

PERAN PENATA SUARA DALAM MENDUKUNG PROGRAM DOKUMENTER

THE ROLE OF SOUND ENGINEER IN SUPPORTING DOCUMENTARY PROGRAM

Mariana Ruth Angelina, Imam Subechi
imamsubechi1957@gmail.com

Sekolah Tinggi Multi Media (STMM) Yogyakarta

Abstract : *Sound Engineer has an important role in the program production. To produce high quality audio that is noise-free and worth to be broadcasted, then there should be human resources that are able to explore audio equipments. A creative sound engineer is required to produce high quality audio in utilizing the natural atmosphere in order to strengthen the images in telling the story. By concentrating on sound structuring techniques in the production of documentary Kemuninge Pari, sound engineer must be able to explore the concept of sound collection techniques in production, especially in creating audio that will later be heard clearly and in accordance with the information that will be conveyed to the audience. Direct sound and editing miking techniques were used in the postproduction process to get the desired sound details. In addition, from the technical side, it is necessary to choose a clip on microphone for dialogue and shotgun microphone because it is suitable for taking the sound of a microphone or using an H4N recording device and the audio interface is processed in Cubase software to produce clear audio according to the authenticity of the sound in supporting Kemuninge Pari documentary. This program is made in a comparison documentary format because it relates to the topic that will be discussed in the Kemuninge Pari documentary, namely the story of the daily lives of elderly people from different family backgrounds.*

Keywords: *sound engineer, documentary, Kemuninge Pari*

Abstrak : Penata Suara memiliki peran yang begitu penting dalam suatu produksi program acara. Untuk menghasilkan *audio* yang berkualitas bebas dari *noise* dan layak siar diperlukan sumber daya manusia yang mampu menggunakan peralatan audio. Seorang Penata Suara yang kreatif dituntut menghasilkan *audio* yang berkualitas dalam memanfaatkan suasana alam agar dapat memperkuat gambar menjadi lebih bercerita. Dengan berkonsentrasi pada teknik penataan suara pada produksi dokumenter *Kemuninge Pari* penata suara harus mampu mendalami konsep teknik pengambilan suara pada produksi, khususnya dalam menciptakan *audio* yang nantinya akan terdengar jelas dan sesuai dengan informasi yang akan diberikan kepada penonton. Teknik *miking* secara *direct sound* dan *editing* digunakan pada proses pascaproduksi agar mendapat detail suara yang diinginkan. Selain itu dari sisi teknis diperlukan pemilihan *microphone clip on* untuk dialog dan *shotgun microphone* karena sangat cocok untuk mengambil suara *microphone* ataupun menggunakan alat rekam *H4N* dan *audio interface* diolah dalam *software Cubase* sehingga menghasilkan *audio* yang jernih sesuai dengan keaslian suara dalam mendukung dokumenter *Kemuninge Pari*. Program ini dibuat dengan format dokumenter perbandingan karena berhubungan dengan topic yang akan dibahas dalam dokumenter *Kemuninge Pari* yaitu kisah dari keseharian para lansia dari *background* keluarga yang berbeda-beda.

Kata kunci: *penata suara, dokumenter, Kemuninge Pari*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Dokumenter adalah suatu jenis film yang melakukan interpretasi terhadap subyek dan latar belakang yang nyata. Terkadang istilah ini digunakan secara luas untuk memperhatikan aspek realistiknya dibandingkan pada film-film cerita konvensional. Namun istilah ini juga telah menjadi sempit karena seringkali hanya menyajikan rangkaian gambar dengan narasi dan *soundtrack* dari kehidupan nyata (Edmund F. Penney, 1992:73).

