

PENERAPAN *SOUND EFFECT* DENGAN GAYA *HYPERREALITY* PADA FILM BUKAN KUPU-KUPU MALAM

I Wayan Febi Putra Pradnyan¹, I Ketut Buda², Desak Putu Yogi Antari T. Y.³

¹ Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

² Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

³ Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

e-mail : Febiff38@gmail.com¹, ketutbuda@isi-dps.ac.id², antaritirta@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Februari, 2022
Accepted : Maret, 2022
Publish online : Maret, 2022

ABSTRACT

"Bukan Kupu-Kupu Malam " is a movie made by the author during the internship MBKM program at Mahatma Pictures. *"Bukan Kupu-Kupu Malam"* is a movie about a woman who works in a karaoke and the negative stigma of karaoke workers makes her experience sexual harassment and rape. Problem faced by the author as sound engineer *"Bukan Kupu-Kupu Malam"* the movie is how to apply the Hyperreality style to influence what the audience hears, so that the audience can understand the scenes in the movie more deeply. The hypereality style is applied in several scenes in *"Bukan Kupu-Kupu Malam"* the movie with technical foley. During the pre-production to post-production process the author has gone through several problems and has resolved these problems such as backing up ADR when the audio file is not optimal and using foley.

Keywords: *Hyperreality, foley, ADR, Voice over, "Bukan Kupu-Kupu Malam" the movie*

ABSTRAK

Film “Bukan Kupu-Kupu malam” adalah karya yang dibuat oleh penulis selama proses magang dalam program MBKM di Mahatma Pictures. Film “Bukan Kupu-Kupu Malam” merupakan film yang menceritakan seorang perempuan yang bekerja di sebuah karaoke dan stigma pekerja karaoke yang buruk membuat perempuan tersebut mengalami tindak pelecehan seksual dan pemerkosaan. Permasalahan yang dihadapi oleh penulis sebagai penata suara dalam film” Bukan Kupu-Kupu Malam” adalah bagaimana penerapan gaya *Hyperreality* untuk mempengaruhi apa yang didengar oleh penonton, sehingga penonton dapat memahami adegan dalam film dengan lebih mendalam. Gaya *Hyperreality* diterapkan di beberapa adegan dalam film “ Bukan Kupu- Kupu Malam” dengan teknis *foley*. Selama proses pra produksi sampai pasca produksi penulis telah melewati beberapa masalah dan telah menyelesaikan masalah tersebut seperti *back up* ADR ketika file *audio* yang kurang maksimal dan *foley*.

Kata Kunci : *Hyperreality, foley, ADR, Voice over*, Film “Bukan Kupu-Kupu Malam “

PENDAHULUAN

Terkait dengan tata cara teknis produksi film, penulis dibimbing ketika memproduksi film yang akan digarap. Adapun film yang dimaksud penulis yaitu “ Bukan Kupu- Kupu Malam” yang menceritakan seorang perempuan pekerja karaoke dengan stigma negatif yang membuat perempuan tersebut mengalami tindak pelecehan seksual dan pemerkosaan. Film ini dibuat sebagai gambaran atas fenomena bias *gender* yang banyak terjadi di masyarakat, dimana perempuan dipandang sebagai objek dan tidak memiliki posisi yang setara dengan laki – laki. Salah satu fenomena yang terjadi adalah perempuan tersebut dianggap sebagai “Kupu-Kupu Malam”. Seperti kasus yang terjadi pada tahun 2021 yaitu kasus perkosaan yang menimpa seorang pemandu lagu di ruang karaoke Kafe Desa Jati Indah, Lampung, Sumatera Selatan. Kasus tersebut dijelaskan bahwa korban berinisial MAS (38). Saat itu, tangan dan kaki korban dipegangi para pelaku dan mulutnya dibekap. Setelah itu, menurut narasumber (Zaki), para pelaku kabur. Korban lalu melaporkan kejadian itu ke Polsek Tanjung Bintang. Film ini dibuat sebagai bagian dari bentuk advokasi *gender*, agar masyarakat menghormati hak asasi perempuan.

