Jurnal SENI MUSIK
Vol. 16, No. 1 Mei 2024 page: 74 - 91
DOI: dx.doi.org/xx.xxxxxx/jsm.v1i1.xxx
P-ISSN: 1829-8990 E-ISSN: 2580-5371

Studi Fenomenologi: Kualitas Suara Dialog (ADR & VO) pada Film yang Diproduksi oleh Jakarta FourMix Studio

Violeta Sharlene Honggowidjojo
Program Studi Musik - *Sound Design Music Production*,
Fakultas Ilmu Seni, Universitas Pelita Harapan
viopiooo@gmail.com

Jack Arthur Simanjuntak
Program Studi Musik - *Sound Design Music Production*,
Fakultas Ilmu Seni, Universitas Pelita Harapan
jack.simanjuntak@uph.edu

Abstrak

Kemajuan yang pesat terhadap industri film Indonesia menarik perhatian peneliti untuk melakukan eksplorasi terhadap Jakarta FourMix Studio, laboratorium suara bersertifikasi Dolby Atmos pertama di Indonesia, yang melakukan produksi suara dialog untuk film layar lebar di Indonesia. Film-film yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah film *Habibie & Ainun 3*, *Nona Manis Sayange*, dan *Anchika*. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi pendekatan yang digunakan oleh para narasumber untuk mengatasi permasalahan secara garis besar dalam produksi suara dialog pada film yang diproduksi Jakarta FourMix Studio. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mendalami pandangan ahli audio-visual yang melibatkan sutradara, perekam suara film set (*sound recordist*), editor dialog, dan operator *Automated Dialogue Replacement* (ADR) dan *Voice-Over* (VO). Metode penelitian ini menggunakan observasi pasif perekaman ADR dan juga wawancara semi-terstruktur dengan para ahli audio-visual pada ketiga film tersebut. Hasil penelitian ini menemukan bahwa pentingnya untuk memperhatikan beberapa faktor yang memengaruhi kualitas suara dialog dari tahap pra-produksi hingga pascaproduksi film. Implikasi dalam penelitian ini adalah pemahaman yang lebih baik tentang peran suara dialog dalam pengalaman menonton film, sementara para akademisi dan praktisi audio-visual mendapatkan wawasan baru terkait pendekatan mengatasi kendala dalam kualitas audio di tahap produksi hingga pascaproduksi film.

Kata Kunci: Film, Pascaproduksi, Produksi Suara Dialog, Jakarta FourMix Studio

Phenomenological Study: Dialogue Sound Quality (ADR & VO) in Films Produced by Jakarta FourMix Studio

Violeta Sharlene Honggowidjojo
Program Studi Musik - *Sound Design Music Production*,
Fakultas Ilmu Seni, Universitas Pelita Harapan
viopiooo@gmail.com

Jack Arthur Simanjuntak
Program Studi Musik - *Sound Design Music Production*,
Fakultas Ilmu Seni, Universitas Pelita Harapan
jack.simanjuntak@uph.edu

Abstrak

The rapid advancement of the Indonesian film industry has led to the researcher's interest in exploring Jakarta FourMix Studio, the first Dolby Atmos certified sound laboratory in Indonesia, specializing in dialogue sound production for widescreen films. This research focuses on three films: Habibie & Ainun 3, Nona Manis Sayange, and Anchika. The objective of this study is to identify patterns in the approach to dialogue sound production at this studio. A phenomenological approach is employed to delve into the perspectives of audio-visual experts, including directors, sound recordists, dialogue editors, and Automated Dialogue Replacement (ADR) and Voice-Over (VO) operators. The research methodology involves passive observation of ADR recording sessions and semi-structured interviews with audio-visual experts involved in the production of the three films. The anticipated outcomes of the research include providing new insights into the factors influencing the quality of dialogue sound from the production stage to post-production in films. The implications of this research encompass a better understanding of the role of dialogue sound in the film-watching experience. Furthermore, academics and audio-visual practitioners will gain new insights into methods for overcoming challenges in audio quality from the production to the post-production stages of filmmaking.

Keywords: *Film, Post-Production, Dialogue Sound Production, Jakarta FourMix Studio*

Pendahuluan

Pada zaman ini, kemajuan teknologi memberikan dampak yang signifikan pada masyarakat, terutama sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Film menjadi salah satu hasil kemajuan teknologi yang dapat membantu masyarakat untuk menyampaikan naratif melalui aspek visual dan audio. Gabungan visual, bahasa, dan suara dalam film melibatkan indra dan kemampuan kognitif manusia secara bersamaan (Stempleski & Tomalin, 2001). Oleh karena itu, hubungan harmonis antara visual dan audio dalam film sangat penting agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Christian Metz, suara berperan sebagai kata sifat yang menggambarkan atau memberi karakteristik pada substansi visual (Branigan, 1989).

Untuk meningkatkan kejelasan setiap pesan dalam sebuah film, kualitas suara dari tahap produksi hingga pascaproduksi harus dijaga dengan optimal. Selama tahap produksi film, sutradara selalu memperhatikan kualitas suara yang direkam. Dalam buku yang ditulis oleh Peter W. Rea, *Producing and Directing the Short Film and Video*, menekankan bahwa aktor harus memperhatikan setiap dialog agar suara yang direkam tidak tumpang tindih (*overlapping*). Masalah *overlapping* sering menyebabkan pengambilan dialog terpisah saat sesi perekaman pengganti dialog otomatis (ADR). Kualitas suara yang direkam selama sesi perekaman ADR bisa berbeda dengan perekaman *on-location* karena pengambilan suara ADR dilakukan berulang kali, memengaruhi faktor fisik aktor dan kejelasan ucap yang rendah (Peter W. Rea & K. Irving, 2015, p. 235). Oleh karena itu, kejelasan ucap memiliki peran penting dalam perekaman dialog untuk menjaga kualitas suara dari produksi hingga pascaproduksi film.

