sudah menjadi sahabat bagi saya, dia selalu bersama dengan kemanapun saya pergi.
6. Kepada anggota kelompok Tugas Akhir Karya Kreatif film pendek "ARUM". Jupri Ependi Siregar, Rosi prihati, M Mundzir F dan Ilham Recca. Terima kasih sudah berproses bersama.
7. Seluruh Kru dan Pemeran yang dengan senang hati mau meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk turut terlibat dalam produksi film pendek "ARUM".
8. Kepada diri sendiri yang selalu kuat dan bertahan hingga saat ini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan, berkat dan anugerah-Nya sehingga Saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif yang berjudul *Peran Sound Recordist pada film pendek “ARUM”*. Laporan Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Ilmu komunikasi Spesifik Peny

iaran Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM). Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut memberikan dukungan dan atau terlibat dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Terima kasih kepada:

1. Bapak Hardoyo, MA. selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
2. Bapak Arya Tangkas, M.I.Kom. selaku Ketua Program Studi Penyiaran Film.
3. Bapak Heri Setyawan, M.Sn. selaku dosen pembimbing.
4. Kedua Orangtua dan adik saya tercinta, Bapak Benyamin Saekoko, Ibu Yohana Buling dan Adik Heru Valentino Saekoko yang tidak pernah berhenti mendoakan dan mendukung Saya.
5. Seluruh Crew Produksi film pendek “ARUM” yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya.

Dalam penyusunan laporan ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan, penulis juga menerima adanya kritik dan saran yang membangun. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

Brizben Lasarus Saekoko

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir	3
1.4 Manfaat Karya Kreatif	3
1.5 Waktu dan Lokasi Produksi	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film “ARUM”	5
BAB II.....	6
KERANGKA PEMIKIRAN	6
2.1 Penegasan Judul	6
2.2 Peran Sound Recordist pada Film pendek “ARUM”	6
2.3 Film Pendek	8
2.4 Unsur Film	8
2.5 Proses Produksi Film	9
2.5.1 Pra Produksi	9
2.5.2 Pengembangan Ide	9
2.5.3 Mencari lokasi	9
2.5.4 Merekrut Tim Produksi	10
2.5.5 Menyiapkan Peralatan	10
2.5.6 Produksi	10
2.5.7 Editing.....	10
2.5.8 Melihat Kembali Hasil Editing	10
2.5.9 Film “ARUM”.....	10
2.6 Kajian Pustaka.....	11
2.6.1 Definis Film	11

2.6.2	Jenis Film	11
2.6.3	Unsur Naratif Film	12
2.6.4	Kru Inti Sebuah Produksi Film	14
2.7	Recording	16
2.7.1	Pengertian <i>Recording</i> (Perekam)	16
2.7.2	Pengenalan <i>Recording</i>	16
2.7.3	Karakter Suara.....	17
2.7.4	Teknik Perekam Suara.....	18
2.7.5	Macam-Macam <i>Microphone</i> dan Alat Perekam.....	18
2.7.6	Pola Arah <i>Microphone</i>	27
2.7.7	Gangguan Audio dalam bidang perekaman suara.....	28
2.7.8	Istilah dan konsep dasar dalam bidang Audio.....	30
2.8	Ekstrasi.....	31
BAB III		32
DESAIN PRODUKSI		32
3.1	Profil Production House.....	32
3.2	Tim Produksi Tugas Akhir	32
3.3	Desain Produksi	34
3.4	Lokasi Produksi.....	35
3.5	Peralatan Produksi.....	36
3.6	Profil Karakter.....	39
3.7	Tim Produksi Film Arum	40
3.8	Time Schedule Film Arum	41
BAB IV		44
PEMBAHASAN		44
4.1	Director Statement	44
4.2	Peran Perekam Suara.....	44
4.3	Proses Pengambilan Suara	45
4.4	Tahapan Produksi Film Pendek “Arum”	47
4.4.1	Pra Produksi	47
4.4.2	Cek Lokasi	48
4.4.3	Konsep Perekam Suara	49
4.4.4	Persiapan Alat Produksi	49
4.4.5	Pengecekan Alat Produksi.....	57
4.4.6	Produksi	58

4.4.7	Pasca Produksi	58
4.5	Evaluasi.....	59
4.5.1	Tim	59
4.5.2	Visual dan Peralatan.....	60
4.5.3	Kendala	60
4.5.4	Solusi.....	60
BAB V.....		61
PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN.....		64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tabel Jadwal dan Kegiatan Produksi	5
Gambar 2. 1 Boom Mic	20
Gambar 2. 2 Clip-On Sennheiser G4 EW100.....	21
Gambar 2. 3 Zoom H6 Handy Recorder.....	22
Gambar 2. 4 Kabel XLR.....	23
Gambar 2. 5 Boompole.....	24
Gambar 2. 6 Bagan Impendansi	26
Gambar 2. 7 Proses terjadinya Reverb dan Echo	27
Gambar 2. 8 Pola arah Omni-Directional	27
Gambar 2. 9 Pola arah Bi-Directional	28
Gambar 2. 10 Pola arah Uni-Directional	28
Gambar 3. 1 Logo Persatu Films	32
Gambar 3. 2 Produser	32
Gambar 3. 3 Lighting.....	33
Gambar 3. 4 Penata Artistik.....	33
Gambar 3. 5 Sound Recordist.....	33
Gambar 3. 6 Editor	34
Gambar 3. 7 Lokasi Rumah	35
Gambar 3. 8 Lokasi Caffe.....	35
Gambar 3. 9 Talent Simbah	39
Gambar 3. 10 Talent Arum	39
Gambar 3. 11 Time Line.....	41
Gambar 3. 12 Callsheet Day 1	42
Gambar 3. 13 Callsheet Day 2.....	43
Gambar 4. 1 Proses perekaman suara	46
Gambar 4. 2 Proses pemutaran kembali hasil rekaman.....	46
Gambar 4. 3 Sedang mengarahkan boom mic ke arah talent (Indoor)	46
Gambar 4. 4 Sedang mengarahkan boom mic ke arah talent (Outdoor)	46
Gambar 4. 5 Proses pemasangan Deadcat untuk penggunaan Outdoor	46
Gambar 4. 6 Proses pemasangan Deadcat untuk penggunaan Outdoor	46
Gambar 4. 7 Lokasi Rumah.....	47
Gambar 4. 8 Lokasi 2 Caffe Kelakon	47
Gambar 4. 9 Tampak Depan	49
Gambar 4. 10 Tampak samping kira/kanan & belakang.....	49
Gambar 4. 11 Bagian luar Boom Mic (Shotgun Mic) Rode NTG4.....	50
Gambar 4. 12 Bagian dalam Boom Mic (Shotgun Mic) Rode NTG4.....	50
Gambar 4. 13 Deadcat	50

Gambar 4. 14	Boom Pole	50
Gambar 4. 15	Clip-On Lavier Sennheiser	51
Gambar 4. 16	Sennheiser EW100 G3.....	51
Gambar 4. 17	Kabel XLR 3.5mm TRS to XLR-M	52
Gambar 4. 18	Kabel XLR Male to Famale.....	52
Gambar 4. 19	Headphone	52
Gambar 4. 20	Baterai AA Krisbow.....	53
Gambar 4. 21	Power Bank.....	53
Gambar 4. 22	SD Card	54
Gambar 4. 23	Sound Bag.....	54
Gambar 4. 24	Harness	54
Gambar 4. 25	Ketika dipakai.....	54
Gambar 4. 26	Leukoplast.....	55
Gambar 4. 27	pemasangan Leukoplst dari depan.....	55
Gambar 4. 28	Leukoplast dari belakang.....	55
Gambar 4. 29	Leukoplast sudah ditempelakn ke tubuh aktor	55
Gambar 4. 30	Sound Report Sheet	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Produksi.....	34
Tabel 3. 2 Alat kamera	36
Tabel 3. 3 Alat Kamera.....	36
Tabel 3. 4 Alat Sound	36
Tabel 3. 5 Property ART.....	38
Tabel 3. 6 Produserial.....	38
Tabel 3. 7 Nama Tim Produksi.....	41

ABSTRAK

laporan ini membahas tentang peran dan proses kerja perekam suara dalam produksi film pendek “ARUM”. Perekam suara memiliki tanggung jawab utama untuk menangkap kualitas suara terbaik selama proses syuting dilakukan, termasuk dialog, ambience sound, serta efek suara alami. Proses perekam suara dilakukan menggunakan perangkat seperti recorder digital, boom mic dan clip-on untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan teknis di lokasi syuting. Tantangan utama yang dihadapi meliputi gangguan suara lingkungan, teknis peralatan, dan sinkronisasi suara dengan gambar. Laporan ini menyimpulkan bahwa kualitas perekam suara sangat mempengaruhi atmosfer dan kedalaman emosi dalam film pendek “ARUM”, serta pentingnya koordinasi tim produksi dalam mencapai hasil audio yang optimal.

