



WORKSHOP PERFILMAN TATA SUARA TINGKAT DASAR



MODUL II TATA KERJA PASKA PRODUKSI SUARA FILM

**PUSAT PENGEMBANGAN PERFILMAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI**

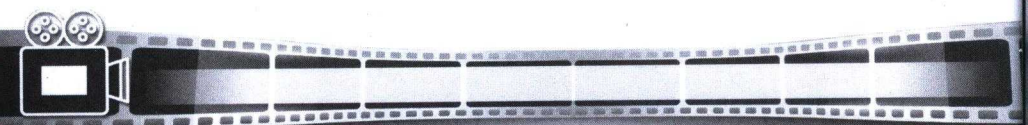


WORKSHOP PERFILMAN TATA SUARA TINGKAT DASAR



MODUL II TATA KERJA PASKA PRODUKSI SUARA FILM

**PUSAT PENGEMBANGAN PERFILMAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI**



PENDAHULUAN

Salam Sinema Indonesia,

Salah satu kegiatan Pusbang Film KEMENDIKBUD adalah acara Workshop Pembinaan Perfilman Yang bertujuan untuk ikut peran serta dalam pengembangan SDM/Calon SDM Perfilman di Indonesia.

Kali ini pada acara tersebut diatas, Workshop dikhususkan untuk calon SDM Perfilman yang berasal dari SMK perfilman/ Broadcast juga dari komunitas muda pecinta film dan pembuat film pendek.

Salah satu tema dalam acara tersebut diatas adalah Workshop bidang Tata Suara Film yang dalam tahap pembelajaran dasar.

Kemudian juga disadari bahwa kemajuan bidang profesi Perfilman telah tersertifikasi bidang akopasinya, maka Modul ini dibuat berdasar pada SKKNI Perfilman yang mengarah pada KUK pada elemen kompetensi untuk memfasilitasi calon SDM perfilman ini dapat memahami dan siap berkiprah dalam produksi film pada level okupasi 3.

Maka dengan latar belakang tersebut diatas, Modul ini dibuat dengan acuan sebagai Modul belajar yang singkat sederhana dan mudah untuk difahami, sehingga dalam waktu belajar 8 jam teori dan 32 jam praktek, calon SDM sudah mampu memahami sistem kerja produksi film dan siap sebagai pekerja pembantu ahli yang kompeten.

Modul ini terbagi 2 yaitu:

Modul 1 sebagai modul untuk membantu memahami cara kerja tata cara pekerjaan perekaman suara dalam produksi film, yang terdiri dari 4 jam teori dan 16 jam praktek suting.

Modul 2 untuk membantu memahami cara kerja paska produksi Tata Suara film, tentunya pada batasan KUK yang dapat mereka capai, yang terdiri dari 4 jam teori dan 16 jam pekerjaan finalisasi dengan DAW.

Modul Tambahan adalah Modul yang bersifat bahan bacaan untuk mengetahui lebih jauh pemahaman yang lebih terperinci, terdiri dari 5 modul yaitu :

Modul Tambahan 1 untuk menambah pengetahuan tentang pengetahuan teori dasar suara dan segala istilah dan pengetahuan lebih lanjut.

Modul Tambahan 2 untuk menambah pengetahuan tentang Mikrofon sebagai alat perekam suara.

Modul Tambahan 3 untuk menambah pengetahuan tentang Rekorder data Suara.

Modul Tambahan 4 untuk menambah pengetahuan tentang Job Desk dalam Tata Suara

Modul Tambahan 5 untuk menambah pengetahuan tentang lingkup Tanggung Jawab dalam Pekerjaan Tata Suara Film.

Disamping Paket pembelajaran tersebut diatas, kami berharap peserta menjadi aktif dalam kelas maupun praktek.