Dalam pembuatan film “Bukan Kupu-Kupu Malam” penulis berperan sebagai *audio director* dan sekaligus menjadi *sound design*. *Sound design* atau penataan suara merupakan bagian penting dari film karena dapat bercerita secara langsung maupun secara tidak langsung untuk mendukung cerita dan juga musik salah satu elemen dalam film. Musik dalam film digunakan untuk mengatur suasana dari film dan membantu menjaga kelancaran jalannya cerita dari gambar film. *Sound design* dan musik dalam film tidak boleh dipandang sebelah mata karena sebagai pemandu penonton secara emosional dan salah satu penentu suasana pada adegan film. Pada masa ini banyak *sound design* menggunakan teknik *Hyperreality* sebagai gaya penataan suara yang umum pada film. *Hyperreality* merupakan gaya penataan suara yang melebih-lebihkan realitas, Sehingga suara terdengar tidak realistis namun masih sesuai dengan konteksnya. *Hyperreality* digunakan sebagai metode untuk mempengaruhi apa yang didengar penonton, sehingga penonton mendapatkan kesan dan pemahaman lebih pada sebuah adegan.

Salah satu film yang penataan suara yang menggunakan gaya *Hyperreality* adalah film *Quiet Place*. Film *Quiet Place* merupakan film yang

menerapkan *sound effect* sebagai pembangun *suspense* dan film *Quiet Place* juga hampir 70 % menggunakan bahasa isyarat untuk komunikasi antar tokoh membuat film ini terdengar begitu sepi. Film *Quiet Place* banyak menerapkan gaya *Hyperreality* didalam adegan seperti memunculkan *sound effect* monster dan *sound effect* setiap gerakan karakter yang begitu jelas terdengar dalam adegan seperti berjalan, memindahkan barang dan membawa barang.

Penulis yang menjadi *sound designer* ingin menerapkan gaya *Hyperreality* pada sebuah karya film fiksi yang berjudul “Bukan Kupu-Kupu Malam”. Dengan film ini penulis menata suara untuk menggambarkan apa yang dirasakan oleh karakter ketika tokoh diperkosa dan dilecehkan oleh pelaku. Berbeda dengan film *Quiet Place* yang lebih memfokuskan gaya *Hyperreality* dengan menyeluruh di *sound effect* seperti *ambient* dan *foley* dengan dialog yang minim, tetapi film “Bukan Kupu-Kupu Malam” lebih memfokuskan gaya *Hyperreality* dalam sebuah adegan yang mengangkat *suspense* seperti pemerkosaan dan pembunuhan. Selain itu musik dalam film “Bukan Kupu-Kupu Malam” berguna untuk menuntun adegan *montage*, semua hal itu membedakan penerapan gaya *Hyperreality* dalam sebuah adegan menjadikan film “Bukan Kupu-Kupu Malam” menjadi berbeda dalam penempatan gaya *Hyperreality*.

METODE PENGUMPULAN DATA

Hasil riset dari pengumpulan data oleh penulis melalui observasi dan wawancara.

A. Observasi

Dalam observasi, penulis melakukan pengamatan dari fenomena yang terjadi dalam masyarakat. Ada beberapa kasus yang terjadi di Indonesia seperti :



Gambar 1 *Headline* Kompas.com
Sumber : Kapanlagi.com (2021)

Kasus perkosaan yang menimpa seorang pemandu lagu di ruang karaoke Kafe Desa Jati Indah, Lampung, Sumatera Selatan. Kasus tersebut dijelaskan bahwa korban berinisial MAS (38). Saat itu, tangan dan kaki korban dipegangi para pelaku dan mulutnya dibekap. Setelah itu, menurut narasumber (Zaki), para pelaku kabur. Korban lalu melaporkan kejadian itu ke Polsek Tanjung Bintang.