Kejelasan ucap juga memperkuat setiap skenario dalam naskah film. Jika dialog tidak jelas, maka sutradara kehilangan kesempatan untuk menyampaikan pesan film kepada penonton. Dialog yang tidak jelas juga membuat penonton sulit untuk terhubung dengan karakter/tokoh dalam film ("*Why Clarity Is Essential To Your Dialogue*", 2022). Walter Murch, seorang sutradara dan perancang suara Amerika, menyebut kejelasan ucap dialog sebagai translasi suara yang dikodekan. Setiap kata seperti kode yang perlu diterjemahkan, dan suara berperan sebagai kendaraan untuk menyampaikan kode tersebut (Murch, 2005). Selain kejelasan ucap, warna suara setiap karakter dalam film membantu penonton mengenali identitas karakter tersebut (Doane, 1980). Faktor ini juga memengaruhi proses perekaman dialog dari produksi hingga pascaproduksi film.

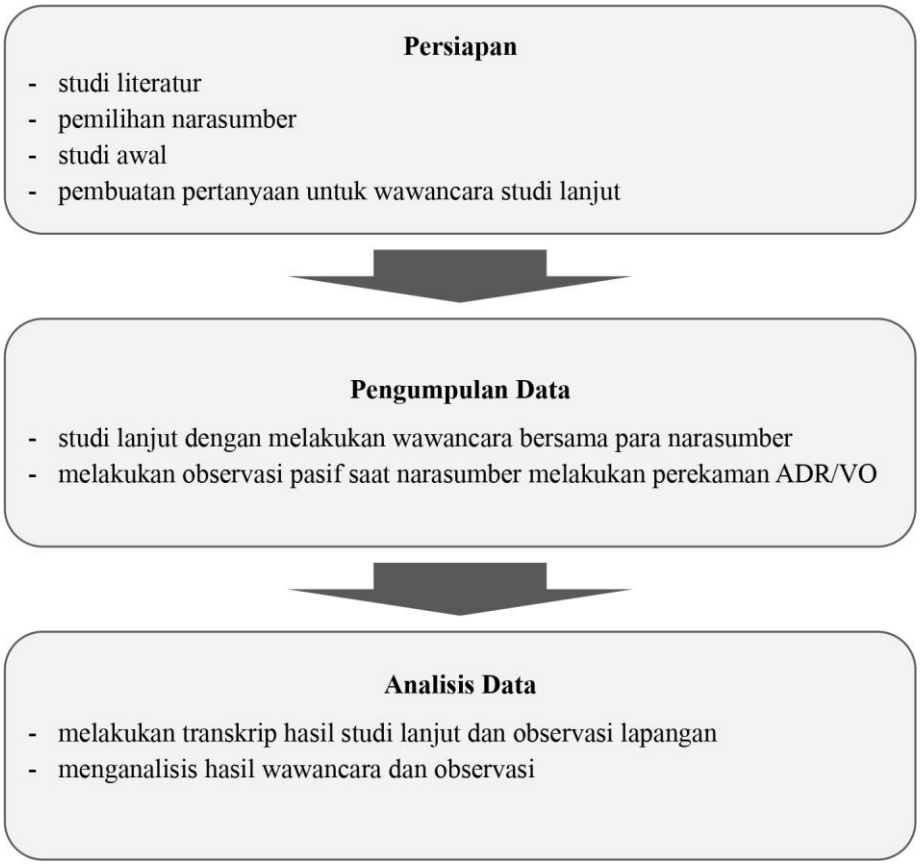
Intonasi bicara seseorang, atau 'musik' dalam ucapan mereka, memberikan 'warna' pada telinga pendengar. Ini membantu perancang suara menyeimbangkan setiap suara dalam tahap pascaproduksi film. Semua suara dalam film terbuat dari penyebaran elemen dari spektrum 'warna-suara' yang proporsional (Murch, 2005). Oleh karena itu, kejelasan warna suara merupakan aspek vital dalam produksi suara dialog di film.

Dalam pembuatan film, ada tiga produksi suara yang berbeda untuk dialog: *automated dialogue replacement* (ADR), produksi suara di lokasi, dan *voice-over*. ADR adalah proses perekaman ulang audio dalam pascaproduksi. Produksi suara di lokasi dilakukan bersamaan dengan pengambilan gambar. *Voice-over* digunakan untuk memberi informasi penting bagi penonton. Masing-masing produksi suara dialog memiliki tujuan yang berbeda dan pendekatannya sendiri.

Jakarta FourMix Studio merupakan studio yang menyediakan layanan pascaproduksi audio lengkap. Studio ini telah memproduksi banyak film layar lebar dan seri OTT yang telah memenangkan berbagai festival film. Contoh film yang diproduksi di studio ini antara lain *Habibie & Ainun 3*, *Nona Manis Sayange*, dan *Anchika*. Studio ini telah berdiri sejak tahun 2000 dan terus berkembang dalam industri pascaproduksi. Hasil studi awal melalui wawancara dengan tiga narasumber yang terlibat dalam perekaman ADR, *voice-over*, dan penyuntingan dialog dari film *Habibie & Ainun 3* mengatakan bahwa terdapat beberapa aspek yang menyebabkan perubahan kualitas suara pada perekaman dialog. Contohnya, dalam kasus Mas Armanda sebagai perekam ADR dan *voice-over*, terjadi tantangan terkait ekspresi dan emosi pemain yang tidak konsisten selama sesi perekaman yang berulang. Sementara itu, Mas Tarjo, sebagai editor dialog, hanya menerima 2 berkas audio yaitu satu berkas audio perekaman dari mikrofon *shotgun* dan satu berkas audio lagi yang merupakan hasil penggabungan dari seluruh 12 *channel* mikrofon. Hal tersebut menyulitkan editor dialog untuk mengidentifikasi tokoh yang sedang berbicara pada skema yang ramai.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki beberapa faktor permasalahan serta pendekatannya untuk permasalahan secara garis besar yang dialami oleh para narasumber pada film yang telah diproduksi oleh Jakarta FourMix Studio, baik secara teknis dan juga nonteknis.