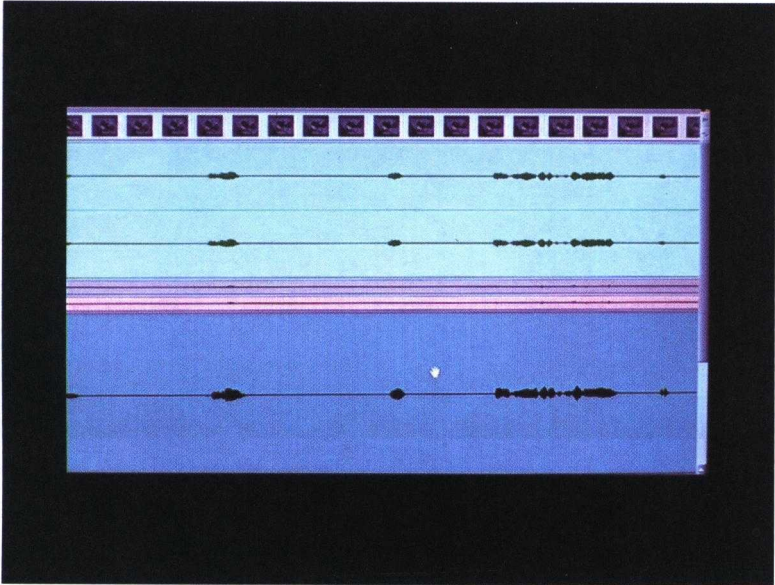
Kontribusi dalam kegiatan Workshop ini diharapkan dapat menjadi peran serta kemajuan SDM perfilman Indonesia, tak luput dari kesalahan, mohon masukan untuk perbaikan,

Terimakasih.
2018 Februari,
Tim Workshop.



TATA KERJA PASKA PRODUKSI SUARA FILM

VIII. SINKRONISASI



Pengertian dari kata tersebut diatas adalah berlaku karena dalam sistem kerja produksi film menggunakan cara double system atau data gambar dan data suara direkam dengan alat yang berbeda sehingga diperlukan menyelaraskan data gambar selaras dengan data suara selama durasi shoot-shoot yang dianggap oke. Pekerjaan Sinkronisasi pada dasarnya menyatukan file gambar dan file suara dalam satu file project yang nantinya secara otomatis file gambar dan suara itu ketika recalling atau diambil untuk kebutuhan editing gambar file dalam satu link yang menyatu walaupun pada kenyataannya file gambar dan file suara pada folder yang terpisah. Kesatuan pada link ini disatukan oleh file project yang bernama file .omf. Pentingnya pekerjaan ini adalah dasar proses teknis untuk memudahkan editor gambar mengerjakan editorialnya, dimana file suara selalu mengikuti file gambar.

IX. PENATAAN DIALOG



Yang dimaksud dengan pemahaman Penataan Dialog adalah perbaikan data suara saat data suara di panggil ulang dengan menggunakan data baru yang berasal dari data produksi atau pada saat dilapangan yang dianggap lebih baik, secara teknis maupun secara artistik. Pekerjaan diawali ketika data suara sudah diganti maka dilakukan uji dengar, kemudian sekaligus dilakukan berdasarkan kebutuhan keselarasan karakter suara pada setiap peran yang ada. Selanjutnya kekerasan pada suara juga diselaraskan dengan acuan perspektif jarak pengambilan gambar apakah karakter suara harus terkesan dekat dengan penonton atau berjarak dengan penonton(proximity).