Kata Kunci: Film Pendek, Karya Kreatif, Penata Suara

ABSTRACT

This report discusses the role and work process of voice recorders in the production of the short film "ARUM". Voice recorders have the primary responsibility for capturing the best sound quality during the filming process, including dialogue, sound ambience, and natural sound effects. The sound recording process is carried out using devices such as digital recorders, boom mics and clip-ons to accommodate various technical needs on set. The main challenges faced include environmental sound vibration, equipment technicalities, and sound synchronization with images. The report concludes that the quality of the sound recorder greatly influences the atmosphere and depth of emotion in the short film "ARUM", as well as the importance of production team coordination in achieving optimal audio results.

Keywords: Short Film, Creative Work, Voice Actor

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film ditemukan pada akhir abad ke-19, film mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi yang mendukung. Mula-mula hanya dikenal film hitam-putih dan tanpa suara. Pada akhirnya tahun 1920-an mulai dikenal film bersuara, dan menyusul film warna pada tahun 1930-an. Peralatan produksi film juga mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga sampai sekarang tetap mampu menjadikan film sebagai tontonan yang menarik khalayak luas.

Film sebagai bagian media massa yang bersifat sangat kompleks. Film yang terdiri atas *Audio* dan *Visual* memiliki kemampuan dalam mempengaruhi emosional penonton dari *Visual* gambar yang dihadirkan. Unsur Audio yang dapat mempengaruhi emosional penonton seperti, Musik Latar, Efek Suara, Dialog, dan *Ambience* (Suara Latar). Unsur Audio dan Visual bekerja saling melengkapi dalam membangun emosi dan suasana dalam film. Kedua menjadi alat utama pembuatan film untuk mengarahkan perasaan penonton sesuai dengan pesan dan cerita yang ingin disampaikan. Kedua unsur itu apabila dikombinasikan secara tepat akan menciptakan pengalaman sinematik yang kuat dan menyentuh. Film yang sering diartikan sebagai potongan gambar yang disatukan menjadi kesatuan tentu tidak luput dari sejarah panjang awal munculnya film. Adanya kemunculan film tentu tidak lepas dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sehingga mampu menghasilkan sebuah pencapaian yang besar dalam Bahasa *Visual* dalam seni film. Dengan seni *audio visual* yang dimiliki oleh film dan menjadi wadah alternatif untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penonton.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian besar, yaitu kategori film cerita dan noncerita. Pendapat lain suka menggolongkan menjadi

film fiksi dan nonfiksi. Film cerita adalah film yang dipromosikan berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya, film cerita bersifat komersil, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga kasrcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film noncerita merupakan kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Jadi, merekam kenyataan daripada fiksi tentang kenyataaa.

Sebagai media *audio visual*, pengembangan film sama sekali tidak boleh hanya memikirkan aspek *visual* sebab suara juga merupakan aspek kenyataan hidup. Itulah sebabnya pengembangan teknologi perekaman suara untuk film tidak bisa diabaikan. Umunya, banyak tersedia peralatan rekaman suara yang tidak kalah canggih dengan peralatan rekam gambar. Menurut sejarah, film-film yang disaksikan publik itu bisu alias tanpa suara. Sebelum tahun 1900, Thomas Alva Edison menemukan teknik perekaman suara melalui alat *phonograph* (pringan hitam). Suara yang direkam oleh piringan hitam itu dipergunakan untuk mengiringi adegan di layar.

Dengan adanya suara film maka penghargaan kepada sebuah film harus memperhitungkan kehadiran suara film. Proses pengolahan suara berarti proses memadukan unsur-unsur suara (*mixing*) yang terdiri atas dialog dan narasi, musik serta efek-efek. Penata suara yang dalam tugasnya dibantu tenaga-tenaga pendamping seperti perekam suara di lapangan maupun di studio. Perpaduan unsur-unsur ini nantinya akan menjadi jalur suara, yang letaknya berseblahan dengan jalur gambar dalam hasil akhir film.

Fungsi suara yang terpokok memberikan informasi lewat dialog dan narasi. Fungsi penting lain dengan menjaga keseimbangan gambar. Sejumlah *shot* yang dirangkai dan diberi suara, seperti musik, dialog, dan efek suara akan terikat dalam satu kesatuan. Seorang penata suara akan mengelola materi suara dari berbagai sistem rekaman. Berkaitan dengan itu, proses rekaman suara dalam film sama penting dengan proses perpaduannya nanti. Sistem rekaman yang sebenarnya terbaik melalui sistem rekaman langsung (*direct recording*). Sistem ini melakukan perekaman suara yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan syuting.

Sistem rekaman langsung ini akan sangat menyambung efek kewajaran, realistis pada gambar. Sistem rekaman langsung memiliki syarat proses pengerjaan yang tidak boleh terganggu oleh suara-suara yang tidak diperlukan. Tata suara film akan dapat dinikmati penonton dengan kualitas mono, *dobly stereo* atau *digital*.

Dalam proses produksi film pendek “ARUM”, tata suara memiliki peran penting khususnya pada tahap perekaman suara. Perekaman suara dilakukan secara langsung di lokasi syuting untuk menangkap dialog, ambience, dan efek suara alami yang mendukung cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran *Sound Recordist* pada film pendek “ARUM”?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Stikom Yogyakarta agar meraih gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi khususnya di peminatan Film.
2. Menerapkan ilmu-ilmu yang sudah diterapkan selama proses pendidikan di Stikom Yogyakarta kedalam wadah nyata melalui praktek produksi film.
3. Mengembangkan ide dan gagasan yang ada kemudian dikembangkan dalam sebuah film berjudul “ARUM”.

1.4 Manfaat Karya Kreatif

1. Memahami tanggung jawab seorang Soundman.
2. Mendapat pengalaman dalam berkarya terutama menjadi seorang chief dalam sebuah produksi.
3. Menambah pengalaman dan wawasan tentang cara kerja *Soundman*.
4. Melatih penulis agar mempunyai rasa disiplin dan tanggung jawab dalam menjalankan jobdesk dimulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

1.5 Waktu dan Lokasi Produksi

Pra Produksi	: 18 Februari-19 Mei 2025
Produksi	: 22-23 Mei 2025
Pasca Produksi	: 25 Mei-14 Juni 2025
Lokasi	: Rumah Bapak. H. Abdul Jalal (07/13 Karongan Jagotirto Berbah). & Caffe Kelakon (Kabupaten Bantul, Yogyakarta).
Alamat	: Daerah Istimewa Yogyakarta
No Telp	: +6280156861576 (Ibu Eni) +6285726380048 (Mas Angga)

1.6 Metode Pengumpulan Data

Demi terkumpulnya data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan cara untuk mendapat informasi penting yang sifatnya akurat dan spesifik untuk mengumpulkan data dan mencari informasi mengenai segala kegiatan yang dijadikan obyek kajian. Dalam pembuatan film pendek “Arum”.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penegasan Judul

Laporan Karya Kreatif, dengan judul “Peran Sound Recordist Dalam Film Pendek Arum”. Sound recordist sangatlah berperan penting dalam proses pembuatan film “ARUM”.

2.2 Peran Sound Recordist pada Film pendek “ARUM”

Menurut W. F. Elliott (Nature, 1938) Peran Sound Recordist menjadi sangat penting seiring berkembangnya film bersuara untuk menangkap dialog, musik, dan efek suara agar sinkron dengan gambar. Dalam hal ini teori yang digunakan yaitu sebagai Teori Sinkronisasi Suara dan Gambar, Teori Tata Suara Ruangan, Teori Transduksi (Mikrofon sebagai Pengaruh Energi), Teori Noise dan Didtorsi dan Teori Peran Sound Recordist sebagai “Seniman Teknis”.

