

IMPLEMENTASI TEKNIK SOUND EFFECT DAN VOICE OVER DALAM PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER PERLINDUNGAN ANAK DI KAWASAN DOLLY

Hidayat Yoni Wibowo, Hestiasari Rante, Achmad Subhan KH

Prodi Multimedia Broadcasting, Jurusan Telekomunikasi,
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya
Kampus PENS-ITS, Keputih, Sukolilo, Surabaya
Telp : +62+031+5947280; Fax. +62+031+5946011
Email : yonibowo@gmail.com

Abstrak

Dalam tugas akhir ini, akan dibuat sebuah film dokumenter mengenai kisah dan eksistensi aktivis tersebut, serta perjuangannya dalam melindungi anak – anak di lingkungan tersebut agar tidak terjerumus dalam pengaruh lingkungan yang keras tersebut. Dengan penekanan pada teknik editing sound effects dan voice over dengan tujuan membuat efek alami tetap terjaga sehingga tampak lebih menarik.

Adapun proses perancangan film dokumenter ini terdiri dari pencarian data dan fakta pendukung, perancangan konsep kreatif, proses produksi, proses post produksi, dan perancangan media pendukung. Pada proses yang ditekankan pada tugas akhir ini adalah penggunaan ilustrasi musik untuk memberikan informasi secara jelas serta memberikan suasana pada film tanpa meninggalkan kesan alami. Rancangan yang dihasilkan berupa film dokumenter dengan durasi 5 menit, mengusung pesan pokok tentang perlindungan anak – anak terhadap lingkungan yang keras. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere, Adobe After Effect, Adobe Soundbooth, Adobe Audition, Adobe Photoshop dan Nuendo. Dengan hadirnya film dokumenter ini, diharapkan dapat memberikan pandangan terhadap masyarakat, betapa pentingnya melindungi anak – anak terhadap pengaruh lingkungan yang keras.

Kata Kunci : Film Dokumenter, perlindungan anak, teknik sound effect dan voice over

Pendahuluan

Dalam dunia yang penuh dengan konten multimedia saat ini, ketersediaan konten multimedia yang bertujuan secara persuasif mengajak masyarakat untuk melindungi pertumbuhan anak – anak selaku penerus generasi

sangat minimal. Dimana umumnya konten yang saat ini sedang merebak bertujuan bukan untuk melindungi hak – hak anak, namun lebih cenderung kepada penjerumusan anak – anak, dimana sering terekspos konten – konten percintaan, atau kekerasan yang cenderung menimbulkan ”kedewasaan dini ” pada anak – anak yang notabene memiliki hoby menonton TV.

Berdasarkan perspektif tersebut, diperlukan sebuah konten multimedia yang memiliki maksud tersirat yang persuasif dimana memiliki probabilitas untuk mengajak masyarakat untuk lebih melindungi hak – hak anak – anak

Dengan film yang dikemas secara profesional melalui implementasi efek suara, serta *voice over* yang diintegrasikan dalam satu kemasan film dokumenter berdurasi kurang dari 3 menit, maka akan menjadi konten multimedia berdedikasi tinggi untuk membuka pandangan masyarakat mengenai pentingnya arti perlindungan anak.

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada pembuatan video documenter perlindungan anak pada daerah lokalisasi dengan menggunakan implementasi *sound effects* dan *voice over* ini adalah :

- Bagaimana membuat suatu film dokumenter yang menarik dan profesional
- Bagaimana memberikan *sound effects* melalui *Adobe Soundbooth* dan *Premiere*
- Bagaimana cara merekam atau proses *recording voice over*
- Bagaimana mengimplementasikan *voice over* dengan menggunakan *Adobe Premiere*, dan *Adobe Soundbooth/Audition*.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dari system pembuatan film documenter dengan penekanan teknik *sound effect* dan *voice over* ini adalah :

- a. Film dokumenter yang alami tanpa adanya rekayasa adegan
- b. Penggunaan *sound effect* yang tidak merubah situasi dalam video, namun tetap muncul dengan rasa yang alami
- c. Penggunaan proses *voice over* yang baik dan bisa membuat video semakin menarik

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Penerapan teknik audio editing pada video dokumenter dengan menggunakan *sound effects* dengan tujuan optimalisasi penggunaan suara tambahan serta untuk menciptakan suasana ruang namun tetap mempertahankan rasa alami yang ada.
2. Penerapan teknik *voice over* untuk memperjelas jalan ceritadengan penambahan suara *narrator* pada video.