PASKA PRODUKSI SUARA FILM

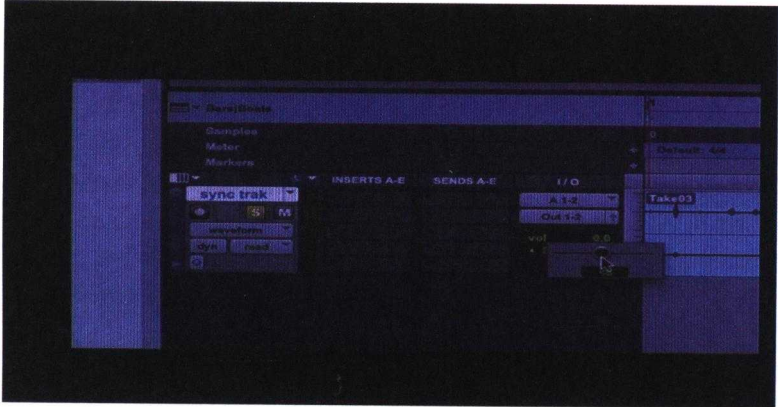
X. RE-ASSEMBLY -CONFORMING DATA SUARA DAN

GAMBAR PICTLOCK DARI EDITING

Pekerjaan ini dilakukan ketika kita memulai pekerjaan audio post production, dimana gambar pictlock editing menjadi guide pekerjaan kita untuk persiapan mixing. Re-Conforming Data adalah Pengecekan data suara setelah editing final tersebut kita menilai apakah data suara kita sesuai dengan sound report dalam kondisi baik/benar atau harus kita ganti dengan data yang kita punya yang mana bertujuan untuk memperbaiki keadaan data suara. Proses ini untuk memperbaiki data suara yang akan menjadi bahan mixing. Ketika sudah dianggap sesuai, masuk ketahapan berikutnya yaitu tahap Penataan Dialog.

PASKA PRODUKSI SUARA FILM

XI. MELAKUKAN PENATAAN EFEK SUARA



Pengertian kata tersebut diatas merupakan area pekerjaan dari seorang Efek Editor. Pengertian Edit Efek pertama adalah

1. Merupakan pengumpulan data library efek yang sudah diseleksi sesuai kebutuhan breakdown sound.
2. Efek-efek yang dibuat saat produksi oleh sound mixer lapangan.
3. Efek yang dibuat oleh Foley Artist.

Setelah pekerjaan tersbut diatas Sound Effect Editor menyelaraskan efek-efek sesuai dengan adegan-adegan didalam sequence-seuquence film, biasanya disatukan dalam folder seuquence atau folder reel. Setelah penempatan efek itu dilakukan dengan guide dialog maka efek dilakukan proses selanjutnya berdasarkan akurasi kebutuhan sugesti yang menguatkan adegan.

Proses teknis yang dilakukan untuk membuat efek itu begitu mensugesti dengan prosedur yang hampir sama seperti proses penataan dialog tetapi treatment yang dilakukan pada efek lebih mengarah terhadap eksistensi kebutuhan bunyi efek sebagai elemen sugesti adegan. Penambahan simulasi ruang berdasarkan kepada situasi adegan yang diarahkan untuk kebutuhan pemilihan finalisasi mixing suara film. Hal-hal tersebut menyangkut treatment posisi bunyi-arrah efek spatialisasi ruang dan simulasi ruang yang berhubungan sesuai dengan simulasi adegan.

PASKA PRODUKSI SUARA FILM

XII. MELAKUKAN PENYUSAIAAN MUSIK DAN LAGU

Pada proses tahapan ini disamping mengerjakan hasil dari Editor Musik maka kembali mendengarkan ulang Penempatan Musik yang berhubungan dengan akurasi feeding, pick phasing, kekuatan kekerasan volume musik dan tonalisasi.

Pekerjaan ini sebaiknya dikerjakan dengan penata musik, walaupun tidak hadir pertimbangan-pertimbangan keputusan yang diambil disaksikan oleh sutradara dan pimpinan manajemen. Perubahan-perubahan scoring biasanya diperhitungkan berdasarkan time phase dan progres musik itu sendiri. Perhitungan menggeser kedepan dan kebelakang secara teknis diperhitungkan untuk kebutuhan fade in dan fade out.

Balance dan Dynamic diperhitungkan berdasarkan kebutuhan sugesti tambahan dari kelemahan dramatik adegan.

Tahapan dalam penggarapan musik film.