Dalam film pendek “ARUM”, yang menitikberatkan pada nuansa lokal, tradisi dan transisi emosional antar karakter, peran sound recordist menjadi sangat strategis. Sound recordist memiliki tanggung jawab penting dalam merekam, menjaga kualitas, serta memastikan setiap elemen suara terdengar natural dan mendukung cerita. Dalam film “ARUM”, sound recordist bertugas merekam Dialog karakter di dalam dan di luar ruangan, suara ambience, efek suara seperti botol pecah, pintu dibuka, lesung menumbuk jamu, atmosfer emosi melalui suara dari ketenangan pagi hingga ketenangan malam. Sound recordist adalah salah satu elemen krusial dalam produksi film, meskipun sering kali luput dari perhatian penonton. Sound recordist bertanggung jawab untuk merekam semua suara yang dibutuhkan dalam proses syuting film. Tugas utamanya bukan hanya menekan tombol rekam, tetapi juga memastikan bahwa suara yang diambil terdengar jernih, tidak bising, dan sesuai dengan kebutuhan cerita.

Dalam film “ARUM” peran Sound Recordist sangat penting karena cerita banyak berlangsung di lokasi alami seperti dapur, halaman rumah, dan jalan desa. Salah satu pekerjaan penting Sound Recordist adalah merekam dialog karakter. Dialog merupakan bagian penting dalam film karena menyampaikan isi cerita dan perasaan tokoh. Suara dialog yang tidak jelas akan membuat penonton kehilangan pemahaman terhadap cerita. Misalnya, ketika Arum dan Mbah Sari berbicara di dapur, suara mereka harus terdengar jelas meskipun ada suara lain seperti lesung menumbuk jamu atau alat dapur lainnya. Selain dialog, Sound Recordist juga merekam suara latar atau ambience. Contohnya adalah suara ayam, angin, suara pedesaan di pagi hari. Suara-suara ini menambah kesan nyata pada film dan membantu membangun suasana. Di film “ARUM”, suasana pedesaan yang tenang sangat penting untuk menggambarkan kehidupan sederhana Arum dan Mbah Sari. Sound Recordist harus peka terhadap detail suara semacam ini gara penonton merasa “hadir” di dalam dunia film. Sound Recordist juga membantu merekam efek suara, misalnya suara botol pecah, langkah kaki, suara pintu atau suara bendah jatuh. Kadang suara ini dibuat secara langsung saat syuting, kadang juga direkam ulang secara terpisah disebut *Foley*. Efek suara seperti ini memberi kekuatan kekuatan tambahan, membuat adegan terasa lebih nyata dan hidup.

Selain itu, Sound Recordist juga menghindari gangguan suara, seperti suara kendaraan, suara pesawat lewat, atau suara orang berbicara di luar adegan. Suara-suara tak diinginkan ini bisa merusak suasana film. Karena itu, sound recoerdist harus fokus dan bekerja cepat untuk menangkap momen terbaik, terutama saat syuting di luar ruangan.

Tidak kalah penting, sound recordist bekerja sama dengan sustradara, kameramen, dan editor suara. Ia harus tahu kapan suara harus diambil secara langsung, kapan perlu dibuat ulang dan bagaimana suara itu akan digunakan dalam proses editing. Komunikasi yang baik dengan tim produksi membuat hasil akhir film jadi lebih matang dan menyatu antara gambar dan suara.

Secara keseluruhan, pekerjaan sound recordist di film “ARUM” bukan hanya soal teknis. Tapi juga soal ras. Ia harus tahu kapan suara tersengar hangat, kapan

suara terdengar sunyi, dan kapan harus dramatis. Misalnya, saat Mbah Sari jatuh, suara yang hening lalu disusul suara panik Arum bisa memberi dampak emosional yang kuat bagi penonton. Peran sound recordist dalam film “ARUM” mencakup aspek teknis dan artistik. Ia bertanggung jawab atas suara sebagai bahasa cerita, menciptakan dunia yang bisa “didengar” oleh penonton. Tanpa hasil kerja yang presisi dari sound recordist, film ini akan kehilangan salah satu daya pikat terkuatnya: atmosfer budaya yang hidup dan emosi yang menyentuh. Semua itu bisa tercipta karena kerja detail dari seorang sound recordist.

2.3 Film Pendek

Menurut Pratista (2008), film pendek merupakan media ekspresi kreatif yang memungkinkan pembuat film bereksperimen dengan gaya penceritaan dan teknik sinematografi tanpa terikat pada aturan konvensional film panjang.

Film pendek merupakan karya audio-visual yang memiliki durasi biasanya kurang dari 40 menit dan bertujuan untuk menyampaikan cerita, pesan, atau gagasan secara padat dan efektif. Film pendek sering digunakan sebagai media untuk mengekspresikan ide kreatifitas, memperkenalkan gaya penyutradraan, atau menyampaikan kritik sosial dan budaya dalam bentuk yang ringkas. Meskipun durasinya lebih singkat dibanding film panjang, film pendek tetap memiliki unsur-unsur utama seperti tokoh, alur cerita, konflik, dan penyelesaian. Karena ruang waktunya terbatas, film pendek biasanya fokus pada satu ide pokok atau satu momen penting dalam kehidupan tokohnya. Film jenis ini juga kerap menjadi sarana bagi pembuat film pemula untuk belajar dan berlatih menyusun cerita secara visual dan teknis, sekaligus sebagai media komunikasi yang cepat. Menyentuh, dan mudah dipahami.

2.4 Unsur Film

Unsur dalam film pendek adalah bagian-bagian penting yang membentuk keseluruhan cerita dan tampilan film. Unsur pertama adalah cerita atau narasi, yaitu inti film yang biasanya sederhana, fokus, dan langsung pada tujuan karena durasi film pendek terbatas. Unsur kedua adalah tokoh, yaitu karakter yang memainkan peran dalam cerita. Biasanya, film pendek hanya memiliki sedikit tokoh agar cerita

lebih mudah dipahami. Unsur ketiga adalah alur atau plot, yaitu urutan kejadian yang dalam film, mulai dari awal, konflik, hingga penyelesaian. Selanjutnya, ada tema yaitu pesan atau makna utama yang ingin disampaikan, seperti tentang keluarga, persahabatan, atau nilai kehidupan.

Unsur lain yang tak kalah penting adalah visual, yang mencakup gambar, pencahayaan, warna, dan sudutkamera. Visual membantu memperkuat suasana dan emosi dalam cerita. Selain itu, ada juga audio, seperti suara dialog, musik latar, dan efek suara yang mendukung suasana dan membuat cerita terasa lebih hidup. Unsur terakhir adalah editing, yaitu proses menyusun potongan-potongan gambar dan unsur suara agar menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan menarik. Semua unsur ini harus bekerja sama agar film pendek bisa menyampaikan pesan secara jelas dan menyentuh hati penonton, walaupun dalam durasi yang singkat.

2.5 Proses Produksi Film

2.5.1 Pra Produksi

Proses pra produksi adalah tahap awal yang sangat penting dalam pembuatan film, pada tahap ini, semua persiapan dilakukan sebelum proses syuting dimulai.

2.5.2 Pengembangan Ide

Film pendek “ARUM” diawali dari cerita tentang hubungan antara cucu dan nenek dalam tradisi jualan jamu. Ide ini kemudian dikembangkan menjadi naskah lengkap yang berisi adegan, dialog, dan alur cerita.

2.5.3 Mencari lokasi

Mencari lokasi produksi merupakan langkah penting dalam pra-produksi film untuk memastikan lokasi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan cerita dan teknis produksi. Proses ini meliputi analisis naskah, pencarian lokasi, survei langsung, evaluasi, pengurusan efisien, dan mendukung pencapaian visual film secara maksimal.

2.5.4 Merekrut Tim Produksi

Perekrutan tim produksi adalah proses memilih orang-orang yang akan bekerja sama dalam membuat film. Perekrutan biasanya dilakukan berdasarkan kemampuan, pengalaman, dan kecocokan kerja dalam satu visi cerita.

2.5.5 Menyiapkan Peralatan

Menyiapkan peralatan adalah langkah penting sebelum proses syuting dimulai, yang bertujuan untuk memastikan semua peralatan teknis siap digunakan. Alat produksi meliputi Kamera, Audio, Lighting dan peralatan pendukung lainnya. Dengan mempersiapkan peralatan dengan matang akan mencegah gangguan teknis saat syuting dan membantu proses pengambilan gambar dan suara berjalan lancar dan efisien.

2.5.6 Produksi

Produksi adalah proses yang mencakup *breakdown* (membedah) naskah dan mempersiapkan segala kebutuhan untuk produksi film. Dalam proses persiapan produksi, komunikasi, koordinasi, dan konfirmasi antar departemen sangatlah penting agar dapat berjalan dengan lancar dan kebutuhan syuting akan terlaksana dengan baik dan benar.