Metode Penelitian atau Pendekatan Pembahasan



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini menggunakan fenomenologi sebagai metodologi penelitiannya melalui metode wawancara semiterstruktur dengan beberapa narasumber yang terlibat dalam produksi suara film *Habibie & Ainun 3*, *Nona Manis Sayange*, dan *Anchika*. Selain wawancara, penelitian ini juga menggunakan metode observasi pasif perekaman ADR & VO pada film yang sedang diproduksi oleh Jakarta FourMix Studio yaitu film *Nona Manis Sayange* dan *Anchika*.

Gambar 1 menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki tiga tahapan utama. Pada tahap pertama yaitu tahap persiapan, dilakukan studi literatur untuk mengarahkan tujuan penelitian dan mempelajari berbagai dokumen terkait seperti jurnal dan artikel. Selain itu, tahap ini melibatkan pemilihan narasumber untuk wawancara studi awal, di antaranya Sutarjo dan Armanda. Sutarjo, seorang editor dialog, serta Armanda, perekam ADR dan *voice-over* untuk film *Habibie & Ainun 3*. Tahap kedua melibatkan studi awal melalui wawancara dengan para narasumber yang terlibat. Tahap ketiga melibatkan pengumpulan data lebih mendalam dengan studi lanjut bersama

narasumber yang terlibat dalam beberapa film, seperti *Habibie & Ainun 3, Nona Manis Sayange,* dan *Anchika*, serta observasi pasif saat sesi perekaman ADR/*voice-over* di *Nona Manis Sayange* dan *Anchika*. Tahap terakhir adalah analisis data dari wawancara dan observasi lapangan untuk menyimpulkan hasil penelitian.

Dalam pengumpulan data, tentunya terdapat tahap pemilihan narasumber untuk menjadi narasumber utama dan pendukung untuk wawancara studi lanjut. Pada penelitian ini, wawancara akan melibatkan tiga praktisi penyunting audio (editor dialog) & operator ADR, tiga sutradara, dan tiga perekam suara produksi film set (*sound recordist*) dari masing-masing film sebagai narasumber utama. Selanjutnya, terdapat narasumber pendukung yaitu seorang penyunting audio di the Vila Hiro Ishizaka. Kriteria narasumber adalah yang bersangkutan dalam film masing-masing dan memiliki pengalaman minimal 3 tahun dalam bidang audio-visual dan film.

Armanda Ahmad, Sutarjo, dan Charista Elliani merupakan praktisi penyuntingan audio & operator ADR/VO di FourMix Audio Post @Jakarta Film Studio, dengan pengalaman masing-masing dari tahun 2002, 2008, dan 2019, serta partisipasi dalam produksi film seperti *Habibie & Ainun 3* (2019), dan film layar lebar lainnya (IMDb, 2023a, 2023k, 2023d). Krisna Purna, perekam suara produksi *film set* dari film *Habibie & Ainun 3*, memiliki pengalaman sejak 2012, memenangkan penghargaan sejak 2015, sedangkan Kristiawan Bayu Aji, saudara kandung Krisna Purna, berpengalaman sejak 2015, dan bekerja sebagai perekam produksi *film set* film *Habibie & Ainun 3* bersama Krisna Purna (IMDb, 2023h, 2023i). Dimas Aditya, perekam suara produksi *film set* dari *Nona Manis Sayange*, berpengalaman sejak 2007, sementara Handi Ilfat, perekam suara produksi *film set* dari *Anchika*, berpengalaman sejak 1982 dan telah meraih beberapa penghargaan (IMDb, 2023e). Selanjutnya, terdapat Hanung Bramantyo, sutradara film *Habibie & Ainun 3*, telah mengukir nama dalam industri film sejak 2005. Rengga Indrayana, sutradara film *Nona Manis Sayange*, telah mengukir 2008 (IMDb, 2023j). Benni Setiawan, sutradara film *Anchika*, telah berpengalaman sejak 1987 dan meraih berbagai penghargaan (IMDb, 2023b). Narasumber pendukung termasuk Caroline Chrislie, editor dialog di The Vila, dengan pengalaman sejak 2019, dan terlibat dalam produksi film seperti *Habibie & Ainun 3* (2019) dan lainnya (IMDb, 2023c).

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

SUTRADARA

1. Perkenalan diri (sudah berapa lama di dunia film)
2. Pendekatan apa yang biasa digunakan ketika menginstruksikan aktor untuk menghasilkan kualitas suara yang baik pada saat produksi dan pascaproduksi? Apa yang berbeda di kedua tahap tersebut?
3. Apa yang menjadi masalah ketika memproduksi dan pascaproduksi film?
4. Apa yang membedakan aktor awam dengan profesional ketika mereka memproduksi ADR dan VO?
5. Apa hal atau aspek yang menjadi acuan untuk mencapai kualitas suara yang baik pada pascaproduksi?
6. Apakah selalu ada acuan, referensi yang digunakan sebagai rujukan kualitas audio dalam suatu proyek film?
7. Apa *notes* yang biasanya disampaikan kepada perekam serta editor ADR dan VO?
8. Untuk deadline, apakah film ini di edit secara timeline yang ideal?
9. Apakah pengunaan dan pemilihan jenis mikrofon yang digunakkan diserahkan pada perekam suara atau sudah dipikirkan pada produksi film?