Panduan untuk mengisi musik skor dalam film berlandaskan dari pandangan sutradara. Musik skor bukan merupakan tambahan dalam proses penataan suara. Musik skor harus menyatu dengan film itu sendiri. Oleh sebab itu memahami film secara menyeluruh adalah bagian terpenting dalam melakukan proses scoring musik pada sebuah film.

Oleh sebab itu maka tahapan yang perlu dilakukan adalah:¹

- Rapat bersama produser, dan sutradara

Pada tahap ini pemusik mendengarkan pemaparan pandangan penyutradaraan pada film yang dibuat (director vision). Produser menyampaikan hal yang terkait dengan biaya dan teknis. Pemusik menyampaikan pandangan-pandangan yang terkait dengan musikalisasi dalam film (*musical vision*).

¹ Fred Karlin Rayburn Wright, On The Track _A Guide to Contemporary Film Scoring, Routledge (2004).

- Membaca skenario,

Membaca skenario dilakukan untuk melihat gambaran umum cerita yang akan disampaikan dan perubahan yang terjadi pada proses di lapangan.

- Melihat film secara keseluruhan (*screening*)
- Menandai bagian mana yang perlu diberikan music (*spotting*)
- Budget dan perencanaan waktu perekaman musik.

Faktor dasar yang mempengaruhi biaya adalah:

- Ukuran dan susunan orkestra (s), termasuk jumlah instrumen ganda dan pemain berlebih.
 - Jumlah menit musik.
 - Jumlah waktu studio ekstra yang dibutuhkan untuk prerecording, rekaman lagu, dan postmixing
 - Kesulitan musik (dan karena itu jumlah waktu yang diperlukan untuk rekam ini).
 - Penggunaan alat musik elektronik dengan orkestra (yang bisa memakan waktu dan menambahkan penyewaan instrumen).
- Konsepsi musik

Dalam membuat konsepsi musik kita bisa menggunakan aturan dan kebiasaan dalam gaya music sebagai symbol dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai contoh dalam film Rocky, konsepsi music mempertimbangkan :

- Karakteristik dan aksen regional karakter sentral (barat daya, mungkin musik daerah yang sesuai).
- Sifat dan latar belakang ayahnya (kerah biru, pekerja pria yang sudah pensiun; implikasi: kuartet string habis - keduanya tidak biasa dikaitkan dengan kerah biru - kecuali sutradara ingin membuat karakterisasi personal "melawan-butir-butir").

- Karakter dan motivasi tokoh sentral (dia merasa santai dan memiliki motivasi sederhana; keduanya adalah kualitas yang dapat diwakili secara musikal). Maka muncul partitur yang seperti ini :

Mike Post and Pete Carpenter

[J = 132 fr. click]
Moog solo

① ②

③ ④ ⑤

The Rockford Files

Menentukan karakter sentral penting sebagai pertimbangan pembuatan skor. Karakter central bisa lebih dari satu. Sebagai contoh pada film komedi horror, kita bisa menggabungkan dua karakter music terhadap apa yang menjadi obyek untuk menghidupkan nuansa terhadap karakter sentral.

Gaya musik secara umum bisa dikategorikan dalam klasik, folk, etnik, Jazz dan Blues, atau Dangdut. Penerapan gaya ini kembali pada penekanan tertentu dari penyutradaraan akan memberikan nuansa tertentu.

- Mempertimbangkan *timings/synchronization*
 Klik dan clock merupakan metode menggunakan metronome dalam membuat musik skor. Pembahasan guide melalui ketukan akan dibahas pada *role mode* dan *tempo track*.
- Melakukan komposisi dan sinkronisasi musik
- Melakukan perekaman, dan atau mengumpulkan music library sekaligus mengurus legalitas musik.

Role models dan Tempo Track

Role model bisa berangkat dari berbagai sumber:

1. Skor atau cue sheet film yang spesifik
2. Gaya film yang spesifik
3. Bagian dari partitur atau komposisi klasik atau gaya music lainnya
4. Lagu yang spesifik.