Untuk mewujudkan dokumenter yang berkualitas, diperlukan penataan kamera dan penataan cahaya yang baik selain itu, penataan suara juga memiliki peran penting dalam mendukung sebuah produksi karya dokumenter. Penciptaan karya dokumenter pada dasarnya merupakan kejadian apa adanya yang terekam oleh mata kamera. Sering kali para pembuat film dokumenter tidak memperhatikan *atmosphere* yang ada saat pengambilan gambar. Seperti halnya, dalam Indonesia Bagus episode Tana Toraja, Sulawesi Selatan terdapat adegan di dalam goa namun di sini penonton tidak dapat merasakan *atmosphere* di dalam goa karena yang ditonjolkan adalah musik dan narasi. Jika *audio* dari narasumber saja yang diperhatikan maka penonton tidak dapat menikmati suasana dalam adegan tersebut maka apabila ditambahkan beberapa unsur sumber suara seperti *atmosphere*, *sound effect* dan musik ilustrasi tentu akan mendukung visualnya lebih hidup.

Tak jarang saat proses perekaman terdapat *noise* yang disebabkan berbagai

hal seperti penempatan *microphone* yang tidak tepat. Contohnya pada karya dokumenter *Digdaya Ing Bebaya* dilakukan proses *mixing* untuk menghilangkan *noise* sehingga hanya terdengar suara sesuai kebutuhan adegan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibuat karya produksi audio visual dengan judul "Peran Penata Suara Dalam Mendukung Program Dokumenter *Kemuninge Pari*".

Orisinalitas.

Karya audio visual dokumenter *Kemuninge Pari* dibuat berdasarkan pemikiran tim. Karya ini dikemas dengan mengutamakan unsur penataan suara melalui teknik merekam secara terpisah unsur suara narasi dan *atmosphere*. Kemudian ada tahapan *editing* hanya dilakukan penghilangan *noise* dan *balancing* untuk menyatukan setiap sumber suara sehingga dapat menjadi satu kesatuan *atmosphere* yang terdengar harmonis dan asli.

Sedangkan dinamika *atmosphere* yang baik dapat dirasakan dari film berjudul *August Rush* karya sutradara *Kirsten Sheridan*. *Atmosphere* diambil dari keadaan sekitar objek di daerah perkotaan pada siang hari. Suara tersebut berasal dari suara angin, langkah kaki, burung, gemericik air dan lain-lain. Disini penata suara mampu melakukan *balancing* dan *dynamic processing* dengan baik sehingga suara masing-masing dapat terdengar keaslian namun tercipta dinamika yang harmonis. Hanya saja dalam karya ini segala unsur *atmosphere* nya di *mixing* menjadi sebuah alunan musik. Hal ini tidak

dapat diterapkan dalam pembuatan dokumenter yang menonjolkan keaslian dari *visual* maupun *audio* yang dihasilkan saat proses produksi.

1. Dokumenter

Karya Dokumenter menurut John Grierson merupakan sebuah perlakuan kreatif terhadap kejadian-kejadian aktual yang ada (*the creative treatment of actuality*). Dalam menyajikan fakta, dapat digunakan beberapa metode. Dokumenter dapat merekam langsung pada saat peristiwa tersebut benar-benar terjadi. Produksi dokumenter jenis ini dapat dibuat dalam waktu yang singkat, hingga berbulan-bulan, serta bertahun-tahun lamanya. Dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khusus yang tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam. Umumnya dokumenter memiliki bentuk sederhana dan jarang sekali menggunakan efek visual.

2. Tugas dan Tanggung Jawab Penata Suara

Menurut Andi Fachruddin (2012:36), penataan suara atau mixing dan musik bisa dilakukan oleh seorang penata suara atau musik *arranger* itu sendiri. Selain melakukan proses *mixing*, seorang penata suara juga dapat menambahkan *sound effect* bila diperlukan suara-suara tambahan, seperti suara mesin mobil, kerumunan, hujan, dan sebagainya