Kasus pemerksaan di karaoke di Sency, polisi menahan KI (23) mahasiswa sebuah institut bisnis di Jakarta atas dugaan tindak pidana pemerksaan. Diduga kuat KI memperksa PT (19) di karaoke XKTV di senayan City (Sency). PT dicekoki minuman keras sebelum diperksa di kamar mandi

Penulis juga melakukan observasi dengan mengamati sebuah film Hollywood yang dijadikan sebagai refrensi *audio* di Film "Bukan Kupu-Kupu Malam". Film yang di jadikan refrensi oleh penulis adalah film "Quiet Place".



Gambar 3 Poster film Quiet Place
Sumber : streamingol.com (2021)

Film "Quiet Place" adalah Salah satu film yang penataan suara yang menggunakan gaya *Hyperreality*. Film "Quiet Place" merupakan film yang menerapkan *Sound effect* sebagai pembangun suspense dan film *Quiet Place* juga hampir 70 % menggunakan bahasa isyarat untuk komunikasi antar tokoh membuat film ini terdengar begitu sepi. Film *Quiet Place* banyak menerapkan gaya *Hyperreality* di dalam adegan

seperti memunculkan *sound effect* monster dan *sound effect* setiap gerakan karakter yang begitu jelas terdengar dalam adegan seperti berjalan, memindahkan barang dan membawa barang. Berbeda dengan film "Quiet Place" yang lebih memfokuskan gaya *Hyperreality* dengan menyeluruh di *sound effect* seperti *ambient* dan *foley*, dengan dialog yang minim tetapi film "Bukan Kupu-Kupu Malam" lebih memfokuskan gaya *Hyperreality* dalam sebuah adegan yang membangun *suspense* seperti pemerksaan dan pembunuhan. Selain itu ada musik dalam film "Bukan Kupu-Kupu Malam" untuk menuntun adegan *montage*, semua hal itu membedakan penerapan gaya *Hyperreality* dalam sebuah adegan menjadikan film "Bukan Kupu-Kupu Malam" menjadi berbeda dan original dalam penempatan gaya *Hyperreality*.

B. Wawancara

Penulis juga mengumpulkan data dari wawancara seorang dosen ISI Denpasar yang mengajar di Program studi Musik. Beliau juga pernah menjadi salah satu bagian yang mengisi *scoring* musik di film "Tengkorak". Beliau bernama Ketut Sumerjana, S.Sn, M.Sn. Penulis melakukan wawancara *via online*.



Gambar 4 wawancara narasumber via email
Sumber: Penulis (2022)

Penulis mengirim email kepada beliau dengan pertanyaan wawancara mengenai *audio Hyperreality* dalam film. Beliau membalasnya dan mengatakan " Membicarakan film tidak lepas dari aspek *audiovisual* dan Juga *sound effect* merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah karya film, termasuk istilah *Hyperreality*. *Hyperreality* merupakan gaya penataan suara yang di *makeover* atau melebihi realitas, sehingga suara terdengar tidak realistis namun masih sesuai dengan konteksnya. *Hyperreality* digunakan sebagai metode untuk mempengaruhi persepsi auditif penonton, sehingga penonton mendapatkan kesan dan pemahaman lebih pada sebuah adegan. Penerapan gaya *Hyperreality*

pada sebuah film, menurut narasumber sendiri sangat mutlak, dengan menggunakan *Hyperreality* (rekayasa dalam *audio*) yang menjadikan karya tersebut semakin hidup dan memiliki roh dalam karya film tersebut, intinya dengan gaya *Hyperreality* pesan bisa tersampaikan ke audience secara maksimal dan mewah.”

Dengan hasil wawancara dari beliau, penulis belajar bahwa gaya *Hyperreality* sangat layak dipakai dalam film “Bukan Kupu – Kupu Malam” dan akan menguatkan karya film dalam *sound effect audio*.