Tempo track berguna sebagai *guide* untuk dimensi suara film dengan dimensi ritmis pada editing. Oleh sebab itu menentukan seberapa cepat tempo yang digunakan dalam pembuatan komposisi dan perekaman musik sangat mempengaruhi sinkronisasi apa yang dilihat dan didengar oleh penonton untuk membentuk nuansa/mood dari skor film.

Tempo track umumnya berupa metronome yang diatur kecepatannya pada timeline film. Beat 60 bpm adalah kecepatan 1 detik. Semakin banyak beatnya semakin cepat temponya, sebaliknya maka akan semakin lambat temponya.

Spotting Film

Spotting Film merupakan proses menentukan bagian mana yang diisi musik pada film. Bagian ini juga menentukan seberapa lama musik akan berada pada suatu bagian dan bagaimana cara untuk mengakhirinya. Musik berhubungan dengan unsur suara yang lain dalam film seperti percakapan dan efek. Oleh sebab itu menentukan spot secara teknis termasuk mempertimbangkan unsur suara yang lain dalam film.

Pada bagian spotting yang terpenting adalah penekanan atau *emphasis* pada bagian yang membutuhkan sentuhan skor. Kapankah untuk menentukan harus menggunakan musik ?

1. Menentukan momen yang tepat
2. Menentukan mulai dan selesai

Cue mulai biasanya ketika :

- Penekanan emosional baru atau subjek dalam dialog.
- Penekanan visual baru dengan kamera.
- Sebuah gerakan kamera sehubungan dengan penekanan emosional; pergerakan kamera hampir selalu dikandung untuk penekanan.
- Tindakan baru, seperti mobil yang melaju, seseorang meninggalkan ruangan, polisi merunduk di belakang penghalang
- Reaksi terhadap sesuatu yang telah dikatakan atau telah terjadi atau aksi (perhatikan bahwa ini juga merupakan respons emosional).

Cue selesai ditentukan ketika penekanan sudah berakhir atau ada penekanan baru yang akan diangkat.

3. Menemukan dan menentukan point of view penggunaan musik.

Untuk melihat kegunaan skor, maka kita harus menentukan skor untuk apa dan siapa?

²Skor bisa bersifat paralel atau kontra terhadap situasi dan suasana. Suasana merupakan keadaan langsung yang bisa dirasakan. Situasi merupakan keadaan yang membutuhkan penjelasan. Skor mampu memberikan nuansa terhadap situasi dan suasana. Nuansa ini dibuat berdasarkan penekanan skor akan ditujukan kepada obyek tertentu. Obyek ini bisa berupa aksi, akting karakter, emosi, situasi tertentu, dan sebagainya.

HARRY POTTER - C.O.S.