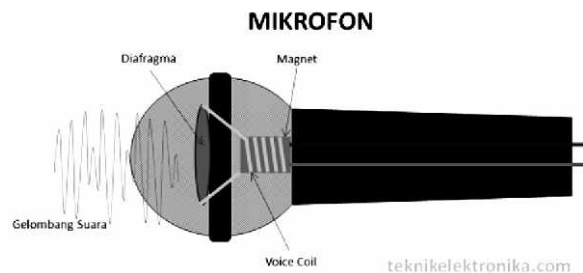
3. *Microphone*

a. Pengertian *Microphone*

Microphone adalah suatu alat atau komponen elektronika yang dapat

mengubah atau mengkonversikan energi akustik (gelombang suara) ke energi listrik (*Sinyal Audio*). *Microphone* merupakan keluarga transduser yang berfungsi sebagai komponen atau alat pengubah satu bentuk energi ke bentuk energi lainnya. Setiap jenisnya memiliki cara yang berbeda dalam mengubah (*konversi*) bentuk energinya, tetapi mereka semua memiliki persamaan yaitu semua memiliki suatu bagian utama yang disebut dengan Diafragma (*Diaphragm*).

b. Cara kerja *Microphone*



Gambar 10. Gambar cara kerja *microphone* (Sumber :

<http://teknikelektronika.com/pengertian-microphone-mikropon-cara-kerja-mikrofon/>)

c. Macam-macam *microphone* menurut Alan Wurtzel and Stephen R. Acker, (1989:183)

1) *Condensor Microphone*

Microphone ini dalam kerjanya menggunakan kondensator dengan prinsip kerja getaran suara yang masuk menggetarkan *membran*. Getaran membran ini mengakibatkan gerakan maju dan mundur lempengan penghantar pada kondensator. Dengan perubahan ini, nilai kondensator pun berubah

seiring dengan perubahan getaran. Perubahan kapasitansi ini menyebabkan terjadinya getaran listrik.



Gambar 11. *Condensor Microphone*
(Sumber: http://audiobargain.com/index.php?main_page=product_info&products_id=305)

2) *Gun Microphone*

Microphone yang karakteristiknya sering didapat adalah *Condensor* *Gun Microphone*. *Microphone* ini memiliki sifat sensitifitas yang tinggi, suara yang jauh dapat ditangkap tanpa mendekatkan dengan sumber suara. *Gun Microphone directional* lurus (satu arah) dan kurang sensitif dari arah samping dan belakang



Gambar 12. *Gun Microphone*
(Sumber: <http://www.ourbuildhandyman.com.au/handyman-tools/>)

3) *Clip On Sennheiser G3*

Cepat, fleksibel dan profesional: Karakteristik ini membuat ew 112p G3 cocok untuk setiap tim pelaporan ambisius mencari kedua portabilitas dan kualitas suara yang besar. Hampir tak terlihat clip -on, ME2, *microphone omni-directional* mengirimkan sinyal melalui *bodypack transmitter* dengan fungsi mute dan portabel, baterai bertenaga

penerima *adaptif - diversity*. Penerima dan pemancar yang ringan dan mudah dioperasikan, namun kasar dan dikemas dengan fitur.



Gambar 13. *Clip On Sennheiser G3*
(sumber (<http://en-us.sennheiser.com/>))

4. *Pola Arah Microphone*

Pola arah *microphone* menurut Alan Wurtzel and Stephen R. Acker, 1989: 183: Setiap *microphone* memiliki properti yang dikenal sebagai *directionality*. Ini menggambarkan kepekaan *microphone* menangkap sumber suara dari berbagai arah.

a. *Omni-directional*

Microphone ini dapat menerima suara dari segala arah secara merata tanpa memilih-milih sudut sumber suara. Seperti gambar pola arah di bawah ini, *microphone omni-directional* memiliki tingkat sensitifitas dengan sudut 360 derajat. Sumber suara yang berasal dari segala arah akan diterima secara merata dengan menggunakan *microphone* berpola arah seperti ini.



Gambar 14. *Microphone pola Omnidirectional*
(Sumber : <https://smk2av.wordpress.com/2013/08/31/karakteristik-mikrofon/>)

b. *Uni-directional*

Microphone ini diciptakan memiliki tingkat sensitifitas dari satu arah saja atau menolak suara yang datangnya dari samping *microphone*.