2.5.7 Editing

Langkah terpenting dalam sebuah produksi film adalah editing. Editing merupakan tahap pasca-produksi di mana semua gambar dan suara yang telah direkam menjadi satu kesatuan cerita yang logis dan utuh. Tujuan utama dari editing adalah menyempurnakan alur cerita dan menciptakan suasana yang sesuai dengan visi sutradara.

2.5.8 Melihat Kembali Hasil Editing

2.5.9 Film “ARUM”

Film pendek berjudul “ARUM” ini menceritakan tentang anak remaja yang tinggal bersama neneknya. Setiap pagi arum selalu membantu neneknya menyiapkan jamu untuk dijual. Pada suatu sore Arum sedang nongkrong bersama teman-temannya, lalu ditelepon oleh tetangganya yang

mengabarkan neneknya jatuh pada saat berjualan, sehingga membuat neneknya tidak berjualan di esok harinya.

Arum ingin membantu neneknya, tetapi Arum tidak mau mengenakan kebaya saat berjualan. Film Arum sendiri dilatar belakangi banyaknya anak muda yang menggunakan pakaian kebarat-baratan. Film Arum mengajak penonton untuk mencitai pakaian budaya sendiri namun tidak tertinggal oleh modernisasi. Film pendek “ARUM” mempunyai pesan kebaya tidak akan pudar walaupun dikaitkan dengan pakaian era modern saat ini. Kisah ini menyorot dinamika antara generasi muda dan nilai-nilai tradisional.

2.6 Kajian Pustaka

2.6.1 Definisi Film

Menurut Saladi (2005), film merupakan karya seni dan budaya yang diciptakan berdasarkan hasil kreatifitas manusia sebagai sarana hiburan, pendidikan, dan informasi. Dari definisi ini, film tidak hanya dipandang sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai cermin budaya yang mampu mempresentasikan nilai-nilai sosial masyarakat.

2.6.2 Jenis Film

1. Drama (*Drama*)

Genre yang berfokus pada konflik emosional dan hubungan antar karakter. Biasanya mengangkat tema kehidupan nyata seperti keluarga, cinta atau perjuangan hidup.

2. Komedi (*Comedy*)

Film yang bertujuan untuk menghibur penonton dengan humor dan situasi lucu. Bisa berbentuk komedi roamtis, sindiran halus, kritik halus atau komedi fisik atau lawakan kasar.

3. Horor (*Horror*)

Genre yang dirancang untuk menimbulkan rasa takut, tegang, ngeri dan kecemasan pada penonton.

4. Aksi (*Action*)

Genre film dengan menampilkan banyak adegan laga seperti perkelahian, kejar-kejaran, dan ledakan.

5. Petualangan (*Adventure*)

Mengisahkan perjalanan tokoh utama menjelajahi tempat baru menghadapi tantangan besar, sering kali berpadu dengan genre aksi atau fantasi.

6. Fantasi (*Fantasy*)

Genre ini menghadirkan dunia khayalan dengan unsur magis, makhluk ajaib, dan kekuatan supranatural.

7. Fiksi Ilmiah (*Science Fiction*)

Film berkisah tentang teknologi masa depan, luar angkasa, atau eksperimen ilmiah.

8. Romantis (*Romance*)

Genre ini berfokus pada kisah cinta dan hubungan emosional antar karakter, sering disertai konflik batin atau rintangan sosial.

9. Misteri/Thiller

Genre ini mengajak penonton menebak alur cerita, biasanya melibatkan teka-teki, kejahatan, atau penyelidikan. Genre ini sering membuat penonton tegang dan penasaran.

10. Dokumenter (*Documentary*)

Menurut Nichols (2001), Film dokumenter adalah representasi kreatif dari kenyataan yang menggabungkan fakta dengan interpretasi pembuatnya untuk menyampaikan pesan atau perspektif tertentu.

2.6.3 Unsur Naratif Film

Menurut Bordwell dan Thompson (2010), naratif film dibangun dari rangkaian peristiwa yang saling terhubung melalui hubungan sebab-akibat, melibatkan tokoh-tokoh tertentu, dan berlangsung dalam ruang serta waktu tertentu.

Unsur naratif dalam film berhubungan dengan aspek cerita yang berarti materi dari film yang akan dibuat, dan berfungsi untuk

membangun struktur cerita yang utuh dan bermakna. Dengan perpaduan alur, tokoh, latar, tema, konflik dan sudut pandang yang tepat, film mampu menyampaikan pesan dan emosi kepada penonton secara efektif. Unsur naratif film sebagai berikut:

1. Alur (*Plot*)

Alur merupakan rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun secara berurutan. Alur menunjukkan bagaimana cerita dimula, berkembang, dan berakhir. Biasanya terdiri dari Penegnanan, Pemicu konflik, Klimaks, Antiklimaks dan penyelesaian.

2. Pelaku Cerita dan Karakter

Pelaku cerita atau tokoh adalah individu dalam cerita film umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama merupakan faktor utama yang menjalankan alur naratif awal hingga akhir cerita dengan menggambarkan karakter tokoh, baik dari segi sifat, tindakan, maupun dialog. Ada tokoh utama, tokoh pendukung, protagonis dan antagonis.

3. Setting atau latar

Setting adalah seluruh latar beserta segala propertinya, yang dalam hal ini, properti adalah semua benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu dan sebagainya. Secara singkat setting atau latar menggambarkan tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam film. Latar membantu membentuk realitas dan nuansa cerita.

4. Tema

Tema merupakan gagasan utama atau pesan yang ingin disampaikan oleh film. Biasa berupa nilai moral, kritik sosial, atau pandangan hidup.

5. Konflik

Masalah atau pertentangan yang menjadi pendorong utama alur cerita yang bersumber pada kehidupan. Konflik sangatlah dibutuhkan bahkan dapat dibilang penting demi menunjang isi cerita.

6. Ruang/lokasi

Ruang/lokasi menjadi penting untuk sebuah latar cerita, karena biasanya, latar lokasi menjadi sangatlah penting untuk mendukung suatu penghayatan sebuah cerita.

7. Waktu

Penempatan waktu dalam cerita dapat membangun sebuah cerita yang berkesinambungan dengan alur cerita.

2.6.4 Kru Inti Sebuah Produksi Film

Pembuatan film dikenal sebagai kerja kolaboratif, artinya melibatkan sejumlah keahlian tenaga kerja kreatif yang harus menghasilkan suatu keutuhan, saling mendukung, dan melengkapi. Dalam setiap ingin melakukan sebuah produksi film umumnya terbagi menjadi tiga bagian utama:

1. Pra-Produksi

Tahap sebelum syuting dimulai. Kegiatannya meliputi penulisan naskah, pembuatan story board, perekrutan kru dan pemain, survei serta pemilihan lokasi, penyusunan jadwal, persiapan peralatan, dan pembagian tugas setiap departemen.

2. Produksi

Tahap pelaksanaan syuting sesuai rencana yang telah dibuat. Kegiatan utamanya adalah mengambil gambar dan merekam suara di lokasi. Pada saat produksi kru berkerja sesuai tugasnya masing-masing.

3. Pascaproduksi

Tahap pengolahan hasil syuting menjadi film yang siap ditonton. Meliputi proses pengeditan gambar dalam hal ini (*editing*), penyusunan audio, pemberian efek visual, *color grading*, penambahan musik, serta *sound mixing*.

Dari ke-tiga bagian utama di atas yang menjelaskan proses sebelum melakukan suatu produksi film pendek terdapat orang-orang di balik layar dengan keahlian dan kreatifitas mereka masing-masing yang memberikan kontribusi dalam terciptanya karya seni audio-visual dari sebuah produksi film.

1. Produser

Produser memiliki peran yang sangat penting sebagai motor penggerak sebuah produksi film. Produser adalah orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan produksi film, baik dari segi keuangan, logistik, hingga pengambilan keputusan. Produser juga bertanggung jawab mengumpulkan kru yang akan bekerja pada produksi sebuah film. Ia bertugas untuk menjaga keseimbangan antar aspek administrasi dan aspek kreatif dari sebuah proses produksi film.

2. Sutradara (*Director*)

Sutradara adalah ahli dalam bercerita dengan dua tugas khusus yaitu pertama membaca skenario dan mengembangkan ide mengenai bagaimana film akan terlihat, terdengar, dan terasa. Kedua mengkomunikasikan visinya kepada pemain dan kru saat pra-produksi, produksi dan pasca produksi, serta mengarahkan mereka secara artistik dan teknis.