METODE PENCIPTAAN

Dalam penciptaan sebuah karya sudah sepatutnya melalui beberapa proses yang dapat menunjang hasil penciptaan yang baik. Agar lebih efektif maka sebaiknya proses diperhitungkan dari awal dan rinci. Maka dari itu perlu merancang metode pelaksanaan terlebih dahulu. Metode pelaksanaan merupakan kegiatan perencanaan sehingga kita dapat mengerjakan sesuatu secara lebih teratur dan tidak ada yang tercecer.

A. Melakukan riset tentang *sound design* dengan style *Hyperreality*

Penulis melakukan riset *sound design* dengan gaya *Hyperreality* adalah gaya penataan suara yang melebih-lebihkan realitas, sehingga suara terdengar tidak realistis namun masih sesuai dengan konteksnya. Gaya penataan suara *Hyperreality* merupakan *sound design* yang banyak dipakai dalam film dan penulis melakukan riset diinternet dan sebuah film yang digunakan sebagai refrensi. Film yang di gunakan refrensi oleh penulis yaitu film” *Quiet Place*” yang dimana film tersebut lebih menonjolkan *sound design*nya daripada dialognya.

B. Menentukan tim produksi

Dalam menentukan tim produksi film, semua kepala divisi produksi harus mencari anggota mereka sendiri baik itu 1 sampai 5 orang. Penulis yang menadi kepala divisi *audio* memerlukan hanya 1 orang sebagai *boomer* karena penulis langsung menjadi *sound recordist*. Menentukan *boomer* tidak terlalu susah karena *boomer* hanya perlu mendengar arahan dari *sound recordist* untuk pengarahannya *shotgun* ketika *shooting*.

C. *Breakdown Audio* dalam film “Bukan Kupu-Kupu Malam”

Breakdown audio ditabelkan dan diurutkan sesuai *scene*. Setiap *scene* dihitung berapa karakter yang akan menggunakan mic *wireless*,

menentukan efek suara yang ada di setiap *scene*, penentuan *ambient* dan penentuan musik jika ada *scene* yang perlu dimasukkan musik.

D. Menentukan *equipment* dan software yang dipakai dalam produksi.

Equioment dan Software yang dipakai dalam produksi film “Bukan Kupu- Kupu Malam” seperti software adobe audition, zoom H6 sound recorder , sennheiser g4 dan mic NTG4+ . :



Gambar 5 Logo Adobe Audition

Software adobe audition merupakan aplikasi yang digunakan sebagai editing *audio* seperti mastering, mixing, *voice over* dan ADR *audio* untuk penataan suara dalam film “Bukan Kupu-Kupu Malam”.



Gambar 6 Zoom H6

Zoom H6 merupakan *sound recorder* atau alat perekam suara *portable* dengan 4 *channel input* untuk merekam 4 sumber suara yang berbeda. Zoom H6 merupakan alat *audio* profesional untuk merekam suara dalam produksi. Penulis belajar menggunakan zoom H6 ketika magang untuk menambah pengalaman dalam *Sound Recordist*



Gambar 7 Sennheiser G4
Sumber : Internet (2021)

Sennheiser g4 merupakan mic *wireless* generasi keempat terbaru dari generasi sebelumnya. sennheiser g4 termasuk alat profesional dalam produksi karena mempunyai jarak sinyal yang cukup luas dan daya tahan baterai yang menguras energi cukup irit dengan baterai AA.



Gambar 8. NTG4 +

Mic NTG4+ merupakan mic shotgun yang mencakup suara yang lumayan bersih dengan hiss atau noise yang rendah. Mic NTG4+ juga tahan sampai 120 jam dengan baterai tanam yang di charge body.

E. Melakukan Produksi film

Dalam melaksanakan produksi film “Bukan Kupu-Kupu Malam” setiap divisi sudah siap dengan alat, *breakdown* dan *crew* mereka. Perencanaan *callsheet* juga sudah dibuat sebelum produksi film dilakukan dan *callsheet* dalam produksi sebagai patokan berapa hari jadwal produksi berlangsung dan produksi film “Bukan Kupu-Kupu Malam” diperkirakan berlangsung dalam 4 hari dengan perpindahan lokasi yang cukup banyak dan memperkirakan kendala dari cuaca yang kurang mendukung, 4 hari sudah sangat cukup untuk melakukan produksi film “Bukan Kupu-Kupu Malam.