Gambar 2a. Daftar Pertanyaan Wawancara

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

ADR/VO OPERATOR & EDITOR | PEREKAM SUARA

1. Perkenalan diri (sudah berapa lama di dunia film)
2. Apakah faktor kualitas suara menjadi aspek yang krusial bagi produksi suara dialog di film ini?
3. Apa saja permasalahan yang dialami ketika produksi dan pascaproduksi suara dialog di film ini? (MASING-MASING FILM)
4. Bagaimana mengatasi permasalahan tersebut? (MASING-MASING FILM)
5. Bagaimana proses pengambilan *voice-over* dan ADR untuk film ini? (MASING-MASING FILM)
6. Apa hal atau aspek yang menjadi acuan untuk mencapai kualitas suara yang baik pada pascaproduksi?
7. Apa yang menjadi referensi ketika menyunting audio pada pascaproduksi?
8. Apakah ada kendala dengan produser/sutradara yang menghambat kerjanya penyuntingan audio atau pascaproduksi? (MASING-MASING FILM)
9. Apa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menyunting audio? (*plug-ins*, efek suara)
10. Apakah ada penggunaan jenis mikrofon tertentu untuk aktor/tujuan timbre tertentu untuk audio post? Seperti apa sih penentuan mikrofon yang akan digunakan? Apakah sudah dipikirkan semenjak produksi film atau nanti di audio post?

Gambar 2b. Daftar Pertanyaan Wawancara

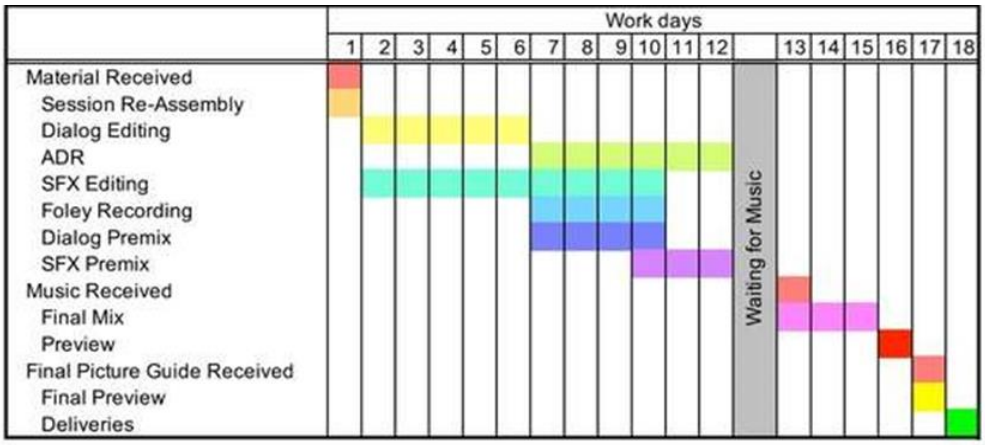
Gambar 2 menunjukkan daftar pertanyaan untuk narasumber utama. Kemudian, untuk narasumber pendukung, terdapat dua pertanyaan utama yang akan menjadi fokus utama dari sesi wawancara. Tujuan dari wawancara dengan narasumber pendukung adalah untuk memperoleh pemahaman tentang alur kerja, hambatan yang dihadapi, pendekatan yang diterapkan, serta pengalaman kerja narasumber di studio The Vila bersama Hiro Ishizaka. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara dengan Caroline Chrislie:

1. Dengan pengalaman bekerja di The Vila Hiro Ishizaka dan magang di Jakarta FourMix Studio, apakah terdapat perbedaan alur kerja pascaproduksi dan masukan mengenai proses pengerjaan pada Jakarta FourMix Studio?
2. Dengan pengalaman bekerja bersama Hiro Ishizaka dan bekerja untuk film luar negeri, apa saja yang menjadi kendala dari pascaproduksi serta cara mengatasinya?

Setelah menyelesaikan tahap wawancara, langkah berikutnya melibatkan observasi lapangan secara pasif, khususnya dalam sesi perekaman ADR dan *voice-over* di studio rekaman. Dalam rangkaian observasi ini, observasi dilakukan pada dua hingga tiga sesi perekaman ADR dan *voice-over* untuk mendapatkan pemahaman yang detail mengenai seluruh prosedur yang terlibat dalam proses tersebut. Observasi pasif ini merupakan jenis observasi yang memungkinkan peneliti untuk hadir di lokasi kegiatan tanpa ikut terlibat secara langsung. Hal ini juga dianggap sesuai untuk studi yang berfokus pada pola perilaku manusia terhadap suatu fenomena, baik dari segi fisik maupun sosial. Ketika melakukan observasi, peneliti akan mencatat dan merekam semua kegiatan yang terjadi selama sesi perekaman ADR dan *voice-over*. Ini termasuk merekam video dan transkripsi percakapan antara narasumber dan klien. Membuat catatan deskriptif tentang semua yang diamati selama observasi tidak boleh diabaikan, karena hal tersebut dapat menghasilkan temuan dan ide baru yang bernilai dalam pengumpulan data.