Gambar 15. *Uni-directional*

(Sumber: <https://smk2av.wordpress.com/2013/08/31/karakteristik-mikrofon/>)

c. *Bidirectional*

Sesuai dengan namanya yang berarti dua arah, *microphone* jenis ini dapat menerima dari dua arah yang berlawanan



Gambar 16. *Bidirectional*

Sumber: <https://smk2av.wordpress.com/2013/08/31/karakteristik-mikrofon/>

5. Penempatan *Microphone*

Penempatan *microphone* maksudnya adalah menempatkan *microphone* dengan jarak yang tepat terhadap sumber suara. Tujuannya untuk mencapai keseimbangan yang baik antara atmosphere subyek suara dan *noise*. Keseimbangan yang dikehendaki akan bervariasi, tergantung pada situasi dan efek yang diperlukan. Penempatan *microphone* yang dekat dengan sumber suara akan meminimalisir kesan suara akustik, memberikan kesan suara mati, mem-

berikan ketebalan suara yang lebih dan menghindarkan dari gangguan *noise*. Semakin mendekatkan *microphone* terhadap sumber suara akan mengkasakan kualitas suara dan memperjelas *noise* dari pernafasan. Sebaliknya penempatan yang berjauhan dari sumber suara menimbulkan efek gema (Glyn Alkin, 1989: 38)

6. *Audio Mixing*

Roey Izhaki dalam bukunya *Mixing Audio; Concept, Practice And Tools* menyebutkan : "*Trying to explain to the layman what mixing is, the following definition can be given: a process in which multitrack material-whether recorded, sampled or synthesize-is balanced, tread and combined into a multichannel format, most commonly two-channels stereo. But a less technical definition-one that does justice to music is that a mix a sonic presentation of emotions, creative ideas and performance.*"

"Mencoba untuk menjelaskan kepada orang awam apa pencampuran, definisi berikut dapat diberikan: proses di mana multitrack bahan apakah direkam, sampel atau mensintesis- seimbang, tapak dan dikombinasikan ke dalam format multichannel, paling sering dua saluran stereo. Tapi kurang teknis definisi salah satu yang tidak adil kepada musik adalah bahwa campuran presentasi sonic emosi, ide-ide kreatif dan kinerja"

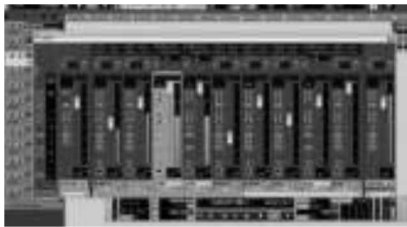
Secara garis besar *mixing* merupakan suatu proses dimana materi *multi track* yang didapatkan dari hasil rekam-

an atau berapa *sample* diseimbangkan, diperlakukan dan digabungkan menjadi *format multichannel*, dalam hal ini biasanya dua *channel* atau ada umumnya disebut *stereo*.

7. *The six element of a mixing*

Menurut Bobby Owsinski (*The Mixing Engineers Handbook, 1999:9*) ada enam elemen penting dalam *audio mixing*, yaitu:

a. *Balance*



Gambar 17. *Balancing*

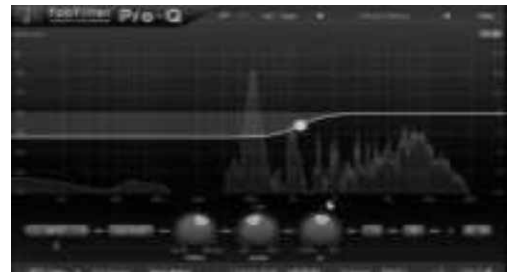
Balance (keseimbangan) yaitu berhubungan antar *level* instrumen musik atau sumber suara. Hal ini berkaitan dengan *aransemen* musik itu sendiri. *Balance* adalah *elemen* paling dasar atau paling utama dari kegiatan *mixing*. *Mixing* yang bagus harus berawal dari *balance*, tanpa *balance* elemen yang lain menjadi tidak begitu penting. Menurut Bobby Owinski adanya beberapa materi suara yang dimainkan secara bersama pada *level* yang sama akan menimbulkan kesan bahwa masing-masing suara tersebut saling berebut perhatian, oleh karena itu diperlukan pengaturan *level* dari setiap materi suara.