3. Penulis Skenario (*Scriptwriter*)

Penulis skenario adalah orang yang bertanggung jawab menulis ide cerita menjadi sebuah naskah atau skrip film.

4. Kameramen Utama (*Director of Photography/DOP*)

Bertanggung jawab atas pengambilan gambar dan pencahayaan dan memiliki tugas utama yakni menentukan komposisi gambar, mengatur pencahayaan dan lensa kamera, bekerja sama dengan sutradara untuk menghasilkan visual sesuai visi film.

5. Perekam Suara (*Sound Recordist*)

Perekam suara bertanggung jawab atas kualitas suara dalam film dengan tugas utamanya yakni merekam suara dialog di lokasi,

menambahkan efek suara, musik latar, dan atmosfer, membersihkan suara dari noise yang tidak diinginkan.

6. Art Director (*Penata Artistik*)

Penata artistik bertanggung jawab untuk merancang penampilan dunia latar belakang sesuai dengan zaman atau suasana dalam cerita, termasuk set, properti, dan kostum.

7. Editor

Editor bertanggung jawab mengolah *shot*, yang mentah menjadi serangkaian cerita yang logis. Editor bisa menyediakan susut pandang untuk sutradara, memastikan film bisa dipahami.

2.7 Recording

2.7.1 Pengertian *Recording* (Perekam)

Secara umum recording adalah proses merekam suara atau suatu peristiwa tindakan pada media suatu media, atau format digital lainnya. Recording merupakan proses merekam dalam format audio yang bisa didengar kembali atau bisa di *Play Back*.

Media rekaman ini bisa berupa suara musik, suara manusia, suara hewan, suara suasana (*ambiance*) atau yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam dunia film dan televisi, rekaman audio digunakan untuk merekam suara dialog antara aktor, efek suara, dan musik latar. Rekaman audio ini kemudian disinkronkan dengan gambar untuk menghasilkan karya audio-visual yang lengkap.

2.7.2 Pengenalan *Recording*

Menurut Rumsey dan McCormic (2009), Recording audio adalah kombinasi antara seni dan teknologi untuk mempresentasikan suara secara akurat, baik dari segi kualitas, kejernihan, maupun karakter suara yang diinginkan.

Recording audio adalah suatu proses menangkap suara menggunakan alat perekam seperti mikrofon, kemudian menyimpannya dalam bentuk

digital atau analog agar dapat diputar, diedit atau digunakan kembali. Dalam dunia produksi film, perekaman suara menjadi bagian penting karena suara berperan besar dalam menyampaikan informasi, emosi dan suasana.

Audio yang direkam bisa berupa dialog antar tokoh, suara latar (*Ambience*), efek suara, maupun musik latar. Semua elem ini bekerja sama untuk menciptakan pengalaman menonton yang utuh.

2.7.3 Karakter Suara

Karakteristik utama suara:

1. Frekuensi/Pitch

Menentukan tinggi atau rendahnya suara, semakin tinggi frekuensinya, semakin tinggi pula suara yang terdengar. Ini diukur dalam Hertz (Hz) yaitu banyaknya getaran per detik.

2. Amplitudo

Menentukan keras atau lembutnya suara. Semakin besar amplitudo, suara akan terdengar lebih keras ini diukur dalam desibel (dB). Fungsinya menentukan keras-lemahnya suara (Volume).

3. Warna suara/Timbre

Warna dan kualitas suara yang membantu satu suara berbeda dari yang lain, meskipun memiliki frekuensi dan amplitudo yang sama. Digunakan untuk membedakan suara karakter, alat musik, atau suara latar (*ambient*). Membantu menciptakan suasana dan atmosfer tertentu.

4. Durasi

Digunakan untuk menciptakan ritme atau ketegangan dalam adegan, fungsinya menentukan kesan panjang atau pendeknya bunyi. Contohnya suara detak jam yang berulang menciptakan rasa cemas.

5. Kejernihan/Clarity

Menurut Rumsey dan McCormick (2009), kejernihan audio ditentukan oleh kemampuan sistem perekaman untuk mereproduksi detail suara secara akurat, termasuk artikulasi, transien, dan dinamika, tanpa distorsi atau noise yang berlebihan.

Paling penting dalam perekaman dialog, suara harus bersih dari noise agar mudah dipahami oleh penonton. Jika suara tidak jelas, emosi dan cerita bisa terganggu.

2.7.4 Teknik Perekam Suara

1. Perekaman Suara Langsung

Suara direkam secara langsung saat proses syuting berlangsung, bersamaan dengan pengambilan gambar. Proses ini diambil secara real-time bersama adegan. Biasanya untuk merekam dialog, ambience, atau suara spontan di lokasi. Kelebihan dari teknik perekaman langsung adalah suara terasa natural dan sinkron dengan ekspresi aktor dan tidak perlu mengulang dialog di studio.

2. Perekaman Tidak Langsung

Perekaman dilakukan setelah proses syuting selesai, biasanya di dalam studio atau ruang terkontrol. Teknik tidak langsung seperti Dubbing, Foley, Voice Over dan Sound effect. Kelebihan perekaman tidak langsung yaitu suara lebih jernih dan dapat dikontrol, dapat diperbaiki dan diedit secara akurat.

2.7.5 Macam-Macam *Microphone* dan Alat Perekam

Mikrofon adalah alat yang berguna untuk membuat suara yang berintensitas rendah menjadi lebih keras atau alat yang berfungsi untuk menangkap suara supaya dapat diubah intensitasnya sesuai keperluan. Mikrofon sendiri adalah benda yang dapat mengubah energi akustik/gelombang suara menjadi sinyal listrik. Mikrofon dipakai pada banyak alat seperti telepon, alat perekam, dan penguat suara.

Macam-macam *microphone* dan alat perekam:

1) *Boom mic*

Boom mic singkatan dari (*boom microphone*) adalah jenis mikrofon arah yang dipasang pada sebuah tongkat panjang bernama boom pole, dan biasa digunakan untuk merekam dialog tokoh dalam film secara langsung di lokasi syuting.

Boom mic sering menggunakan jenis *shotgun mic*, yang memiliki kemampuan merekam suara dari arah tertentu (biasanya dari depan) sambil meminimalkan suara dari samping atau belakang.

Karakteristik Boom Mic:

- Frekuensi

Boom mic menangkap rentang frekuensi lebar, umumnya 20 Hz-20.000 Hz (20 kHz). Ini mencakup rentang pendengaran manusia, sehingga bisa menangkap suara rendah (bass) hingga suara tinggi (treble).

- Amplitudo

Sensitivitas tinggi dari boom mic mampu menangkap suara pelan dari jarak tertentu tanpa perlu didekatkan ke mulut aktor. Boom mic tidak dirancang untuk merekam suara keras dari jarak dekat, karena bisa menyebabkan distorsi jika tidak diatur dengan benar. Maka dari itu rentan yang aman dan optimal biasanya antara -12 dB hingga -6 dB untuk mencegah clipping dan menjaga kualitas suara.

- Warna Suara

Warna suara dari boom mic natural, bersih dan fokus cocok untuk dialog aktor. Ciri khas terarah hanya menangkap suara dari depan (mengurangi noise di samping/belakang). Jernih dan flat tidak terlalu menambahkan karakter, agar bisa diolah saat editing.



Gambar 2. 1 Boom Mic

Sumber: <https://s.id/T3jnm>

Selain memiliki beberapa karakteristik, nyatanya Boom Mic (*Boom Microphone*) juga memiliki kelebihan dan kekurangannya, yakni:

- **Kelebihan Boom Mic**

- Suara dapat direkam dengan terarah dan presisi
Boom mic dilengkapi mikrofon shotgun dan memiliki pola tangkap sangat terarah sehingga mampu menangkap suara dari sumber tertentu sambil meredam kebisingan sekitar.
- Penempatan tidak mengganggu visual
Mikrofon dapat ditempatkan di atas atau di dekat subjek tanpa masuk dalam frame kamera, sehingga menjaga kualitas suara tanpa mengganggu tampilan visual.
- Fleksibilitas dan Kontrol kreatif
Operator Boom dapat mengubah posisi mikrofon dengan cepat untuk menyesuaikan dialog atau adegan serta meningkatkan kualitas perekam secara efektif.
- Hasil suara lebih alami dan detail
Penempatan boom mic ke sumber suara dengan jarak yang tepat dapat menangkap dialog dan ambience dengan lebih jelas.