Analisis dan Interpretasi Data

Hasil Observasi Pasif Jakarta FourMix Studio



Gambar 3. Diagram Alur Kerja Jakarta FourMix Studio

Jakarta FourMix Studio menerapkan proses kerja yang terstruktur dalam aktivitas *audio-post* mereka. Gambar 3 merinci langkah-langkah dalam alur kerja Jakarta FourMix beserta waktu yang diperlukan untuk setiap tahapannya. Proses dimulai dengan penerimaan materi audio dari editing *offline*, kemudian langkah pertama adalah menyiapkan sesi DAW (*Digital Audio Workstation*) dan mengintegrasikan materi yang telah diterima dari proses penyuntingan *offline*. Setelah semua materi terorganisasi dalam sesi DAW, editor dialog mulai melakukan penyuntingan dialog yang diterima serta menambahkan efek suara yang diperlukan, baik dari perpustakaan audio (*sound library*) maupun melalui *foley*. Proses penyuntingan dialog dan efek suara dilakukan secara simultan selama 5 hari kerja. Setelah jadwal pemain untuk melakukan ADR & VO ditentukan, editor dialog menetapkan bagian yang memerlukan ADR serta mencatat catatan dari sutradara yang perlu direkam ulang. Editor dialog kemudian menyiapkan ADR List (EdiCue) dan *cue* untuk tampilan layar (EdiPrompt) sebelum mengirimnya kepada klien untuk verifikasi. Setelah persetujuan dari klien diperoleh, ADR List akan dicetak untuk diserahkan kepada ADR operator yang bertugas, sutradara, dan pemain.

Setelah editor dialog menyiapkan daftar ADR dan juga *cue* untuk klien, editor dialog juga akan menyiapkan DAW sebelum hari perekaman ADR. Berikut adalah daftar yang disediakan oleh ADR operator dalam DAW:

- gambar visual,
- *guide* dialog,

- *guide* musik*,
- *guide* efek*,
- kanal *aux* untuk Zoom*,
- *talkback director & operator,*
- dua kanal Neumann dan *boom*, dan
- folder pemain yang berisi 10 kanal stok audio cadangan untuk setiap pemain dan satu kanal untuk yang akan dipakai.



Gambar 4. Ruangan Monitoring ADR & VO



Gambar 5. Ruangan Perekaman ADR & VO

Pada Gambar 4 dan 5 terlihat ruang monitor dan perekaman ADR. Berdasarkan observasi, ruangan monitor untuk operator ADR, seperti yang terlihat pada Gambar 4, memiliki dimensi yang kecil dan tidak ideal, hanya muat untuk 1-2 orang saja. Pandu, manajer Jakarta FourMix Studio, mengonfirmasikan bahwa ruangan monitoring ADR tidak didesain secara optimal karena tidak membentuk *sweet spot* untuk operator ADR, dengan jarak yang tidak simetris antara operator dan *speaker* monitor. Konfigurasi ruangan tersebut juga berdampak pada peningkatan intensitas frekuensi rendah, mungkin karena letak *speaker* monitor yang dekat dengan kaca ruangan sebelahnya. Wes Lachot, seorang desainer studio ternama, mengembangkan "The 38% Rule" untuk menetapkan posisi *sweet spot* dalam ruangan studio, dengan memiliki persentase tertentu dari panjang ruangan dan lokasi *speaker* monitor. Posisi *speaker* juga harus memperhatikan jarak tertentu dari dinding untuk menghindari gangguan akustik (Arqen Sonic, 2016). Oleh karena itu, operator ADR di Jakarta FourMix Studio menggunakan *headphone* untuk memastikan kejelasan dialog selama proses perekaman. Sementara itu, ruang perekaman ADR, yang terlihat pada Gambar 5, memiliki luas yang memadai dan dilengkapi dengan peredam untuk mengurangi pantulan suara. Ruangan tersebut lebih cenderung sebagai *dead room* daripada *live room*, dengan fokus pada perekaman dialog

ADR & VO. Oleh karena itu, komposisi ruangan perekaman ADR lebih dominan dengan bahan penyerap suaranya.



Gambar 6. Perangkat Keras dalam Studio Rekaman ADR & VO

Di ruang studio rekaman ADR & VO, tersedia berbagai macam mikrofon yang digunakan untuk merekam dialog ADR & VO. Pertama, terdapat mikrofon Sennheisser MKH 8060, Neumann U87, dan DPA SMK4060 Stereo Microphone Kit. Mikrofon Sennheisser MKH 8060 berperan sebagai mikrofon *shotgun* untuk merekam dialog sehari-hari dengan kesan alami seperti saat perekaman *on-location*. Neumann U87 dipilih untuk kebutuhan *voice-over* karena memerlukan kejelasan ucap yang lebih detail daripada percakapan sehari-hari (ADR). Terakhir, mikrofon *clip-on* DPA SMK4060 dijadikan sebagai cadangan untuk semua adegan dalam film, namun lebih diutamakan terutama dalam adegan bergerak seperti pertarungan. Mikrofon *clip-on* biasanya ditempatkan di dekat kerah pemain atau sekitar satu tangan orang dewasa dari mulut aktor (sekitar 20 cm), sesuai dengan panduan dari majalah film, *The Basics of ADR*, yang menyarankan jarak normal antara enam hingga delapan inci (sekitar 15.24-20.32 cm) dari mulut aktor. Penempatan mikrofon, termasuk jarak, ketinggian, dan kemiringan, harus dijaga secara konsisten selama proses perekaman ADR di Jakarta FourMix Studio. Jarak antara mikrofon Neumann U87 dan mulut pemain diperkirakan sekitar satu tangan orang dewasa (sekitar 20 cm), sedangkan jarak antara mikrofon Sennheiser 8060 dengan mulut pemain diperkirakan sepanjang lengan orang dewasa (sekitar 50 cm). Menurut "The Basics of ADR", jarak standar untuk mikrofon *shotgun/boom* adalah sekitar 18 inci atau sekitar 45,72 cm. Namun, jarak mikrofon kondensor untuk VO sekitar enam inci (sekitar 15.24 cm) dari mulut aktor (Parachuk, 2023).