b. *Panorama*

Panorama yaitu penempatan sumber suara dalam *sound field*

(ruang di antara dua *speaker*) dan merupakan salah satu bagian terpenting atau menentukan dalam kegiatan *audio mixing*. Penempatan sumber suara bisa dilakukan dengan saling menjauhkan antara suara instrument yang saling berbenturan. *Panning* yang tepat dari suatu *track* (hasil rekaman) juga dapat membuat suara *track* tersebut lebih megah, luas dan dalam.

c. *Frequency Range – Equalizing*



Gambar 18. *Equalizing*

Frequency range yaitu rentang frekuensi di mana keseluruhan frekuensi dari materi atau sumber suara terwakili. Meskipun masing-masing *track* telah dibuat sejernih mungkin dan semegah-megahannya pada waktu membenahi *track* satu persatu, namun waktu digabungkan salah satu bahkan beberapa *track* masih kurang jernih atau tidak sesuai keinginan. Oleh karena itu jarak antara frekuensi terendah dan frekuensi tertinggi dari *track* tersebut harus diperlebar. Tujuan utama melakukan *equalizing* adalah untuk membuat sumber suara terdengar lebih jernih dan jelas serta membuat semua sumber suara lebih menyatu.

d. *Dimension*



Gambar 19. *Dimension*

Dimension (dimensi) adalah *ambient field* dimana satu *track* atau beberapa *track* ditempatkan. *Dimension* dibuat atau dimaksimalkan ketika *audio mixing* dengan menambahkan efek seperti *reverb* atau *delay*. Bisa juga disebut menambahkan suasana ke sumber suara atau membuat kembali lingkungan akustik.

e. *Dynamics*



Gambar 20. *Dynamics*

Dynamics adalah rentang dari titik terlemah hingga titik terkeras dari suatu suara. Untuk mengatur *dynamics* ini digunakan *compressor*. Mengontrol *dynamics* berarti menjaga *level* suara tetap sama, dimana prinsip kerjanya adalah mengangkat *level* suara yang lemah dan menurunkan *level* suara yang kuat.

f. *Interest*

Buat hasil *audio mixing* menjadi spesial dan tidak hanya benar secara teknik tapi juga harus menarik. *Mixing engineer* harus tahu tujuan atau arah dari lagu yang akan di-*mixing*, kemudian mengembangkan alur dan membangun seperti layaknya membangun rumah. Setelah itu menentukan elemen paling penting dan memberi penekanan pada elemen tersebut.

8. Cubase



Gambar 21. *Cubase 5*

(Sumber: <http://3.bp.blogspot.com/cubase+5+vocal+mixing+tutorial+blog.sachinlakra.com.jpg>)

Cubase adalah sebuah program komputer untuk produksi musik/rekaman. Sebuah program yang bisa merekam, memproduksi dan mencampur suara untuk membuat produksi musik untuk distribusi di CD atau internet. Sebagian besar fasilitas di studio rekaman sekarang menggunakan *Cubase* atau produk serupa lainnya.

Deskripsi Karya

Karya produksi dokumenter televisi "Kemuninge Pari" menghadirkan kesan suara natural. Penata suara harus memperhatikan pemilihan *microphone*, pemilihan *blocking microphone*, kualitas suara dan minim *noise* agar informasi yang disampaikan dapat diterima dan dimengerti oleh penonton. Pada

proses *mixing audio* terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan untuk mendapatkan kualitas yang baik, yaitu proses *leveling* (pengaturan kekerasan suara), *leveling* dilakukan untuk menyeimbangkan materi audio yang akan di *mixing*, ini dilakukan agar tidak ada suara yang terlampaui tinggi atau rendah. Selanjutnya proses ini *equalizing* (ekualisasi), pada proses ini membuang frekuensi terhadap materi *audio* yang dianggap tidak perlu atau di ubah warna suara agar menyerupai suara asli dari objek.

1. Opening

Pada opening, muncul tulisan judul dari karya skripsi ini yaitu dokumenter "Kemuninge Pari" dan dengan audio musik ilustrasi dari Gending Sriwijaya.