- **Kekurangan Boom Mic**

- Butuh operator terampil dan fisik yang kuat
Mengoperasikan boom mic secara stabil/seimbang memerlukan teknik khusus, kekuatan, dan stamina, terutama pada perekaman panjang.

- Rentan muncul dalam frame atau menciptakan bayangan
Jika tidak dikelola dengan tepat, boom mic bisa terlihat atau membuat bayangan yang mengganggu visual.
- Noise akibat penanganan atau lingkungan
Getaran atau gerakan pada tiang boom bisa menghasilkan suara tidak sengaja yang merusak kualitas rekaman.

2) *Clip On Sennheiser G4 EW100*

Sennheiser EW 100 G4-ME2 adalah sistem mikrofon lavalier nirkabel berkualitas tinggi yang memberikan rekaman suara jernih, stabil, dan profesional, sangat cocok untuk kebutuhan film, video dan siaran langsung.



Gambar 2. 2 Clip-On Sennheiser G4 EW100

Sumber: <https://s.id/T3jnm>

- **Kelebihan Clip-On Sennheiser EW G4**

- Kualitas suara profesional
Sistem ini dilengkapi teknologi HDX compander dan menawarkan jangkauan frekuensi UHF yang stabil untuk sinyal yang jernih.
- Pengoperasian cepat dan mudah
Sinkronisasi yang mudah dengan pemindai frekuensi (*frequency scan*) memudahkan setup dalam kondisi darurat.
- Desain tangguh dan portable
Bodypack dan clip-on mic memiliki konstruksi kokoh serta ringan, ideal untuk penggunaan lapangan.
- Rentang transmisi luas

Mampu menjangkau hingga sekitar 100meter dalam kondisi pandangan terbuka.

- Operasi tahan lama

Dilengkapi baterai AA dengan baterai tahan lama hingga ± 8 jam pemakaian.

- **Kekurangan Clip-On Sennheiser EW 100 G4**

- Rentan terhadap interferensi sinyal

Terdapat noise atau kehilangan sinyal acak karena perubahan posisi atau lingkungan dengan gangguan RF (*Radio Frequency*).

- Perlu pencarian frekuensi rutin

Dalam lingkungan RF (*Radio Frequency*) padat alat memerlukan pemindaian ulang frekuensi secara berkala untuk menjaga kualitas sinyal.

- Harga relatif tinggi

Alat ini termasuk dalam kategori menengah atas, pengguna dengan anggaran terbatas mungkin merasa kurang ideal.

2) *Audio Recorder Zoom H6 Handy Recorder*

Zoom H6 Handy Record adalah alat perekam audio profesional yang fleksibel, portabel, dan sangat powerful untuk kebutuhan film, dokumenter, podcast atau musik. Dengan kemampuannya merekam banyak channel sekaligus, Zoom H6 menjadi andalan sound recordist di lapangan. Zoom H6 memiliki fitur unggulan 6-Track Simultaneous Recording, bisa merekam hingga 6 kanal suara sekaligus (4 input XLR/TRS+2 dari kapsul mic tambahan).



Gambar 2. 3 Zoom H6 Handy Recorder

Sumber: <https://s.id/ZSV4b>

- **Kelebihan Zoom H6 Recorder**

- Multi-input
Memiliki fleksibel hingga 6 saluran serta mendukung enam input TRS/XLR combo yang dapat digunakan bersamaan.
- Audio berkualitas tinggi
Suara alami, noise rendah, serta kapasitas handling sinyal tinggi berkat pad berkinerja tinggi.
- Desain tangguh dan LCD yang informatif
Material berkualitas dan layar penuh warna yang luas membuat awet dan mudah dibaca.
- Fitur tambahan praktis
Memiliki pad -20 dB setiap input, generator sinyal cadangan (-12 dB backup), dan output headphone/line terpisah.

- **Kekurangan**

- Handling noise cukup mengganggu
Suara getaran atau tekanan saat memegang alat bisa terekam.
- Layar sulit dilihat di luar ruangan
Meskipun berwarna dan informatif, sudut pandangnya terbatas sehingga kurang optimal di bawah sinar matahari.
- Navigasi menu dan kontrol monitoring agak rumit
Beberapa fitur seperti solo/mute channel tidak memiliki tombol cepat, sehingga butuh navigasi mendalam melalui menu.
- Kualitas speaker internal kurang memuaskan
Suara melalui speaker mono di body Zoom H6 dianggap kurang jelas, lebih disarankan menggunakan headphone.

3) Kabel XLR

Kabel XLR adalah kabel standar industri untuk menghubungkan mikrofon dan perangkat audio lainnya dalam produksi film dan musik. Dengan sistem balanced signal dan konektor kuat, kabel ini menjadi andalan untuk memastikan suara yang jernih, stabil, dan bebas gangguan.



Gambar 2. 4 Kabel XLR

Sumber: <https://s.id/2nfw2>

- **Kelebihan kabel XLR**

- Koneksi simbang

Kabel XLR membawa sinyal audio seimbang yang secara efektif mengurangi gangguan elektromagnetik dan noise, sangat berguna saat menggunakan kabel panjang atau di lingkungan dengan interferensi tinggi.

- Konektor yang kokoh dan andal

XLR memiliki koneksi yang lebih stabil dibanding 3.5 mm, sehingga lebih terpercaya untuk penggunaan profesional, meskipun Zoom H6 tidak memiliki mekanisme penguncian (*locking*) pada port XLR-nya.

- **Kekurangan kabel XLR**

- Port XLR tidak dilengkapi fitur locking

Konektor mudah lepas jika tidak hati-hati terutama saat dibawa atau diletakan di tas.

- Interferensi RF (*Radio Frequency*) dengan kabel XLR panjang

Kabel XLR yang panjang dan terlindungi dengan baik dapat berfungsi sebagai antena, menangkap interferensi radio (radio music atau static) yang masuk ke rekaman.

- Penggunaan kabel dapat memberi tekanan berlebihan pada port

Kabel XLR yang menggantung atau tergantung dari perangkat bisa menyebabkan keausan fisik pada port.

4) *Boompole/boom stick*

Boompole adalah alat bantu krusial dalam perekaman suara film, memungkinkan shotgun mic untuk menangkap suara dari jarak dekat tanpa terlihat kamera. Digunakan oleh boom operator, alat ini memaksimalkan kualitas suara dialog dan ambience dengan cara yang praktis dan efisien.



Gambar 2. 5 Boompole

Sumber: <https://s.id/n0417>

- **Kelebihan Boom Pole**

- Audio yang jernih dan terisolasi
Boom pole memungkinkan mikrofon ditempatkan sangat dekat dengan sumber suara sambil berada di luar frame kamera memungkinkan kualitas audio superior tanpa kebisingan lingkungan.
- Kontrol pemosisian dan fleksibilitas tinggi
Gerakan boom sangat membantu dalam menangkap dialog atau suara spesifikasi dalam adegan, dengan fleksibilitas yang sulit dicapai oleh mic lavalier/Clip-On mic.
- Meterial modern
Boom pole sekarang menggunakan metrial karbon/alumunium yang menawarkan kekuatan sekaligus ringan, membantu mengurangi kelelahan operator dalam penggunaan jangka panjang.
- Kemudahan penggunaan
Boom pole dirancang dengan mekanisme penguncian yang mudah digunakan dan konstruksi yang dapat di *adjust* (sesuaikan) panjang pendeknya.

- **Kekurangan Boom Pole**

- Butuh tenaga dan keahlian
Pengoperasian boom pole selama berjam-jam memerlukan fisik serta teknik yang matang agar posisi mic konsisten.
- Rentan terhadap handling noise dan getaran
Gerakan tiang atau gesekan kabel yang mengenai pole bisa terekam jika tidak dikelola dengan benar.
- Potensi visual dan bayangan
Meskipun dimaksudkan untuk *out of frame* (keluar dari bingkai), boom bisa saja masuk ke dalam shot atau menciptakan bayangan, terutama dalam set dengan pencahayaan kompleks.
- Kabel internal bisa menimbulkan gelombang akut
Boom pole dengan kabel internal sering menyebabkan suara berisik saat kabel bergerak dan menimbulkan gesekan pada tiang.