2. Dasar Teori

2.1 Pengertian Sound Effect

Efek suara atau *sound effect* yaitu suara-suara tiruan atau sebenarnya yang menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang sedang ditampilkan. Merupakan suara suasana/latar belakang yang bisa diambilkan dari original sound/sengaja ditambahkan dengan suara lain/suara music.

Secara umum, suara latar belakang yang digunakan harus mendukung suasana yang ingin di tunjukkan pada video, bisa menggunakan suara asli dari video yang terekam kamera atau menggunakan suara lain yang sudah di lakukan proses editing.

Akan tetapi dalam sebuah video dokumenter, *sound effect* harus terkesan alami, tidak boleh terlihat/terdengar suara yang keluar dari *topic* yang dibawakan. Ini akan menjadi sebuah tantangan tersendiri dalam pengimplementasian *sound effect* dalam pembuatan sebuah video dokumenter. Misalkan dalam sebuah video dokumenter yang mengambil objek masyarakat pedalaman, music *background* tidak bisa diberikan yang semacam musik modern yang dalam faktanya tidak ada. Maka harus diberikan suara-suara hewan atau musik tradisional yang berkaitan dengan topik yang dibawakan

2.2 Fungsi Sound Effect

- a. Menetapkan lokasi atau setting. Suara-suara ayam, itik, kambing, akan menggambarkan lokasi pembicaraan di tempat perkampungan petani
- b. Menunjukkan waktu dalam setting. Misalnya suara burung hantu, jengkerik menunjukkan waktu malam hari.
- c. Memberikan tekanan pada bagian program dalam suatu adegan, seperti tegang, dan tenang,
- d. Memberikan cita rasa atau kesenangan pada seseorang. Misalnya suara angin sepoi-sepoi dengan ombak di pantai akan menggambarkan dua remaja yang saling merayu karena asmara.
- e. Memberi arti pada pemunculan atau berakhirnya suatu adegan atau kejadian.

2.3 Jenis-Jenis Sound Effect

- a. *Spot Effect* (efek langsung)
Spot effect atau efek langsung yaitu efek suara yang dibuat secara langsung di studio, maksudnya suara efek ini dibuat secara langsung pada saat rekaman berlangsung
- b. *Actuality recorded effect*
Efek suara ini merupakan efek suara yang diperoleh /direkam langsung di kancah/lokasi kejadian, dan dimanfaatkan sebagai efek suara pada saat rekaman. Misalnya suara kebisingan kendaraan, suara keramaian pasar, bunyi/suara hewan seperti ayam berkokok, anjing menggonggong,dsb.
- c. *Libarary recorded effect*
Efek Suara ini merupakan efek suara buatan, yaitu efek suara yang secara khusus dibuat di studio dalam suatu piringan hitam atau pita magnetic untuk keperluan tertentu.

2.4 Pengertian Voice Over

Voice over adalah narasi tambahan yang berupa suara manusia yang membacakan sebuah cerita/narasi yang berkaitan dengan video yang di buat.Dalam kenyataannya, voice over sering di pasangkan sound effect sebagai latar belakang musiknya. Yang pertama kali harus diperhatikan dalam voice over adalah pemilihan voice over talent atau suara orang yang digunakan dalam proses voice over. Hal ini penting karena ini berpengaruh terhadap proses selanjutnya.

Dalam prakteknya, voice over menggunakan perangkat perekam suara yang sudah support

dengan komputer, misalnya microphone computer itu sendiri. Kemudian setelah proses perekaman suara narrator/voice over talent, dilanjut dengan editing suara hasil rekaman tersebut, misalnya dengan pembersihan noise, menaikkan gain dan lain-lain sehingga suara siap untuk digabungkan dengan video.

2.5 Voice Over Talent

Pelaku voice over atau yang biasa disebut VO Talent adalah orang yang mengeluarkan suara untuk menggambarkan situasi di video, dalam hal ini biasa berupa narasi atau cerita.

2.6 Microphone

Microphone adalah sebuah transducer yang mengubah sinyal suara menjadi sinyal – sinyal listrik sesuai pola suara yang diterima. Sistem elektronik akan merespon sinyal-sinyal suara menggunakan komponen ini, baik direkam ataupun dikenali.