Gambar 35. Cuplikan *Opening Kemuninge Pari*

Sumber : Dokumentasi pribadi

2. Sequence 1

Sequence 1, muncul perkenalan pada setiap tokohnya. Pada *sequence* ini terdapat beberapa elemen *audio* didalamnya seperti narasi dari narasumber, dialog narasumber bercerita, *atmosphere*, dan musik ilustrasi. Narasi dari narasumber diambil dengan menggunakan **clip on Senheiser G3**. Sedangkan *atmosphere* di bantu dengan *gun mic Rode* alat rekam H4N.

Saat adegan mba Sunar sedang mencangkul di sawah *atmosphere* gemericik air dan musik ilustrasi dimunculkan. Setelah itu kegiatan mbah Sunar dan Mbah Sumi pergi ke sawah terdapat suara langkah kaki, *atmosphere* hutan di siang hari dan juga diikuti alunan ilustrasi musik Gending Sriwijaya.

Setelah itu, adegan Mbah Yatno sedang menganyam ini *audio* yang terdapat di dalam adegan ini hanyalah *audio* narasi Mbah Yatno sedang menceritakan proses menganyam dan di iringi oleh musik ilustrasi. Selain itu ditambah dengan *atmosphere* di malam hari. Pengambilan suara mbah Yatno ini juga diambil dengan *clip on Senheiser G3* dan pengambilan suara *atmosphere* malam hari diambil dengan *hand recorder H4N*.

Kemudian dilanjutkan dialog bu Wartinah diatas selaku ketua RT dan pelaksana adanya perkumpulan lansia, digunakan *clip on Senheiser G3* dan pengambilan suara *atmosphere* ke-ramaian di dalam ruangan diambil dengan *hand recorder H4N*.



Gambar 36. Cuplikan *Kemuninge Pari Sequence 1*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Sequence 2

Sequence 2, bercerita tentang aktivitas mbah Maryanto dan pak Suyanto selaku kepala Dukuh di desa Mertelu yang masih tinggal bersama orang tuanya. Pada *sequence* ini tema yang diangkat adalah kehidupan atau keseharian dari keluarga pak Suyanto dan mbah Maryanto bapak dari pak Dukuh, bertepatan dengan acara desa yang diadakan oleh pemerintah kabupaten Gunung Kidul. Audio yang terdapat pada *sequence* ini transisi atmosphere dari sore ke malam dengan suara jangkrik dan diiringi musik ilustrasi. Setelah itu atmosphere keramaian warga mempersiapkan lomba.

Pak Suyanto sebagai kepala Dukuh menjadi penggerak untuk acara tersebut. Di dalam adegan ini suara di narasumber diambil dengan *clip on* G3 Senheiser dan *atmosphere* di ambil dengan *hand recorder* H4N. Selain itu digambarkan kegiatan keseharian yang biasa dilakukan oleh mbah Maryanto dan istri di rumah yaitu pergi ke sawah, menganyam dan membersihkan rumah selain itu juga kegiatan waktu santai bersama keluarga sambil menonton televisi. Di dalam adegan ini *audio* yang di ambil adalah dialog Mbah Maryanto dan istri yang diambil dengan *clip on* Senheiser dan di bantu dengan H4N. Selain itu ada juga *sound effect* yang diambil dalam adegan ini :



Gambar 37. Cuplikan *Kemuninge Pari* Sequence 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Sequence 3

Sequence 3, kembali pada keseharian mbah Sumi dan mbah Sunar. Aktivitas setelah kegiatan desa sehari sebelumnya, tak membuat kegiatan bersawah atau kepasar menjadi terlupakan. Saat adegan hendak ke pasar subuh-subuh *audio* yang terdapat di dalamnya adalah suara jangkrik, musik ilustrasi dan *sound effect* mbah Sumi berjalan kemudian *fade in atmosphere* pagi hari dengan kicauan burung, dan keramaian di pasar. Keseharian yang sudah menjadi kebiasaan mbah Sumi dan mbah Sunar ini menandakan bahwa aktivitas pada usia lanjut terlihat selalu mengikuti alur keseharian yang selalu mereka jalani seperti kegiatan mbah Sumi di dapur. Audio yang terdapat pada adegan ini ada *original voice* dari mbah Sumi, *atmosphere sound* di dapur dan juga *sound effect*.