F. Melakukan *foley* dan back up ADR

Melakukan *foley* sehari sesudah *wrap* produksi film “Bukan Kupu-Kupu Malam”. *Foley* dilakukan di studio kampus agar memaksimalkan suara *foley* yang bersih dari gangguan suara luar. Back up ADR (Automatic/automated Dialogue Replacement) atau bisa disebut dengan *dubbing* direncanakan oleh penulis sebagai *audio recordist* karena mengantisipasi *audio* yang bermasalah disaat produksi berlangsung.

G. Melakukan proses mixing dan mastering *audio*

Proses *mixing* dan mastering *audio* dilakukan ketika online editing. Proses *mixing* dan mastering dilakukan secara bertahap disetiap *scene* untuk memaksimalkan *audio* yang terdengar tanpa adanya miss *audio* dalam film dan tanpa adanya hiss atau noise *audio*. Penulis menggunakan software Adobe audition untuk proses *mixing* dan mastering *audio* dalam film “Bukan Kupu- Kupu Malam”

HASIL ANALISIS

Alih keterampilan dan alih teknologi banyak dilakukan pada proses produksi dari tahapan produksi: pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra Produksi.

Dalam proses pra produksi penulis melakukan *Breakdown Audio* seperti *ambient*, *music*, *voice over*, efeksuara dan jumlah mic dalam film “Bukan Kupu-Kupu Malam”. Penulis mulai mencari alat teknologi yang akan dipakai dalam produksi dan mengecek alat yang akan dipakai dalam produksi agar alat yang digunakan tidak ada yang bermasalah dan juga mencari *boomer* sebagai asisten *audio* dalam produksi film “Bukan Kupu-Kupu Malam”. Penulis juga mulai mencari bahan untuk pemasangan *lavalier* untuk *talent* seperti *micropore*, *magictape* dan lakban berwarna putih.

2. Produksi

Selama proses produksi, penulis melakukan *set up* alat *audio* untuk bersiap dalam proses *shooting* berlangsung, penulis menyiapkan semua mic *wireless* untuk dipasangkan kepada *talent* dan bahan perekat untuk dipasang dalam tubuh *talent*. Penulis bertanggung jawab dalam *sound recordist* dan melakukan pencatatan *sound report* dalam lokasi *shooting*. Selama proses produksi penulis memberi pengarahannya kepada *boomer* dalam proses produksi berlangsung untuk memaksimalkan suara yang ditangkap.

3. Pasca Produksi

Selama proses pasca produksi, Penulis melakukan *chek file audio* untuk mengantisipasi kerusakan *audio*, untuk *back up* dalam ADR untuk memaksimalkan *audio* dan mencatat *file audio* yang rusak atau yang bermasalah. Penulis melakukan *foley* untuk adegan pembunuhan dan pemerkoasaan, penulis melakukan proses *mixing audio* atau pemasangan *audio* atau sinkronasi *audio* baik itu efek suara dan musik dengan visual yang sudah *lock* dalam proses final *offline* editing dan mastering *audio* untuk memaksimalkan suara agar lebih jernih dan stabil dengan editing di dalam software adobe audition.

Dalam proses pra produksi sampai pasca produksi penulis mendapatkan kendala saat berlangsungnya *shooting* saat produksi film “Bukan Kupu-Kupu Malam” seperti set artistik yang mengganggu pengambilan rekaman suara, suara *direct* dari sutradara dan suara kebisingan kerumunan orang. Penulis menyelesaikan permasalahan tersebut dengan melakukan recording secara terpisah dari ADR, *ambient* dan *foley*.