Hasil Observasi Pasif Pascaproduksi Film Nona Manis Sayange

Tabel 1. Kendala dan Kelebihan Perekaman Pascaproduksi (ADR & VO) Film Nona Manis Sayange

Kendala Film *Nona Manis Sayange*	**Kelebihan Film *Nona Manis Sayange***
Memiliki jeda dan jarak yang lama antara tahap produksi hingga pascaproduksi (4-5 bulan)	Penambahan *line* dari sutradara untuk mendukung dialog yang sudah direkam di lapangan (film set)
Keterlambatan pemain	Pemain yang memiliki latar belakang *acting*
Mood dan emosi pemain	
Pemain tidak dalam kondisi tubuh yang primer	

Berdasarkan hasil observasi pasif pada tiga sesi rekaman pascaproduksi ADR & VO di film *Nona Manis Sayange*, peneliti dapat merangkum tantangan dan keunggulan yang ditemui selama proses tersebut, seperti yang tercatat dalam Tabel 1. Rekaman ADR & VO untuk film tersebut dilakukan pada hari Kamis, 3 Agustus 2023, dimulai pukul 10.00 pagi, dengan melibatkan tiga pemeran utama: Mathias Muchus sebagai Dermawan, Haico Van Der Veken sebagai Sikka, dan Denzel Jordan Pangeran Lantang sebagai Akram.

Kendala yang pertama dalam perekaman pascaproduksi film *Nona Manis Sayange* merupakan jeda dan jarak yang lama antara tahap produksi hingga pascaproduksi. Jarak ideal antara kedua tahapan tersebut adalah 1-3 bulan, sementara dalam film ini memiliki jarak 4-5 bulan. Hal tersebut akan mempengaruhi waktu untuk mereka ulang *mood* dan emosi pemain seperti yang terjadi saat perekaman *on-location*. Kemudian, kendala dalam kondisi tubuh aktor juga mempengaruhi perekaman ADR & VO. Pada sesi ketiga perekaman ADR & VO bersama Denzel Jordan Pangeran Lantang sebagai Akram, ia sedang mengalami flu dan batuk. Meskipun demikian, Pangeran Lantang tetap memilih untuk datang ke Jakarta FourMix Studio untuk melakukan ADR & VO. Namun, setelah beberapa percobaan rekaman, Sutarjo sebagai operator ADR memutuskan untuk menghentikan proses rekaman karena suara yang dihasilkan terdengar sangat sengau. Kondisi suara yang sengau ini dapat mengganggu vokal dalam kata-kata, seperti misalnya vokal /a/ yang mungkin mengalami peningkatan frekuensi rendah di sekitar 300 Hz (H. Li, 2019). Oleh karena itu, kondisi kesehatan pemain juga memiliki dampak pada kualitas hasil rekaman dialog pascaproduksi.

Hasil Observasi Pasif Pascaproduksi Film Anchika

Tabel 2. Kendala dan Kelebihan Perekaman Pascaproduksi (ADR & VO) Film Anchika

Kendala Film *Nona Manis Sayange*	**Kelebihan Film *Nona Manis Sayange***
Sutradara tidak hadir dalam perekaman pascaproduksi ADR & VO	Penambahan *line* dari sutradara untuk mendukung dialog yang sudah direkam di lapangan (*film set*)
Mood dan emosi pemain saat VO	Pemain memiliki latar belakang musik sehingga dapat menyesuaikan tempo dialog dalam perekaman ADR
Lip smack dalam perekaman ADR & VO	Pemain tidak terlambat dalam perekaman

Berdasarkan hasil observasi pasif satu sesi perekaman pascaproduksi ADR & VO pada film *Anchika*, peneliti dapat menyimpulkan kendala dan kelebihan yang dialami saat perekaman pascaproduksi ADR & VO dalam film *Anchika* (yang terlihat pada Tabel 2). Perekaman ADR & VO untuk film tersebut dilaksanakan pada hari Kamis, 14 September 2023 pukul 11.00 pagi dengan satu pemain utama yaitu Azizi Asadel sebagai Anchika. Sesi perekaman ADR & VO pada hari tersebut dilaksanakan sesuai dengan jam yang sudah ditentukan.

Selama proses perekaman ADR & VO untuk karakter Anchika, terjadi kendala ketika sutradara film, Benni Setiawan, tidak dapat menghadiri sesi karena sedang sakit. Sebagai alternatif, ia mengarahkan pemain melalui aplikasi Zoom Meeting. Namun, penggunaan aplikasi daring seperti Zoom sering kali terganggu oleh jaringan yang tidak stabil, mengakibatkan keterlambatan dalam arahan bagi pemain dan operator ADR, dan sebaliknya. Untuk mengantisipasi masalah tersebut, Jakarta FourMix Studio selalu menyediakan jaringan yang stabil selama proses perekaman. Kemudian, film ini juga memiliki banyak *line voice-over* yang berasal dari karakter Anchika, yang merupakan elemen menarik. Meskipun proses perekaman *voice-over* tidak memerlukan sinkronisasi dengan gambar, namun membutuhkan kejelasan ucap dan intonasi yang tepat untuk menyampaikan cerita dengan baik kepada audiens. Kendala selanjutnya, ketika Azizi melakukan perekaman setelah makan siang, terjadi *lip smack* yang mengganggu dalam perekaman VO. *Lip smack* adalah salah satu jenis suara mengganggu yang timbul saat bibir dibuka dengan cepat (Y. Li et al., 2008). Untuk mengatasi masalah tersebut, operator ADR, Charista Cung, meminta Azizi untuk minum air terlebih dahulu sebelum melanjutkan perekaman agar meminimalisasi *lip smack* saat mengucapkan kata.