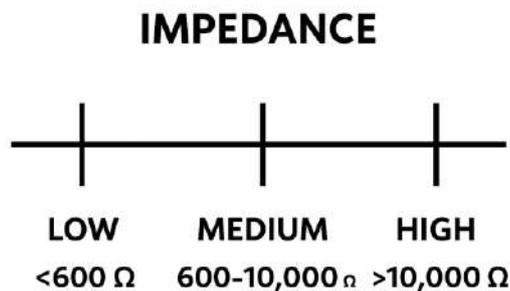
5) Ukuran Hambatan total (*Impendasi*).

Impendasi adalah hambatan total yang dialami sinyal listrik saat mengalir melalui sebuah perangkat atau kabel audio. Satuan ukurannya adalah Ohm (Ω). Fungsi dalam audio yakni mempengaruhi kecocokan antara mikrofon dan perangkat perekam seperti (audio recorder).

Jenis Impendasi mikrofon terbagi menjadi dua yaitu:

- Low Impedance ($< 600 \Omega$): Cocok untuk kabel panjang, sinyal lebih kuat, noise lebih rendah.
- High Impedance ($< 10.000 \Omega$): Cocok untuk kabel pendek, sinyal lemah, mudah menangkap noise.

Impendasi yang sesuai penting agar sinyal audio tetap bersih dan kuat



Gambar 2. 6 Bagan Impendasi

6) Efek Gema (*Echo*)

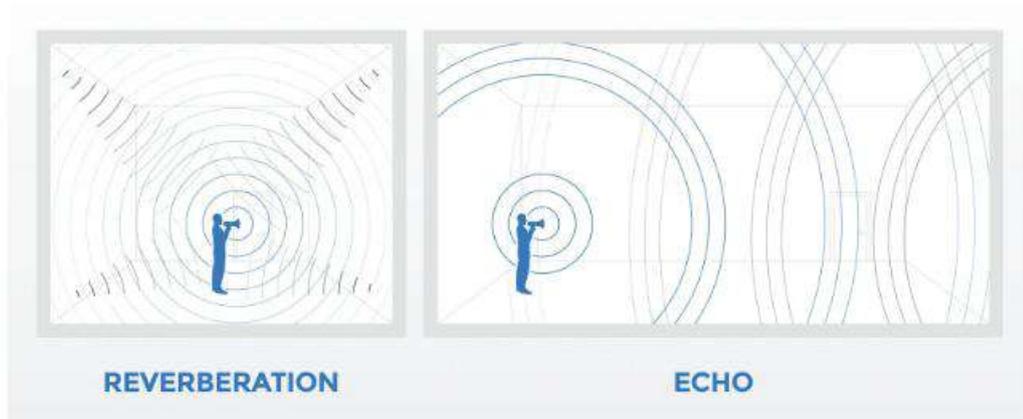
Echo merupakan pantulan suara yang terdengar kembali setelah memantul dari permukaan keras seperti dinding, kaca, atau langit-langit. Echo dapat merusak kejernihan suara jika tidak diataur, sehingga lokasi perekaman sebaiknya dikondisikan agar minim pantulan.

Perbedaan Echo dan Reverb:

- Echo: Pantulan terdengar jelas terpisah dari suara aslinya.
- Reverb: Pantulan suara bercampur menjadi efek ruang yang halus.

Pengaruh Echo terhadap mutu perekaman suara yakni membuat dialog tidak jelas, mengurangi fokus pada suara utama dan sulit dihilangkan saat proses editing. Akan tetapi jika terkontron dengan baik dapat memberi efek dramatis atau natural sesuai kebutuhan adegan.

Gambar 2. 7 Proses terjadinya Reverb dan Echo

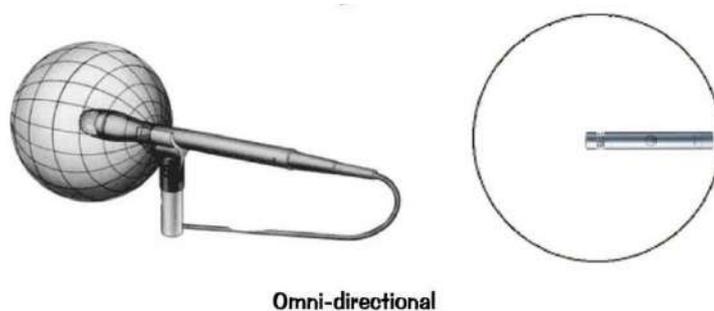


2.7.6 Pola Arah Microphone

Berdasarkan pola penangkapan suara *microphone* dibagi menjadi 3 tipe, yaitu *Omni-Directional*, *Bi-Directional* dan *Uni-Directional/Cardioid*.

1. Omni-Directional

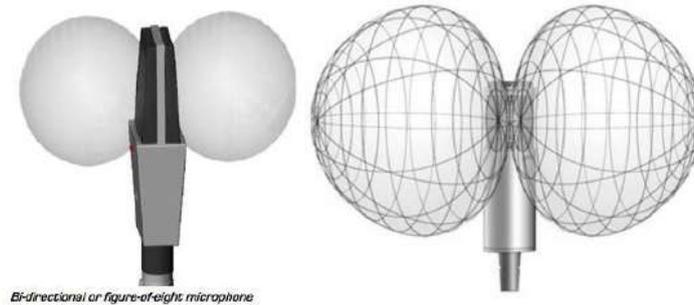
Omni-Directional adalah *microphone* dengan kemampuan menangkap gelombang dari segala arah (360°). Pola arah Omni-Directional cocok untuk menangkap *ambience* atau suara sekeliling, tidak perlu diarahkan secara presisi. Namun pola arah *microphone* ini sensitif terhadap noise dari lingkungan dan sulit digunakan di lokasi bising.



Gambar 2. 8 Pola arah Omni-Directional

2. Bi-Directional

Bi-Directional adalah *microphone* yang menangkap gelombang suara dari dua arah, biasanya dari depan dan bagian belakang. Karakteristik dari Bi-Directional yaitu menangkap suara dari depan dan belakang, menolak dari samping.

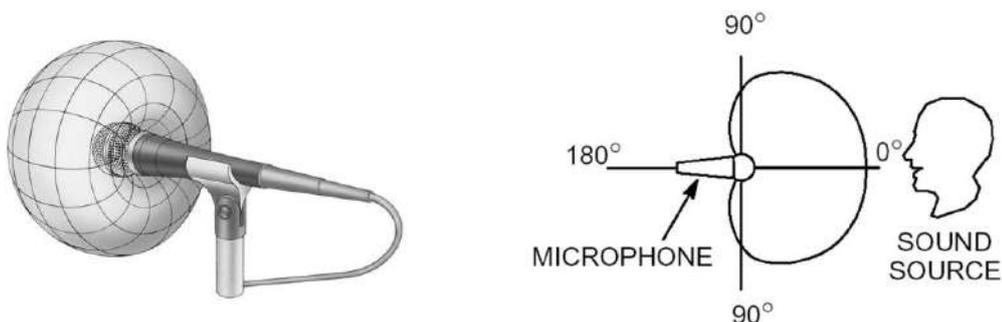


Gambar 2. 9 Pola arah Bi-Directional

Sumber: <https://s.id/z2sdr>

3. Uni-Directional

Uni-Directional adalah *microphone* yang menangkap gelombang suara dari satu arah saja. Untuk jenis *microphone* yang digunakan pada kebutuhan perekaman suara di lapangan adalah jenis *microphone condenser shotgun (cardio)* dengan *pollar pattern unidirectional* atau pola sudut satu arah.



Gambar 2. 10 Pola arah Uni-Directional

Sumber: <https://s.id/qSOSO>

2.7.7 Gangguan Audio dalam bidang perekaman suara

Gangguan Audio adalah berbagai bentuk suara tidak diinginkan yang mengurangi kualitas rekaman. Ada beberapa gangguan dalam bidang perekaman suara yaitu:

1. Noise

Noise adalah suara yang tidak diinginkan dan ikut terekam bersama sumber suara utama. Sifatnya bisa berupa desisan (hiss), dengungan, atau bunyi acak lain. Penyebab umumnya seperti angin, suara kendaraan, suara orang berbicara dan lain sebagainya.

2. Hum

hum adalah dengungan rendah yang konstan, biasanya di frekuensi 50 Hz atau 60 Hz tergantung standar listrik. Penyebab terjadinya Hum yaitu gangguan dari listrik AC (*Alternating Current*) arus bolak-balik, kabel XLR atau konektor yang tidak terlindung dengan baik, dan peralatan audio yang dekat dengan sumber listrik besar seperti trafo. Cara menguranginya yaitu gunakan kabel balance (XLR) berkualitas, pastikan *grounding* peralatan benar dan jauhkan kabel audio dari kabel listrik.