Adapun beberapa *scene* yang menerapkan teknis *foley* dan ADR, karena untuk menghasilkan

gaya *Hyperreality* dan *back up* ADR film “Bukan Kupu-Kupu Malam”:

- Scene 20 Int.Kamar Salma.Malam hari



Gambar 9 Screenshot Film "Bukan Kupu-Kupu Malam " Scene 20

Sumber : Penulis (2022)

Pada *scene* pembunuhan penulis menerapkan gaya *Hyperreality*. Penataan gaya *Hyperreality* dilakukan dengan penerapan teknis *foley* dan diciptakan pada adegan suara penusukan yang beruntun. Penulis menerapkan *foley* pada *scene* pembunuhan karena ingin memberi kesan penusukan dilakukan sangat brutal hingga menimbulkan suara berlebih untuk memberi pemahaman kepada penonton. Dalam proses *foley* penulis memakai pelapah pisang dan pisau sebagai bahan pembuatan *foley* untuk menimbulkan suara renyah dan suara tusukan yang mirip dengan daging manusia.

Penulis menerapkan ADR dalam *scene* ini dan penerapan ADR dilakukan ketika suara teriakan sang tokoh karena pada saat produksi *director* mendirect langsung kepada talent.

- Scene 12 Int. Kamar Mandi Jarot. Sore hari

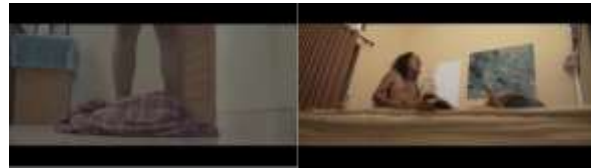


Gambar 10 Screenshot Film "Bukan Kupu-Kupu Malam " Scene 12

Sumber : Penulis (2022)

Scene masturbasi, penulis menerapkan teknis *foley* dalam gaya *Hyperreality*. Adegan ini di *foley* agar membuat karakter si Jarot lebih terlihat jorok dan beringas dalam nafsu seks. Dalam proses *foley* penulis memakai tangan yang dibuka lebar dan memukul paha untuk menghasilkan suara yang diinginkan dalam *scene* masturbasi untuk memaksimalkan gaya *Hyperreality* dalam penataan suara. *Scene* ini juga diterapkan ADR suara jarot mendesah dan nafas jarot dalam adegan masturbasi karena saat produksi sutradara direct langsung dalam shooting berlangsung.

-Scene 13 Int.Kamar Salma. Malam hari

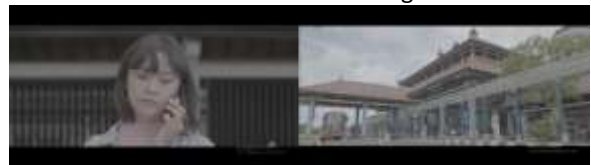


Gambar 11 Screenshot Film "Bukan Kupu-Kupu Malam " Scene 13

Sumber : Penulis (2022)

Scene pemerkosaan, penulis melakukan teknis *foley*, ADR untuk menerapkan gaya *Hyperreality* dalam menaikkan suspense pada adegan pemerkosaan. Semua permasalahan dalam pengambilan suara dalam *scene* pemerkosaan semua dibuat ulang karena set artistik yang membuat penulis sebagai *sound recordist* tidak bisa merecord langsung dalam shooting berlangsung. Dalam proses pembuatan ulang penataan suara dalam adegan pemerkosaan penulis melakukan *foley* dengan bahan sarung yang dijatuhkan untuk adegan jarot melepas sarung dan bahan kursi yang digesek untuk pengambilan suara decitan kasur saat adegan pemerkosaan. Tidak lupa juga penulis merekam ulang suara kain kasur yang bergesek dengan karakter untuk memaksimalkan *foley* dalam *scene* pemerkosaan. Teknis ADR juga dilakukan dalam adegan ini untuk mengambil suara desahan Jarot ketika memperkosa Salma.