Dalam proses perekaman ADR, terdapat keunggulan bagi pemain yang memiliki latar belakang musik seperti Azizi (anggota JKT48). Saat melakukan perekaman ADR, Azizi

menggunakan pendekatan yang berbeda dari kebanyakan pemain. Pada umumnya, aktor akan merekam dialog secara bersamaan dengan memperhatikan gerakan bibir mereka pada layar. Namun, Azizi mengikuti tempo *guide audio* yang direkam pada tahap produksi *film set*, dengan memerhatikan gerakan bibir terlebih dahulu sebelum merekam dialognya. Meskipun demikian, pendekatan ini menarik karena sangat membantu Azizi dalam proses perekaman ADR, mengurangi kebutuhan akan pengulangan dalam merekam ADR. Tidak hanya itu, kelebihan dalam proses ADR dalam kedua film ini adalah kemampuan sutradara untuk menambahkan dialog tambahan (*additional lines*). Sutarjo, seorang editor dialog dan operator ADR, menjelaskan bahwa penambahan ini dapat memperkuat karakter dan ekspresi dalam dialog atau percakapan. Sebagai contoh, dalam film *Nona Manis Sayange*, kata-kata panggilan dengan dialek Labuan Bajo dapat ditambahkan untuk menguatkan aksen dan karakter pemain sebagai bagian dari masyarakat Labuan Bajo. Sama halnya dalam film *Anchika*, penggunaan kata-kata dalam bahasa Sunda sangat memengaruhi dan mendukung dialog pemain sebagai bagian dari masyarakat Bandung. Tambahan dialog juga meliputi *microexpression*, suara, dan reaksi spontan seperti napas terengah-engah atau ketakutan, yang dapat memperkuat emosi dalam dialog tersebut.

Hasil Wawancara Semiterstruktur Dengan Narasumber

Dari hasil wawancara semiterstruktur dengan para *sound recordist*, dapat disimpulkan bahwa terdapat perangkat keras yang sering digunakan dalam ketiga film yaitu Sennheiser MKH416 untuk mikrofon *shotgun* dan Sennheiser ME-2 & MKE-2 untuk mikrofon *clip-on*. Hanya saja, film *Anchika* menggunakan Sennheiser MKH 60 dan MKH 70 karena *sound recordist* sudah mengenal karakteristiknya dengan baik sehingga dapat memakai sesuai pendekatannya.

Kemudian, berdasarkan hasil wawancara semiterstruktur, terdapat beberapa kendala utama yang dialami. Pertama, kebisingan latar belakang menjadi tantangan utama dalam setiap jawaban para narasumber. Pengaruh kebisingan lingkungan terbagi menjadi tiga aspek: geofoni, biofoni, dan antrofoni. Geofoni melibatkan suara alam seperti air dan angin, sedangkan biofoni adalah suara dari interaksi hewan dengan alam, dan antrofoni melibatkan suara aktivitas manusia (Pijanowski et al., 2011). Kedua film, *Habibie & Ainun 3* dan *Anchika*, menghadapi kendala kebisingan latar belakang terutama di lokasi-lokasi tertentu seperti pantai dan pinggir jalan raya. Narasumber Krisna Purna mengungkapkan bahwa intensitas kebisingan tinggi di sekolah daerah Gondang dan di pantai saat adegan Ainun dan Ahmad putus disebabkan oleh angin kencang. *Nona Manis Sayange* juga menghadapi tantangan serupa di pinggir jalan dan laut, sementara di Nusa

Tenggara Timur, sistem suara (*sound system*) angkot seringkali menghasilkan kebisingan. *Anchika* menemui hambatan menarik karena lokasi dengan banyak pohon yang menghasilkan suara hewan (biofoni) seperti tonggeret yang mengganggu dialog. Hal seperti itu mendorong para perekam dialog untuk berkomunikasi dengan baik dengan kru film yang ada di lokasi untuk mengurangi kebisingan latar belakang dan memonitor *noise floor* dengan penyesuaian *gain level*. Pendekatan lain termasuk membersihkan lokasi dari suara yang tidak sesuai dengan zamannya dan menggantikan suara dengan *sound library* atau melakukan ADR jika diperlukan.

Kendala kedua yang memengaruhi kualitas suara pada dialog adalah gangguan sinyal *wireless clip-on*. Gangguan ini sering terjadi di lokasi perekaman laut dan daerah padat. Contohnya, terdapat sinyal dari radio penisi kapal yang mengganggu sinyal *wireless clip-on* pada skema perekaman di laut di film *Nona Manis Sayange*. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan scan ulang sinyal *wireless clip-on* dan jika perlu, dilakukan ADR jika kualitas audio terganggu.

Selanjutnya, kendala terkait intonasi dan artikulasi pemain sering terjadi pada tahap pascaproduksi film, terutama saat ADR & VO, namun dapat juga terjadi pada tahap praproduksi dan produksi *film set*. Peran sutradara sangat penting dalam membentuk intonasi dan artikulasi pemain saat setiap tahapan produksi film. Benni Setiawan, sutradara *Anchika*, mengidentifikasi dua faktor utama yang memengaruhi intonasi dan artikulasi aktor, yaitu jenis pita suara dan kekurangan teknik *speaking* pada aktor baru. Pelatihan vokal dalam film *Anchika* berlangsung selama satu bulan untuk melatih para aktor untuk memaksimalkan pita suara mereka. Selain itu, penguasaan dialek juga diperlukan untuk mempertajam intonasi, artikulasi, dan aksen dalam dialog, seperti yang terlihat dalam *Anchika* dan *Nona Manis Sayange*.