3. Hiss

Hiss merupakan suara desisan yang biasanya terdengar di background. Penyebabnya yaitu noise bawaan preamp mikrofon, gain terlalu tinggi dan kualitas mikrofon rendah. Cara menguranginya yaitu gunakan mikrofon dan recoder dengan preamp berkualitas dan rekam pada level optimal lalu sesuaikan volume di post-production.

4. Pop & plosive

Pop & Plosive merupakan istilah untuk ledakan udara singkat saat mengucapkan huruf "P", "B", atau "T". penyebabnya yaitu udara dari mulut langsung menghantam diafragma mikrofon dan cara menguranginya arahkan mikrofon sedikit miring dari mulut.

5. Wind Noise

Wind Noise adalah suara berdesir akibat angin menghantam mikrofon. Penyebabnya dikarenakan perekaman di luar ruangan tanpa pelindung mikrofon. Cara menguranginya gunakan daedcat pada boom mic dan posisikan mikrofon terlindung dari arah angin.

2.7.8 Istilah dan konsep dasar dalam bidang Audio

Bidang Audio memiliki berbagai istilah dan konsep dasar yang penting untuk dipahami, terutama dalam produksi film dan rekaman suara. Konsep dasar ini terbagi menjadi berapa bagian yaitu:

1. dB (Desibel)

desibel adalah satuan ukur logaritmik yang digunakan untuk menyatakan tingkat kekuatan atau intensitas suara, baik dalam bentuk gelombang udara maupun sinyal listrik audio. Skala dB memungkinkan pengukuran yang lebih praktis karena rentang pendengaran manusia sangat luas, mulai dari suara sangat pelan sekitar 0 dB hingga suara yang berpotensi merusak pendengaran di atas 120 dB. Dalam sebuah produksi film dan rekaman suara, pengaturan dB menjadi penting agar level suaraterdengar jelas namun tidak mengalami distrorsi atau pecah.

2. Diegetic Sound

Diegetic Sound adalah suara yang berasal dari sumber yang ada di dalam dunia cerita film dan dapat didengar oleh karakter di dalamnya. Suara ini meliputi dialog antar tokoh, suara aktivitas seperti langkah kaki, dentingan gelas, atau musik dari radio yang sedang menyala di adegan. Fungsi diegetic sound adalah memperkuat realisme, membangun suasana, dan membantu penonton memahami konteks yang terjadi di dalam cerita.

3. Non-Diegetic Sound

Non-Diegetic Sound adalah suara yang tidak berasal dari sumber dalam dunia cerita film, sehingga hanya dapat didengar oleh penonton dan tidak oleh karakter di dalam cerita. Contohnya adalah musik latar dramatis

(*Background*), efek suara tambahan (*Sound Effect*) untuk meningkatkan ketegangan, atau narasi dari tokoh yang tidak hadir secara langsung di adegan. Fungsi non-diegetic sound adalah memberikan nuansa emosional, memperkuat pesan, dan mengarahkan perasaan penonton terhadap jalannya cerita.

2.8 Ekstrasi

Perekam suara sangat penting untuk menangkap berbagai nuansa emosional serta dialog yang membangun hubungan antar tokoh utama Arum dan Simbah. Proses perekaman suara dilakukan secara langsung di lokasi syuting menggunakan teknik on-location recording, dengan memanfaatkan boom mic untuk dialog yang bergerak dan clip-on recording (lavalier) untuk adegan statis seperti di dapur dan kamar. Pada adegan dengan latar alami seperti di halaman rumah dan café, penggunaan ambience sound sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana hidup. Mikrofon diarahkan sedekat mungkin ke sumber suara tanpa masuk ke dalam frame kamera, biasanya melalui bantuan *boom pole*, agar suara dialog tetap jelas dan natural. Selain itu, alat perekam digital seperti Zoom H6 digunakan untuk merekam beberapa jalur suara secara bersamaan, termasuk suara dialog, *ambience* dan cadangan. Perekam suara juga harus memperhatikan kejernihan suara dan menghindari gangguan seperti noise lingkungan atau gesekan kain saat dialog berlangsung. Kualitas audio film ARUM sangat bergantung pada alat, teknik perekaman yang sesuai, serta kepekaan kru suara terhadap suaranya dan dinamika adegan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan produksi film pendek “ARUM” selama dua hari, dapat disimpulkan bahwa peran Perekam Suara sangat penting dalam menjaga kualitas audio yang mendukung keseluruhan proses produksi. Dalam produksi film pendek “ARUM” penulis mendapat pembelajaran yang lebih banyak lagi mengenai kinerja seorang perekam suara, berdasarkan uraian-uraian dari bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Peran Perekam Suara (*Sound Recordist*) sangatlah krusial dalam memastikan kualitas audio film, sehingga harus selalu siap menghadapi berbagai kendala teknis maupun lingkungan.
2. Gangguan suara dari lingkungan sekitar menjadi tantangan paling umum di lapangan, dan perlu diatasi dengan memilih waktu dan peralatan yang tepat.
3. Pengecekan peralatan sebelum produksi dan membawa perlengkapan cadangan adalah langkah penting untuk menghindari gangguan teknis saat syuting berlangsung.
4. Koordinasi dan komunikasi yang baik dengan kru produksi sangat dibutuhkan agar proses perekaman suara berjalan lancar dan selaras dengan pengambilan gambar.
5. kesiapan teknis dan strategi penempatan mikrofon sangat memengaruhi hasil suara yang direkam. Terutama dalam menangkap dialog dan suara alami (*ambience*).
6. Dengan persiapan matang dan kerja sama tim yang solid, kendala di lapangan dapat diminimalisir dan kualitas suara dalam produksi film pendek “ARUM” dapat tetap optimal.

5.2 Saran

1. Lakukan survei lokasi secara menyeluruh sebelum syuting, khususnya untuk mengidentifikasi potensi gangguan suara dan menemukan penempatan alat perekaman yang ideal.
2. Sediakan waktu khusus untuk sound check di setiap awal hari produksi, agas semua peralatan dapat diuji dan disiapkan dengan optimal.
3. Gunakan alat perekam suara yang sesuai dengan kebutuhan produksi, seperti Zoom H6 atau perangkat sekelasnya yang mampu merekam muti-kanal dan berkualitas tinggi.
4. Selalu bawa peralatan cadangan, seperti baterai ekstra, kabel XLR, mic tambahan, dan kartu memori, untuk mengantisipasi kendala teknis dan tengah produkis.
5. Tingkatkan komunikasi antar kru, terutama antara *sound recordist*, sutradara, dan penata kamera, agar proses pengambilan gambar dan suara berjalan seiring dan saling mendukung.
6. Berikan pemahaman kepada aktor dan kru lainnya mengenai pentingnya menjaga kualitas suara, termasuk menjaga posisi mic dan menghindari suara yang tidak diperlukan saat syuting.
7. Dokumentasikan semua rekaman suara dengan rapi dan terstruktur, agar memudahkan proses pasca-produksi seperti editing dan mixing audio.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, M. R., & Subechi, I. (2018). Peran Penata Suara Dalam Mendukung Program Dokumenter. *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*, 4(1), 41-52.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar teori film*. Deepublish.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2014). *Seni Film: Sebuah Pengantar*. De Boeck Supérieur.
- Bordwell, D. (2010). Kognitivis paruh waktu: Sebuah pandangan dari studi film. *Proyeksi*, 4 (2), 1-18.
- Elliott, W. F. (1937). Sound-recording for films: a review of modern methods. (*No Title*).
- Harahap, R. Y. (2017). *Produksi film*. Pusat Pengembangan Perfilman.
- Lakobrija, D. (2015). *Programiranje zvuka u video igrama* (Disertasi doktoral, Universitas Pula. Fakultas Ekonomi dan Pariwisata" Dr. Mijo Mirković").
- Nichols, B. (2001). Documentary film and the modernist avant-garde. *Critical Inquiry*, 27(4), 580-610.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Montase press.
- Pratista, H. (2024). *Memahami Film: Pengantar Naratif (Edisi 3)*. Montase Press.
- Rumsey, F., & McCormick, T. (2009). *Sound and Recording* (sixth).
- Sumarno, M. (2017). *Apresiasi film*. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yusuf, B. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Penerapan Strategi Information Search Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Undaan Lor Kudus Tahun Ajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Sejarah*. Padang: UNP.

LAMPIRAN