- Scene 10 Ext. Terminal.Siang hari



Gambar 12 Screenshot Film "Bukan Kupu-Kupu Malam " Scene 10

Sumber : Penulis (2022)

Scene terminal, penulis melakukan ADR dan dubbing *voice over* pada adegan ini karena kebisingan orang yang tidak contiunty membuat penataan suara dalam offline editing sangat tidak maksimal dan untuk memaksimalkan penulis melakukan teknis ADR pada *scene* terminal.



Gambar 13 Proses ADR dan VoiceOver
Sumber : Penulis (2022)

Dalam proses ADR dan *voice over* penulis melakukan perekaman dalam studio dan melakukan proses sinkronisasi gerak bibir karakter dengan dialog yang akan direkam. *Voice over* Ibu juga melewati proses sinkronasi dengan dialog Salma.

SIMPULAN

Dalam film “Bukan Kupu-Kupu Malam” penulis bertanggung jawab atas semua yang berhubungan dalam bagian *audio* dengan penerapan *sound effect* gaya *Hyperreality*, seperti proses recording *audio* dalam produksi, *foley*, ADR dan *voice over*. Selama produksi film “Bukan Kupu-Kupu Malam” penulis berperan menjadi *Sound Recordist* dalam bagian pra produksi sampai produksi dan tidak ikut dalam pasca produksi. Selama proses produksi penulis melewati beberapa masalah yang cukup menjadi pembelajaran yang dapat menambah wawasan penulis seperti permasalahan file rekaman *audio* yang “bocor” (banyak suara yang mengganggu dialog) dimaksimalkan dengan teknis back up ADR yang cukup rumit karena mensinkronasikan gerak bibir dan emosi dalam frame, teknis *foley* yang dilakukan dengan bahan pelepah pisang yang ramah lingkungan untuk mendapatkan suara tusukan daging yang renyah. Dalam pembuatan karya film, penulis belajar dan menambah wawasan dari bimbingan Mahatma Pictures dengan konsep gaya *Hyperreality audio* atau *sound director*. Tidak hanya dalam bimbingan magang penulis juga mengumpulkan data dari hasil observasi dan wawancara, dalam pengumpulan observasi penulis mengumpulkan berita fenomena yang terjadi di Indonesia dengan kasus pemerkosaan dalam karaoke dan dalam hasil pengumpulan data dari wawancara penulis mewawancarai seorang ahli dalam scoring musik. Penulis telah menyerap ilmu dan pengalaman dalam alih pengetahuan, keterampilan dan teknologi yang cukup sebagai bekal ketika terjun dalam dunia industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agi Andaru, Nanda. 2018. Aplikasi Konsep *foley* dan *ambience* untuk mendeskripsikan dominasi karakter pada film pendek ujung tangan. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara
- Bima, Agung. 2020. "Skripsi Penciptaan Seni: Penerapan *Teknik Diegetic Sound* Dalam Konsep Penata Suara Film Fiksi Samsara". Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Effendy, Heru. 2009. “Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser Edisi Kedua”. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hartanto, 2019. Teknik dan Prosedur “ Suara Film “Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Holman, Tomlinson. 2005. *SOUND for DIGITAL VIDEO. USA: Focal Press.*
- Maulana Nugraha, Pandu. 2019. Penerapan *Sound effect* dengan gaya *Hyperreality* dalam film fiksi “Malam Minggu Kliwon”. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Prasetyo, Nanang. 2019. Analisis *Sound Design* sebagai pembentuk *dramatic* pada film drama whiplash. Jurnal Skripsi Analisis Seni
- Sonnenschein, David. 2001. “*Sound Design The Expressive Power of Music, Voice, and Sound effects in Cinema*”. California: Michael Wiese Productions
- Theme Ament, Vanessa. 2009. “*The Foley Grail*”. USA: Focal Press.
- Winursito, Rahadian. 2017. "Jurnal Skripsi Penciptaan Seni: Penerapan *Diegetic Sound effect* Sebagai Pembangun *Suspense* Cerita Dalam Penataan Suara Film Fiksi Nyonya Rana". DIY: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.