2.7 Metode MOS (Mean Opinion Score)

Pada jalur multimedia (audio, suara telephony atau video) terutama bila *codec* yang digunakan untuk *compress* kebutuhan *bandwidth*, Mean Opinion Score (MOS) menyediakan indikasi atau hasil numerik dari kualitas konten multimedia yang dirasakan. MOS dinyatakan dalam bilangan tunggal pada rentang angka 1 sampai dengan 5, dimana 1 merupakan hasil yang paling rendah dan 5 adalah yang paling tinggi.

MOS dihasilkan oleh rata-rata hasil dari serangkaian tes subjektif yang diberikan pada responden/pendengar. Pendengar harus memberikan pernyataan tentang kualitas konten multimedia yang diujikan dengan beberapa skema peringkat sebagai berikut

Tabel MOS

MOS	Kualitas	Kelemahan/Noise
1	Baik sekali	Tidak terasa
2	Baik	Terasa tetapi tidak mengganggu
3	Cukup	Sedikit mengganggu
4	Kurang	Mengganggu
5	Sangat Kurang	Sangat mengganggu

Tabel 1. Peringkat kepuasan MOS

Kelemahan dari system pengukuran dengan menggunakan metode MOS(Mean Opinion Score)

mungkin adalah memakan waktu lama dan diperlukan biaya tambahan untuk proses ini.

3. Metodologi dan Perencanaan

3.1 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini terdiri dari *hardware* dan *software*. Dimana *hardware* berhubungan dengan proses *shooting* dan *software* berhubungan dengan proses pembuatan animasi dan proses *editing*.

3.2 Cara kerja

Cara kerja dalam pembuatan proyek akhir ini meliputi tahap persiapan, tahap produksi dan dan tahap akhir. Mulai dari penentuan ide, observasi, pembuatan sinopsis, recoding audio, editing, mixing, hingga finishing untuk video. Berikut ini tahapan-tahapan dalam menyelesaikan proyek akhir ini:



Gambar 1. Blog diagram tahap penyelesaian tugas akhir

3.2.1 Observasi

Dalam tahap ini dilakukan observasi pada tempat yang akan digunakan sebagai tempat pengambilan gambar. Observasi ini dilakukan guna mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pengerjaan proyek akhir ini.

- Melakukan pencatatan untuk setting tempat pengambilan gambar dan suara, digunakan untuk pengaturan dan pemilihan sudut pengambilan gambar. Serta pemilihan lokasi wawancara yang kondusif.
- Melakukan pencatatan alat yang akan digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini.

3.2.2 Bahan dan Alat

- Kamera SLR dengan input mic external (Sony Alpha A33)
- External mic

- c. Tripod kamera
- d. Computer yang mempunyai fasilitas multimedia
Software AVS Video Converter, TOTAL Video converter, Adobe Premiere, Adobe Soundbooth dan Audacity

3.2.3 Treatment

Merupakan penjabaran dari synopsis yang telah dibuat, sebagai panduan untuk mengatur harmonisasi *sound effect* dan *voice over* dalam video

Dalam video ini terdapat 7 *sequences* yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Sequence 1

Sequence ini berisi *opening* video yang menjelaskan bagaimana keadaan kota Surabaya pada waktu malam hari. *Backsound* pada bagian ini terbagi menjadi 2, awal dan akhir. Pada bagian awal *beat* musik pelan (pada saat video tentang kota Surabaya) kemudian ketika video memasuki bagian kedua (menunjukkan lokalisasi Dolly pada malam hari), irama lagu semakin menghentak untuk menunjukkan kerasnya kehidupan malam di lokalisasi.

b. Sequence 2

Pada *sequence* ini diawali dengan menunjukkan suasana sudah berganti dari malam menjadi pagi, untuk menunjukkan situasi tersebut maka ditambahkan suara ayam jantan yang berkokok mengawali pagi. Diiringi suara *backsound* yang berjalan terus sampai pada *voice over* untuk pembukaan. Disini level suara pada *backsound* dikurangi untuk memberikan ruang pada suara *voice over*.

c. Sequence 3

Backsound tetap berjalan ketika memasuki *sequence* ini. Kemudian *voice over* masuk dan berlanjut hingga akhir *sequence*.