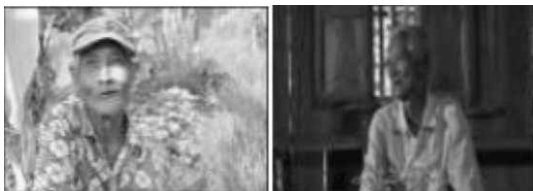


Gambar 38. Cuplikan *Kemuninge Pari* Sequence 3

Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Sequence 4

Sequence 4, berisi tentang makna kebahagiaan bagi setiap tokoh, terangkum dalam beberapa kalimat singkat yang memaknai arti kebahagiaan dengan tulus. Tak banyak yang bisa diungkapkan, namun senyum manis yang mereka tawarkan telah membuka mata, bahwa kebahagiaan di masa tua itu beraneka ragam, tak terkecuali bagi mereka yang menjalani masa tua seorang diri. Adegan ini sekaligus menjadi penutup pada dokumenter ini. Dialog yang dimunculkan dalam sequence ini menggambarkan arti kebahagiaan bagi mbah Sunar jika sawah yang dihasilkan panen dengan sempurna. Dalam adegan ini saat mbah Sunar bercerita diambil dengan *clip on Senheiser G3* dibantu alat rekam *H4N*. Dan dikarenakan angin yang sangat kencang atmospherenya tidak dimasukkan diganti dengan ilustrasi musik



Gambar 39. Cuplikan *Kemuninge Pari* Sequence 4

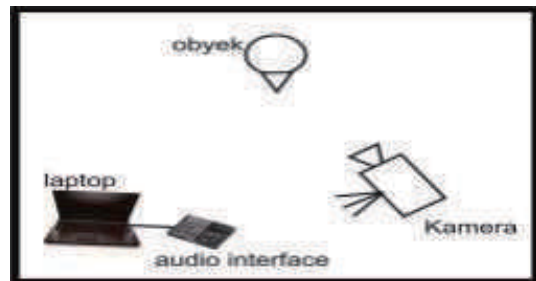
Sumber : Dokumentasi Pribadi

B. Analisis dan sintesis karya

Metode dalam melakukan analisis adalah dengan mengaplikasikan dan berpedoman pada rumusan ide yang harus terjawab didalam analisis dan dilaksanakan dalam karya produksi audio visualnya.

1. Recording

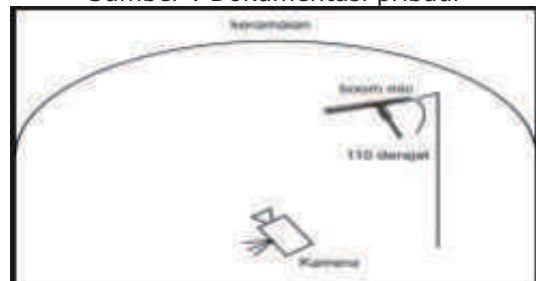
Perekaman terhadap sumber suara diantaranya nara sumber dan elemen-elemen suara yang dapat mendukung penataan suara. Perekaman menggunakan *Audio Interface* dan *H4N* disesuaikan dengan sumber suaranya dan jika mengambil narasi terhubung oleh *clip on*. Di bawah ini *floor plan* untuk *blocking* perekaman suara sewaktu wawancara dengan narasumber sebagai berikut.



Gambar 40. Floor Plan saat wawancara menggunakan *audiointerface*
Sumber : Dokumentasi pribadi

Gambar 42. Pengaturan *level* pada saat wawancara

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 41. Blocking mengambil *atmosphere*
Sumber : Dokumentasi pribadi

Pada saat pengambilan suara untuk atmosphere seorang penata sura harus memperhatikan jarak *microphone* dan penempatannya seperti terlihat pada gambar 41 di atas dengan menggunakan satu buah *boom microphone* diletakan dari arah atas dengan sudut 110 derajat agar semua atmosphere ruangan dapat terekam.