Kemudian, dalam ketiga film tersebut, kendala juga dapat berupa masalah pribadi yang meliputi masalah kesehatan, penjadwalan, dan pelanggaran hukum. Sebagai contoh, dalam film *Habibie & Ainun 3*, Jefri Nichol yang memerankan peran Ahmad terlibat dalam kasus pelanggaran hukum terkait narkoba, sehingga tidak bisa melanjutkan proses ADR. Selain itu, dalam kasus kesehatan, Pangeran Lantang yang sedang sakit flu dan batuk mengalami masalah saat merekam ADR sehingga perekaman ADR harus melakukan penjadwalan ulang.

Terakhir, kurangnya kerja sama antara anggota tim film juga dapat mengganggu seluruh alur kerja mulai dari produksi hingga pascaproduksi film. Kerja sama yang baik dalam menjaga saluran komunikasi yang terbuka antara departemen film dapat memudahkan aktor untuk mempercayai satu sama lain dalam setiap adegan. Sebagai contoh, dalam film *Habibie & Ainun 3*,

kendala kerja sama antar tim terlihat dari tahap produksi hingga pascaproduksi. Saat penelitian awal, Sutarjo mengira bahwa hanya satu mikrofon yang digunakan untuk merekam dialog 12 tokoh dalam ruangan. Namun, pada kenyataannya, *Digital Imaging Technician* (DIT) menggabungkan semua kanal audio saat proses penyuntingan *offline*. Penggabungan ini dilakukan dengan alasan untuk mempercepat waktu penyuntingan di lokasi. Hal ini menimbulkan kesalahpahaman antara editor dialog pascaproduksi dan kru produksi di lapangan. Meskipun kendala tersebut bisa diatasi dengan kualitas audio yang memenuhi harapan sutradara, tetap saja menjadi penghambat bagi editor dialog dalam mencari dialog dari setiap aktor dan menambah biaya/bujet untuk melakukan lebih banyak perekaman ADR.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, Jakarta FourMix Studio memiliki alur kerja yang sudah optimal dan perekaman ADR & VO yang selalu konsisten sama seperti standar *audio-post* lainnya. Hanya saja, ruangan monitor yang didesain tidak sesuai dengan standar peletakan speaker (*speaker placement*). Sebagian besar kendala yang dialami dikarenakan oleh tim produksi film masing-masing. Pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas suara yaitu melakukan persiapan dan pencegahan sebelum memulai suatu tahapan dalam produksi film. Namun, dikarenakan penelitian ini dibatasi dengan jawaban yang bersifat subjektif yang hanya mencakup pengalaman narasumber dengan latar belakang yang berbeda, maka disarankan untuk melakukan eksplorasi dalam sisi objektif dari film-film tersebut.

Daftar Pustaka

Arqen Sonic. (2016). *Speaker Placement 101: How to Fight Boundary Interference*. http://arqen.com/acoustics-101/speaker-placement-boundary-interference/

Branigan, E. (1989). Sound and Epistemology in Film. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 47(4), 311—324. https://doi.org/10.2307/431131

Doane, M. A. (1980). The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space. *Yale French Studies*, 60, 33—50. https://doi.org/10.2307/2930003

IMDb. (2023a). Armanda Ahmad—IMDb. https://m.imdb.com/name/nm11552835/?ref_=nm_rvi_nm_i_3

IMDb. (2023b). Benni Setiawan—Awards. IMDb. https://www.imdb.com/name/nm3447204/awards/

IMDb. (2023c). Caroline Chrislie | Sound Department. IMDb. https://www.imdb.com/name/nm14178560/

IMDb. (2023d). Charista Elliani | Sound Department. IMDb. https://www.imdb.com/name/nm12854987/

IMDb. (2023e). Dimas Aditya | Sound Department, Camera and Electrical Department. IMDb. https://www.imdb.com/name/nm7866505/

IMDb. (2023f). Hanung Bramantyo—Awards. IMDb. https://www.imdb.com/name/nm2538739/awards/

IMDb. (2023h). Krisna Purna—Awards. IMDb. https://www.imdb.com/name/nm5085481/awards/

IMDb. (2023i). Kristiawan Bayu Aji—IMDb. https://www.imdb.com/name/nm11249226/

IMDb. (2023j). Rengga Indrayana | Director. IMDb. https://www.imdb.com/name/nm15089588/

IMDb. (2023k). Sutarjo. IMDb. https://www.imdb.com/name/nm12012843/

Li, H. (2019). Bunyi Sengau Bahasa Indonesia dan Bunyi Sengau Bahasa Mandarin. *Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia Bagia Penutur Asing (KIPBIPA) XI 2019*.

Li, Y., He, Q., Li, T., & Wang, W. (2008). A detection method of lip-smack in spontaneous speech. In *ICALIP 2008—2008 International Conference on Audio, Language and Image Processing, Proceedings* (p. 297). https://doi.org/10.1109/ICALIP.2008.4590104

Murch, W. (2005). *DENSE CLARITY - CLEAR DENSITY*. 5(1).

Parachuk, T. (2023). *How To Find The Sweet Spot on a Microphone | Voices | Voices*. Retrieved December 7, 2023, from https://www.voices.com/blog/microphone-sweetspot/

Peter W. Rea, & K. Irving, D. (2015). Producing and Directing The Short FIlm and Video. In *Producing and Directing The Short Film and Video* (Fifth, p. 453). Focal Press.

Stempleski, S., & Tomalin, B. (2001). *Film*. Oxford University Press.

Why Clarity Is Essential To Your Dialogue. (2022, March 21). *Shore Scripts*. https://www.shorescripts.com/why-clarity-is-essential-in-your-dialogue-and-how-to-improve-it/