d. Sequence 4

Sama seperti *sequence* sebelumnya, *Backsound* tetap berjalan ketika memasuki *sequence* ini. Kemudian *voice over* masuk dan berlanjut hingga akhir *sequence*.

e. Sequence 5

Memasuki *sequence* ini, *music backsound* berhenti sejenak dan mulai bermain lagi setelah 2 detik, kemudian levelnya diturunkan lagi ketika suara dari lingkungan anak-anak yang sedang belajar masuk. Dan *voice over* yang bercerita tentang kegiatan anak-anak berjalan sampai akhir *sequence*.

f. Sequence 6

Untuk *sequence* ini, ada seorang anak yang diwawancarai tentang kegiatan di kawan kami. *Backsound* levelnya tetap rendah.

g. Sequence 7

Pada *sequence* terakhir ini, suara diisi oleh *voice over* dari Pak Kartono, dan dilanjutkan oleh *voice over* dari *narrator* sebagai penutup. Dan *backsound* berjalan dengan level yang dinaikkan untuk mengiringi credit title yang berjalan dan kemudian level menurun sampai nol saat video berakhir.

3.2.4 Recording audio

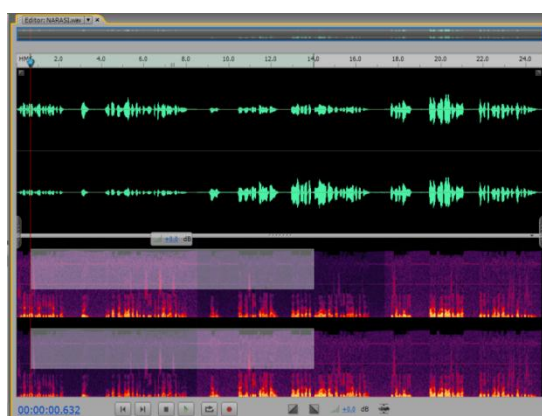
Pengambilan suara atau biasa disebut dengan *recording audio* merupakan salah satu hal yang paling mendukung dalam pembuatan sebuah video documenter. Dengan berbagai persiapan yang sudah dilakukan diharapkan mendapat hasil yang memuaskan, tanpa lupa memperhatikan aspek dalam video documenter.

3.2.5 Editing

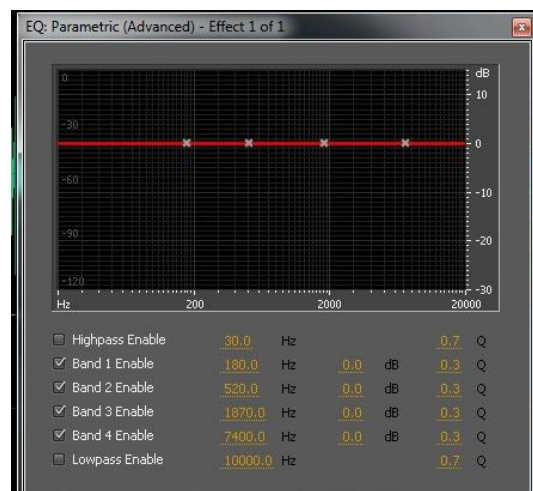
Dalam cakupan pengerjaan proyek akhir ini ada sisten editing yang dikerjakan. Yaitu editing sound effect dan *voice over* yang mengacu pada perbaikan kualitas serta penggabungan antara audio dan video. Dalam proses pengeditan ini digunakan software *Adobe Soundbooth*. Pada tahap editing pertama kali adalah proses pembersihan noise yang mengganggu berupa bunyi pada level tertentu yang sangat mengganggu. Setelah tahap penghilangan noise, perlu adanya penambahan gain volume untuk membuat suara lebih keras. Selanjutnya, untuk memantapkan suara digunakan effect EQ: *Parametric*. Setelah semua audio dan video siap maka langkah selanjutnya menggabungkan semuanya menjadi sebuah film sesuai dengan treatment yang sudah dibuat. Penggabungan audio dan video menggunakan software *Adobe Premiere*. Pada proses penggabungan antara audio dan video perlu disesuaikan level suara antara audio yang satu dan lain. Kemudian pengaturan *backsound* juga penting, terutama jika ada suara *voice over* yang masuk, maka level suara harus dikurangi mendekati senyap atau hanya terdengar sayup-sayup. Pada awal track audio juga diberi efek fade in untuk memperhalus proses masuknya suara pada suatu scene. Tak hanya pada awal track, pada akhir track juga harus diberi efek fade out guna mencegah tabrakan dengan track lain di video.0 Jika proses penggabungan selesai, maka tahap terakhir adalah proses rendering.