SPOTTING NOTES

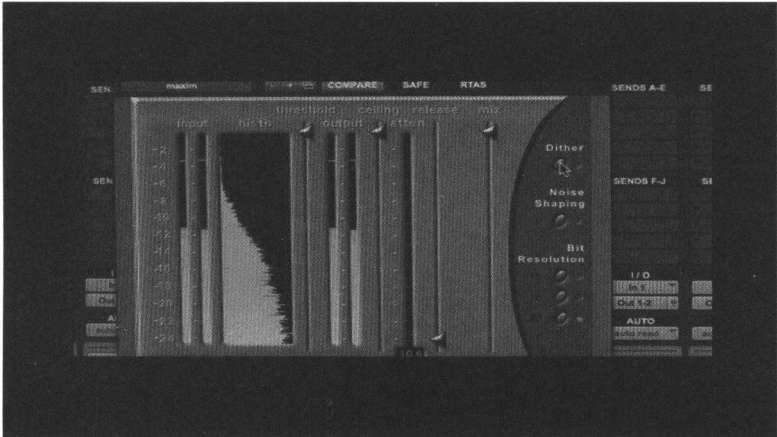
10/6/02

REEL 1

1M1/1M2	1:14	THE LOGLE BOOKIE	MUSIC STARTS ON W.B. LOGO	01:00:08:25	UNDERSCORE	01:01:22:19	BIG CUT, C.U. CAKE AS ALINT PETUNIA PLACES CHERRIES ON TOP... MUSIC TAILS NOTE: SUGGESTED "HARRY'S THEME", BUT LIGHTLY WITH A SENSE OF NOSTALGIA. V1 TO V6 RING - SAME START / REVERSED LOGO - 40P V1 TO V6 RING - NEW START - 40P REVERSED, NOW STARTS 7 SECONDS WITH NEW LOGO EAGLES V11 - NEW START - 40P - 40P
1M3A	1:44	VERNON GATHERS FAMILY	MUSIC STARTS OVER M.S. VERNON AND HARRY AS HE STEPS INTO LIVING ROOM AFTER HE, WHICH SHOULD BE ANY MINUTE IN UPSTAIRS BEDROOM, HARRY STOPS AS HE REACTS TO SEEING DO PUMPING ON HIS BED...AND MUSIC SEQUIS TO 1M3	01:02:20:12	UNDERSCORE	01:03:04:17	01:03:04:17
1M3	1:14	INTRODUCING DOBBY	MUSIC STARTS OVER M.S. HARRY AS HE STOPS, REACTING TO DOBBY JUMPING ON HIS BED DOBBY BEGINS TO BANG HIS HEAD ON HARRY'S DRESSER DRAWER ...AND MUSIC TAILS V1 TO V6 RING - NEW START - 40P REVERSED, LONG - 40P REVERSED V1 TO V6 RING - NO CHANGE V1 TO V11 - NEW START - 40P NO INTERNAL CHANGES	01:03:04:16	UNDERSCORE	01:04:18:17	01:04:18:17
1M4	0:31	DOBBY WARNS HARRY	MUSIC STARTS ON CUT DOBBY LOOKING AT HARRY AFTER HE, "...BU DOBBY HAD TO COME, DOBBY HAS TO PROTECT HARRY POTTER TO M HIM". DOBBY BEGINS TO HIT HIMSELF IN HEAD WITH LAMP...AND MUSIC TAILS	01:05:05:00	UNDERSCORE	01:05:37:02	01:05:37:02

PASKA PRODUKSI SUARA FILM

XIII. MASTERING HASIL AKHIR SUARA

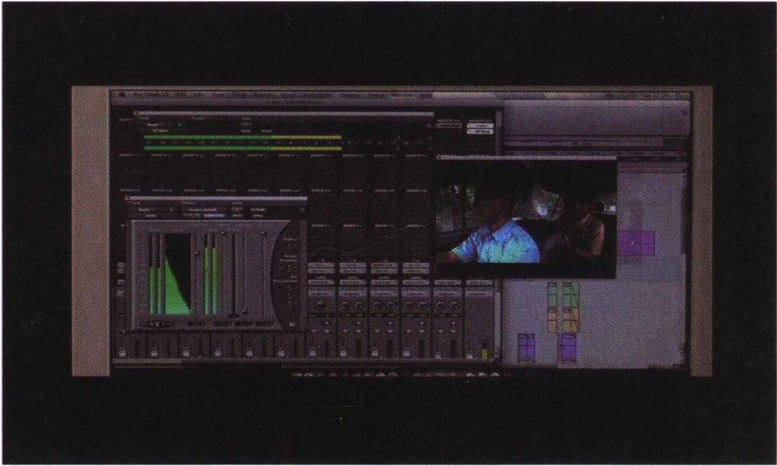


Adalah pemahaman bahwa kemampuan perhitungan telinga manusia dengan perhitungan teknis standart industri kemampuan alat mempunyai perbedaan secara cacat dengar karena beberapa faktor yang sering terjadi pada psikologi manusia khususnya Penata Suara. Kesadaran ini menyebabkan teknologi mastering dibuat dengan ketentuan memaksimalkan kemampuan teknologi dengan syarat ketentuan peralatan itu sendiri, maka beberapa faktor yang menjadi perhitungan dari Mastering adalah:

1. Menentukan format simulasi media rilis
2. Menentukan tingkat akurasi bidang dynamic dalam presentasi yang berhubungan dengan distorsi harmonik dan ekualisasi sistem.