Setelah itu penata suara juga harus memperhatikan *level audio*, untuk mengatur *level audio* agar tidak terlalu rendah dan tidak terlalu tinggi yang mengacu pada teori perekaman *audio*, seperti terlihat pada gambar 42, level yang cukup pada -19 dB.

SIMPULAN

Secara keseluruhan proses penciptaan karya produksi dengan judul Peran Penata Suara dalam mendukung program dokumenter "*Kemuninge Pari*" telah diselesaikan sesuai rencana. Dalam hal ini penulis melakukan riset dan hunting lokasi untuk mendapatkan gambaran arah sumber suara dan penempatan *microphone* yang sesuai dengan lokasi produksi.

Proses *recording* dengan konsep pemilihan peralatan yang tepat akan membantu kelancaran di lokasi produksi. Selain itu proses *mixing audio* yang dilakukan juga pada sumber suara *voice*, *back sound music* dan dioptimalkannya –suara *atmosphere*. Proses *equalizing* yang baik menghasilkan audio yang jelas dan mengurangi *noise* tanpa mengubah karakter suara asli. Penggunaan *compressor* yang baik akan mendapatkan dinamika suara yang stabil. Selanjutnya proses *panning* yang sesuai dengan gambar akan menghasilkan kesan dimensi suara.

Konsep peralatan yang matang dan ketelitian saat produksi, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa Peran Penata Suara dalam dokumenter "*Kemuninge Pari* " telah tercapai sesuai dengan tuntutan produksi yang berkualitas dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

SARAN

Sebagai penata suara bertanggung jawab merealisasikan ide dari tim produksi dengan menerapkan teknik penataan suara yang benar. Perjalanan tim *Kemuninge Pari* dari pra produksi hingga pasca produksi tentu saja mengalami kendala, yang nantinya dapat menjadi pelajaran pada produksi selanjutnya. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran bagi penata suara saat melakukan produksi.

1. Profesi sebagai seorang Penata Suara, harus menerapkan teknik-teknik audio dalam produksi agar suara yang dihasilkan menjadi maksimal.
2. Proses produksi dokumenter dengan teknik *recording* harus benar-benar memperhatikan berbagai suaran yang direkam agar

menghasilkan suara narasi, atmosphere, dan *sound effect* yang minim *noise* sehingga memudahkan dalam tahapan *mixing* pada proses pasca produksi.

3. Perlu dibuat catatan saat pengambilan video dan audio dengan nama file yang sama untuk memudahkan tahapan sinkronisasi pada proses *editing*

DAFTAR PUSTAKA

- Alkin Glyn. 1989. *Sound Techniques for Video & TV*. Focal press: London
- Blakemore, Tom. 2015. *Recording Voice, The Spoken Word in Media*. Focal Press : London
- Eargle, Jhon. 2005. *The Microphone Book*. Focal Press: UK
- Efendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Panduan & Pustaka Konfiden
- Gibson David. 2005. *The Art Of Mixing Visual Guide To Recording Enginer And Production*. Boston: Artist Pro
- Ishwara Luws. 2011. *Jurnalisme Dasar*. Jakarta: RT Kompas
- Izhaki Roey. 2008. *Mixing Audio: Concept, Paractic And Tools*. UK: Focal Press
- Morrison. 2008. *Jurnalistik Televisi Mutakhir*. Jakarta: Kencana
- Owsinski, Bobby.1999. *The Mixing Engineer's HandBook*. CA: Mix Books
- Permadi Doddy. 2004. *Digital Audio Workstation*. McGraw Hill Financial:Antiquer
- Shepherd, Ashley and Robert Guerin. 2004. *Nuendo Power*. Boston: Muska And Lipman
- Setyo Cipto. 2012. *Teknologi Broadcasting tv*. Jakarta. Graha Ilmu
- Wurtzel Alan and Acker, SR.1989. *Television Production*. McGraw Hill: New York
- Penney,Edmund F.1992. *The Facts on File Dictinory of Film and Broadcast Terms*
- https://id.wikipedia.org/wiki/August_Rush
- https://en.wikipedia.org/wiki/Steinberg_Cubase