Gambar 2. Proses penambahan *gain*



Gambar 3. Pembersihan *noise*



Gambar 3. EQ: Parametric

3.2.6 Finishing

Tahap terakhir dari proyek ini adalah finishing. Dalam tahap ini, dilakukan pengujian terhadap parameter yang digunakan dalam proses editing. Dikarenakan kurangnya peralatan, maka digunakan metode MOS (Mean Opinion Score). Pengukuran yang dilakukan dalam proyek akhir ini adalah kepuasan pendengar terhadap proses editing yang diberikan pada audio. Editing yang diberikan adalah setting pada efek EQ: Parametric dan Vocal Enhancer. metode ini menggunakan pendekatan langsung pada pendengar untuk diambil hasil yang akan dihitung menggunakan menggunakan parameter sebagai berikut :

Tabel MOS

MOS	Kualitas	Kelemahan/Noise
5	Baik sekali	Tidak terasa
4	Baik	Terasa tetapi tidak mengganggu
3	Cukup	Sedikit mengganggu
2	Kurang	Mengganggu
1	Sangat Kurang	Sangat mengganggu

Tabel 2.1. Peringkat kepuasan MOS

Dengan menggunakan skala 1 sampai dengan 5, dimana 5 adalah baik sekali dan 1 adalah sangat kurang. Setelah data didapat, maka selanjutnya adalah penghitungan hasil dari penggunaan metode ini.

Penghitungan hasil menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$: mean (hasil)

x_i : data ke i, dengan $i = 1, 2, \dots, n$

n : jumlah data yang digunakan (jumlah pendengar)

3.2.7 Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari pembuatan proyek akhir video dokumenter perlindungan anak di kawasan lokalisasi Dolly ini adalah :

1. Teknik recording voice over hendaknya dilakukan pada situasi yang tidak berisik, karena akan mempengaruhi pada hasil dari recording.
2. Penggunaan effect vocal enhancer pada audio berpengaruh pada karakter suara yang dihasilkan sesuai dengan setting yang digunakan.
3. Efek Eq : Parametric mudah digunakan untuk proses equalizing audio
4. Efek fade digunakan untuk memperhalus transisi audio
5. Dalam hal editing suara, sangat bergantung pada video yang didapat pada masa shooting karena bisa menentukan efek yang akan digunakan.
6. Metode pengukuran MOS sangat bergantung pada subjek pengukuran (pendengar)

3.2.8 Daftar Pustaka

- [1] Triyanto Hapsoro, (2010), Membongkar Tata Videografi Film Dialog, from <http://triyantogenthong.webs.com/apps/blog/categories/show/189956-all-about-film>
- [2] Cepy Riyana, (2009), Sinopsis, naskah/skript, shootong skript/skenario, from <http://okeputra.files.wordpress.com/2009/11/format-naskah.pdf>, 10 Desember 2009
- [3] Diki Umbara, (2009), Dokumenter Part 1-10, from <http://dikiumbara.wordpress.com/category/dokumenter/>
- [4] <http://www.silhouettestudio.co.cc/2010/02/istilah-dunia-perfilm-bag-2.html>
- [5] Wahana Komputer, *Pengolahan Audio Digital Dengan Adobe Audition 3.0*, Yogyakarta: Andi, 2009
- [6] Ken Dancyger, *The Technique of Film And Video Editing History, Theory, and Practice*, Edisi keempat, USA: Focal Press, 2007
- [7] Eko Supriyanto, *Digital Recording dan Internal Mixing*, Malang: Bayumedia, 2010
- [8] Musiktek.com, (2010) Mixing For TV from <http://musiktek.com/index.php?/topic/2795-mixing-for-tv/>
- [9] Recording Review (2011) Getting Started With Parametric EQ from <http://www.recordingreview.com/articles/articles/185/1/Getting-Started-With-Parametric-EQ/Page1.html>