Menentukan pilihan format tayangan sesuai dengan gagasan film, dalam hal ini keputusan lebih banyak diambil pihak manajemen produksi.

XIV. MELAKUKAN MIXING AKHIR



Pekerjaan ini diawali dengan kelayakan uji audiophonic berdasar pada susunan seluruh aspek suara yang diperlukan. Pekerjaan ini meliputi pertimbangan kualitas suara dialog efek lingkungan sebagai latar belakang, efek-efek spotting, dan adanya musik. Untuk membatasi kemungkinan faktor kesalahan dan akurasi maka pekerjaan ini dilakukan berdasarkan potongan sequensial atau perhitungan awal atau akhir reel. Dalam pekerjaan ini tidak membatasi perhitungan waktu tetapi, lebih sering dilakukan berdasarkan kebutuhan perubahan awal dan akhir dalam satu sequence. Ini juga menyangkut situasi gagasan-ide sequence dan mood yang ingin dicapai berdasarkan skenario dan pimpinan manajemen. Ketika pihak manajemen tidak bisa hadir maka keputusan diambil dalam uji kelayakan preview yang melibatkan respon penonton.

Hal-hal tersebut diatas secara teknis yang perlu dipersiapkan adalah:

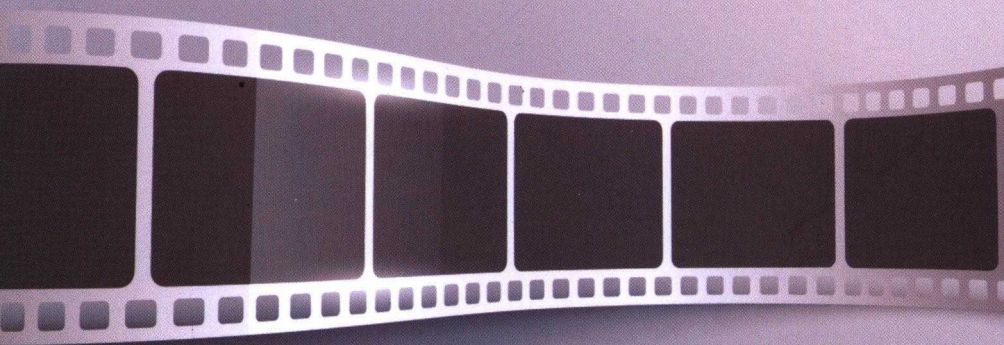
1. Cek layering track atmosphere
2. Cek make up tonalisasi dialog
3. Cek effect spotting berhubungan dengan spatialisasi dan spacing efek
4. Cek apabila ada track musik
5. Cek data Noise Shaping

Didalam pekerjaan ini akurasi presentasi tata suara sudah bisa dinilai kelayakan atau kecukupan dramatik yang dibutuhkan dalam penguatan gagasan visual.

PASKA PRODUKSI SUARA FILM

XV. MERANCANG DAN MENGEMBANGKAN DOKUMEN, LAPORAN, DAN LEMBAR KERJA PADA KOMPUTER

Adalah pekerjaan lanjutan dari Administrasi data rekaman suara lapangan (catatan sound report on camera & sound report off camera juga materi dubbing efek dan dubbing narasai/dialog). Kemudian, Administrasi data suara Penataan Dialog, Data Foley, Penataan Efek, dan Scoring Musik. Sehingga catatan pekerjaan dapat dipertanggung jawabkan sebagai kekayaan material project kerja.



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI