

# IMPLEMENTASI TEKNIK FOLEY DAN *VOICE OVER* DALAM PEMBUATAN FILM DOKUMENTER WONDERFUL BATAM

Julio Tathohud Putera Kuba<sup>1</sup>, Happy Yugo Prasetya<sup>2</sup>

\* Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

\*\* Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

[tathojulio30@gmail.com](mailto:tathojulio30@gmail.com)<sup>1</sup>, [happy.yugo@gmail.com](mailto:happy.yugo@gmail.com)<sup>2</sup>

---

## Article Info

### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 2021

Revised Jun 20<sup>th</sup>, 2021

Accepted Jul 26<sup>th</sup>, 2021

---

### Keyword:

*Foley*

*Voice over*

Villamil-Molina

Sound design

Film dokumenter

---

## ABSTRACT

Film dokumenter Wonderful Batam adalah video dokumenter yang menampilkan 3 destinasi wisata yang ada di kota Batam, yaitu wisata hiburan, wisata kuliner dan wisata religi. Para penikmat dan kreator film sering hanya mengedepankan elemen visual dalam pembuatan film. Padahal, di dalam sebuah film juga terdapat elemen audio yang juga berperan penting dalam mendukung menggambarkan emosi dan pesan yang ingin di sampaikan dalam film. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan teknik *foley* dan *voice over* pada pembuatan audio dalam film dokumenter Wonderful Batam, hal ini dilakukan untuk memperjelas informasi dan suasana yang terjadi di dalam video serta memperbaiki audio pada film dokumenter Wonderful Batam, dimana berfokus untuk memaksimalkan teknik *foley* dan *voice over* dalam pembuatannya. Metode pembuatan film dokumenter Wonderful Batam menggunakan metode Villamil-Molina yang terdiri dari 5 tahapan development, prep roduction, production, post production, dan delivery dimana teknik *foley* dan *voice over* dilakukan pada tahap post production. Film dokumenter Wonderfull Batam kemudian dilakukan pengujian alfa kepada ahli media dan beta kepada 30 responden. Diharapkan penelitian ini dapat memperkenalkan teknik *foley* dan *voice over* kepada para pembaca yang sedang mempelajari topik pembuatan film

---

## 1. PENDAHULUAN

Film merupakan sebuah karya perpaduan antara dua elemen yang saling mendukung yaitu elemen visual dan elemen audio. Sebuah karya film dapat dikatakan berhasil apabila semua faktor yang mendukung di dalam film tersebut saling mendukung sehingga menghasilkan sebuah karya film yang indah [1]. Film dokumenter adalah film yang menceritakan sebuah kejadian nyata namun dalam pembuatannya tetap memasukkan ide dan pemikiran kreator nya. Selain untuk hiburan salah satu fungsi film adalah untuk pendidikan, karena di dalam film banyak terkandung informasi.

Penggunaan suara di dalam film terus mengalami kemajuan, suara di dalam film dapat di desain dan diatur untuk mendapatkan hasil suara yang maksimal dan sesuai dengan kebutuhan film, fungsi suara di dalam film ini diantaranya untuk mendukung alur cerita dengan cara membangun mood menggunakan dialog, musik, dan *sound effect* [2]. Beberapa suara diantaranya menjadi satu dengan gambar (*diegetic*), dan beberapa lagi benar-benar diluar gambar seperti music dan *voice over (non diegetic)*.

Para penikmat dan kreator film sering hanya mengedepankan elemen visual dalam pembuatan film, padahal di dalam film juga terdapat elemen audio yang juga berperan penting dalam mendukung menggambarkan emosi dan pesan yang ingin disampaikan dalam film tersebut [3]. Berdasarkan hal tersebut mendorong perlunya penelitian ilmiah untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi peran audio di dalam sebuah film dokumenter, penulis sebagai *sound designer* akan menerapkan teknik *foley* dan *voice over* ke dalam beberapa *scene* pada film dokumenter Wonderful Batam, ini sekaligus bertujuan agar mengetahui bagaimana penerapan teknik *foley* dan *voice over* dalam film dokumenter Wonderfull Batam, setelah *foley* dan *voice over* sudah diimplementasikan kedalam film dokumenter maka akan diketahui apakah ada keefektifan dalam penyampaian film dokumenter yang telah dibuat. Film dokumenter Wonderful Batam adalah film dokumenter

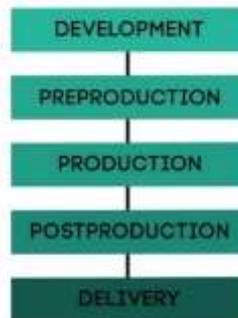
yang menginformasikan keindahan pariwisata kota Batam mulai dari wisata hiburan, kuliner dan juga wisata religi.

Dimana peran teknik *foley* digunakan untuk mendukung suasana adegan yang sedang terjadi pada film serta memberikan kejelasan terhadap adegan yang sedang terjadi di dalam film, karena ada begitu banyak suara yang terdengar pada saat adegan tertentu di dalam film sehingga untuk membuat suara yang menjelaskan suatu adegan di dalam film secara alami maka dibutuhkan efek suara *foley* pada adegan film [1] dan teknik *voice over* berguna untuk menyediakan informasi tertentu dan sering menguraikan pesan yang ditujukan kepada audiens agar dapat menangkap informasi secara gamblang, dan *voice over* talent tidak tampak di dalam film [4], sehingga elemen audio yang dibuat diharap dapat mendukung elemen visual yang sudah ada menjadi suatu kesatuan film yang dapat dinikmati.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Metode Penyelesaian Masalah

Metode pengembangan yang akan digunakan adalah metode pengembangan Villamil-Molina, dimana tahapan ini terdiri dari 5 tahapan [5] yaitu *development*, *preproduction*, *production*, *postproduction*, *delivery*.



Gambar 1 . Metode Villamil-Molina

Dalam bagian metodologi hanya akan menjelaskan 2 tahapan (Development & PreProduction) dari 5 tahapan yang ada pada metode Villamil-Molina, dan tahap yang lainnya akan dibahas di bagian Hasil dan Pembahasan.

#### 1. Development

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan ide konsep serta daftar keperluan untuk proses produksi film yang akan dibuat, Adapun ide yang didapat adalah mengimplementasikan teknik *foley* dan *voice over* di dalam sebuah film dokumenter.

Tabael 1. Development Wonderful Batam

Development	
Ide	Implementasi teknik <i>foley</i> dan <i>voice over</i> dalam sebuah film dokumenter
Konsep	Film dokumenter mengenai kota batam yang berfokus pada 3 destinasi yaitu hiburan, kuliner, dan religi dan menggunakan <i>foley</i> sebagai penjelas suasana yang terjadi pada video, dan <i>voice over</i> untuk memperjelas informasi yang ada pada video.
Lokasi	Destinasi wisata hiburan, kuliner, dan religi yang ada di kota batam. Studio yang berlokasi di batu aji.
Keperluan	Kamera, stabilizer, laptop, lighting, dan perlengkapan lainnya (jika dibutuhkan)

#### 2. Preproduction

Tahapan kedua dari Villamil-Molina ini berguna untuk mempersiapkan dan melakukan kegiatan sebelum dimulainya proses produksi. Seperti membuat synopsis, membuat storyboard. Untuk bagian *foley* dan *voice over* dipersiapkan naskah, perancangan bahan untuk membuat suara *foley*.

##### a. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan dari semua isi cerita yang akan terjadi di dalam film, berikut sinopsis film dokumenter Wonderful Batam.

Tabel 2. Sinopsis

sebuah botol tak sengaja diinjak oleh seseorang, ketika melihat isi kotak ternyata kotak berisi kertas yang bertuliskan *wonderfull* batam, *wonderfull* batam bercerita tentang keindahan batam dari segi wisata hiburan, wisata kuliner dan wisata religi. Wisata hiburan terdiri dari perjalanan ke Alun-alun Engku Putri - Pantai Nongsa - Pantai Vio-vio - Kebun Raya Batam - Ocarina - Golden Prawn, wisata kuliner bercerita mengenai perjalanan ke Piayu Laut - Tiban Centre - Wtb -Nagoya Hill Food Street, wisata religi berisi perjalanan ke tempat tempat ibadah seperti Masjid Raya - Jabal Arafah - Masjid Sultan Mahmud Riayat Syah - Gereja St Petrus - Vihara Maiterya – Pura Agung Amerta Bhuna - Mesjid & Gereja di Pelita.

b. Naskah

Naskah akan dibuat pada tahap *pre production* kemudian akan dibacakan oleh *voice over* talent ketika film yang dibuat selesai pada proses *post production* nanti. Berikut gambar potongan naskah film dokumenter Wonderfull Batam.



Gambar 2. Naskah *Voice over*

c. Perancangan Teknik *Foley*

Dalam tahap perancangan *foley* ini penulis mengumpulkan bahan/data sesuai dengan kebutuhan yang akan dilakukan. Berikut ini adalah pengelompokkan suara-suara apa saja yang akan dibuat nanti beserta bahan-bahannya.

Tabel 3. Perancangan *Foley*

No.	Suara yang dihasilkan	Alat dan Bahan
1.	Angin	Ban dalam
2.	Langkah kaki	Kaki, Karpas
3.	Botol Diinjak	Botol
4.	Air mengalir	Botol berisi air, baskom
5.	Bendera	Kain
6.	Makan	Sendok, Piring
7.	Pesawat	Bor Listrik, Triplek
8.	Ombak	Baskom berisi air
9.	Ambience	Keramaian
10.	Lonceng sepeda	Sepeda
11.	Suara rantai sepeda	Rantai sepeda
12.	Lonceng	Besi
13.	Kepakan sayap Burung	kain
14.	Menyiapkan makanan	Gelas, sendok
15.	Memasak	Teplon, kompor, air

d. Pemilihan Kru Produksi

Dalam metode Villamil-Molina, pemilihan kru produksi yang baik dapat membantu berjalannya proses produksi secara cepat dan tepat. Di dalam keterbatasan SDM dalam melakukan penelitian ini, maka tugas dari setiap kru akan dirangkap oleh perorangan.

Tabel 4. Kru Produksi

Nama	Tanggung Jawab
Julio Tatho	Sutradara, Sound Desigenr

Suseno Adi Pamungkas	Sutradara, Videographer
Miko Hutabarat	Videographer
Asna Diana	Voice over Talent
Dira	Actor

## 2.2. Analisis & Pengujian

### a. Analisis

Analisis yang digunakan menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik *foley* dalam memperjelas suasana yang terjadi di dalam film dokumenter serta pengaruh teknik *voice over* di dalam memperjelas isi video. Responden akan diminta untuk menonton Video Wonderfull Batam. Aspek yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai item-item yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang akan diberikan kepada responden.

Berikut adalah aspek dan indikator yang akan diukur dan digunakan dalam analisis keefektifan penggunaan *foley* [6] dan indikator *voice over* [7] dalam film *Wonderfull* Batam :

Tabel 5. Indikator Analisis

Aspek	Indikator
Suara <i>Foley</i>	1. Suara yang dihasilkan dapat mengganti suara aslinya
	2. Suara yang dihasilkan mendukung suasana dalam film
	3. Penempatan suara yang dihasilkan sudah tepat di dalam film
Suara <i>Voice over</i>	1. Suara <i>Voice over</i> Terdengar Jelas
	2. Istilah yang digunakan bersifat umum
	3. Penggunaan kata-kata mudah dipahami

### b. Pengujian

Pengujian akan dilakukan di tahap post production, metode penelitian yang digunakan untuk analisis adalah metode kuantitatif, pengujian akan dilakukan kepada 3 ahli media (*Alpha Test*) yang bertujuan untuk mengetahui apakah audio *foley* dan *voice over* yang diimplementasikan kedalam film dokumenter ini layak untuk diteruskan ke penonton. Untuk memperoleh data pengujian maka diperlukan suatu alat atau instrumen berupa kuesioner. Penilaian ahli akan diukur dalam perhitungan jarak interval untuk mengetahui hasil dari kuesioner [8].

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

Berdasarkan perhitungan jarak interval diatas, berikut adalah kriteria dari penilaian ahli media

Tabel 6. Jarak Interval

Rata-Rata	Kriteria
4,3 – 5,0	Sangat Setuju
3,5 – 4,2	Setuju
2,7 – 3,4	Cukup Setuju
1,9 – 2,6	Tidak Setuju
1,0 – 1,8	Sangat Tidak Setuju

Setelah penilaian para ahli terhadap implementasi *foley* dan *voice over* dalam film dokumenter ini sudah didapat dan mencapai nilai rata-rata "setuju", maka produk film dokumenter ini sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap beta testing yaitu kuesioner yang ditujukan ke responden. Dalam penelitian ini, responden merupakan warga batam yang berada di batam kurang dari 1 tahun dan tidak memiliki riwayat gangguan pendengaran. Penulis menggunakan Metode skala likert untuk mengukur suatu perilaku individu dan juga digunakan untuk mengukur sikap, pendapat serta persepsi dari responden baik secara perorangan maupun kelompok [9]. Untuk perhitungan skor penulis menggunakan metode ini pada proses pembuatan kuesioner, terdapat bobot dan persentase nilai.

Tabel 7. Bobot Kuesioner

No.	Pertanyaan	Bobot
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-ragu (R)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Setelah data penilaian kuesioner didapatkan maka setelah itu menghitung total skor dengan rumus :

$$\text{Total Skor} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Bobot}$$

Setelah total skor didapatkan, maka dilanjutkan dengan mencari skor maksimum dengan rumus :

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Bobot Tertinggi}$$

Skor maksimum yang didapat akan menentukan index dalam persenan dengan rumus :

$$\text{Index (\%)} = (\text{Total skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$$

Hasil dari perhitungan index (%) akan merujuk dengan interval yang telah ditetapkan dalam skala likert.

Tabel 8. Interval Persentase Kuesioner

Index (%)	Hasil
80% - 100%	Sangat Setuju
60% - 79,99%	Setuju
40% - 59,99%	Ragu-Ragu
20% - 39,99%	Tidak Setuju
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3. Production

Pada proses produksi ini semua perancangan yang dilakukan pada tahap sebelumnya akan di eksekusi dimulai dari take video kemudian dilanjutkan take audio. Berikut akan dijelaskan proses take audio yang berhubungan dengan penelitian ini.

##### a. Implementasi Teknik *Foley*

Teknik *foley* merupakan teknik yang digunakan untuk menghasilkan suara menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar, penonton film akan terpengaruh oleh suara *foley* sehingga suara yang dihasilkan dapat meningkatkan aliran naratif dalam film, seniman *foley* belajar dari pengalaman dan tahu apa yang harus mereka lakukan untuk merepresentasikan suara yang akan dibuat, tetapi mereka hampir tidak tahu suara yang mereka hasilkan bekerja dalam konteks tertentu [10] . Tidak ada batasan dalam menghasilkan audio dengan menggunakan teknik *foley* , setiap artis *foley* tampil berbeda, masing-masing memiliki gaya tersendiri, berkembang seiring waktu dan pengalaman. Cara terbaik untuk menyempurnakan teknik *foley* adalah dengan terus melakukannya [11]. Suara *foley* akan yang dibuat dalam menambah kejelasan suara dalam film dokumenter Wonderful Batam menggunakan bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada proses pre production.

- Menonton *Picture Locked*

Sebelum melakukan recording suara *foley* sound designer harus menonton picture locked, picture locked adalah film yang sudah jadi namun belum memiliki suara, ini bertujuan untuk memberikan bayangan bagaimana suara *foley* akan dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disediakan, dan pada scene mana saja yang akan diberikan suara *foley*.

- Recording *Foley*

Setelah menonton picture locked proses *recording foley* dilakukan menggunakan mic *condenser* Behringer sambil melihat monitor untuk mencocokkan setiap suara yang akan dibuat dengan gerakan yang sedang terjadi di dalam film, recording dan editing audio digunakan menggunakan aplikasi adobe audition. Kemudian audio yang telah jadi akan digunakan di proses post production untuk di *mixing* dan dimasukkan kedalam film dokumenter menggunakan adobe premiere.

b. Implementasi *Voice over*

*Voice over* talent akan membacakan naskah yang telah dibuat pada tahap *pre production* sebelumnya.

- Membaca Script

Sebelum melakukan *recording*, naskah akan dibaca terlebih dahulu agar *voice over talent* dapat memahami maksud dan makna yang akan disampaikan dari naskah yang telah dibuat tersebut.

- Recording *Voice over*

Pada proses *recording* ini dilakukan secara langsung menggunakan mic *condenser* Behringer yang dilakukan bersamaan dengan menonton film, bertujuan untuk menyesuaikan durasi *voice over* dengan *scene* yang akan diberikan *voice over*. Kemudian audio hasil *recording voice over* akan diedit menggunakan adobe audition setelah itu akan digunakan pada proses *mixing* dan dimasukkan kedalam film dokumenter menggunakan adobe premiere.

4. PostProduction

Pada tahapan ini data dari kegiatan produksi dikumpulkan dan dipilih sebelum masuk ke proses editing. Pada tahap ini suara *foley* dan *voice over* yang telah di *recording* dan di edit akan di sinkronisasi ke dalam video dan diletakkan di dalam *scene-scene* yang membutuhkan *foley* dan *voice over*. Dan pada setelah video dan audio sudah di *mastering* pada tahap ini juga akan dilakukan pengujian kepada 3 ahli media dan 30 responden untuk diberikan kuesioner mengenai implementasi teknik *foley* dan *voice over* di dalam film dokumenter Wonderful Batam.

a. Sinkronisasi *Foley* dan *Voice over*

- Sinkronisasi audio *foley* dengan video

Tahapan ini semua audio *foley* yang sudah jadi akan dimasukkan dan disusun kedalam *scene-scene* yang membutuhkan suara *foley* menggunakan adobe premiere.

- Sinkronisasi audio *voice over* dengan video

Pada tahapan ini audio *voice over* yang sudah jadi akan dimasukkan dan disesuaikan dengan *scene* video yang membutuhkan *voice over*.

b. Pengujian

1. Alpha Testing Ahli Media

Pengujian kepada ahli media ini bertujuan untuk menguji kelayakan film dokumenter yang telah diimplementasikan *foley* dan *voice over* apakah nantinya layak untuk di publikasikan dan di tonton oleh penonton. Pengujian dilakukan terhadap 3 orang ahli media, Berikut hasil pegujian pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Alpha Testing Ahli Media

No.	Pertanyaan	Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
		A1	A2	A3		
<b>Audio Foley</b>						
1.	Suara pesawat yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:02 sudah sesuai dengan suara aslinya	5	4	4	13	4.3
2.	Suara langkah kaki yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:16 sudah sesuai dengan suara aslinya	3	4	5	12	4
3.	Suara menginjak botol yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:19 sudah sesuai dengan suara aslinya	3	4	5	12	4

4.	Suara ombak yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:04 sudah sesuai dengan suara aslinya	5	4	5	14	4.6
5.	Suara angin yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:25 sudah sesuai dengan suara aslinya	4	4	4	12	4
6.	Suara sepeda yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:39 sudah sesuai dengan suara aslinya	5	5	4	14	4.6
7	Suara bel sepeda yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:42 sudah sesuai dengan suara aslinya	4	5	5	14	4.6
.8	Suara makan diatas piring yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 02:10 sudah sesuai dengan suara aslinya	4	4	4	12	4
9.	Suara Menggoreng yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 02:26 sudah sesuai dengan suara aslinya	3	4	5	12	4
10.	Suara mengaduk telur yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 02:28 sudah sesuai dengan suara aslinya	3	5	4	12	4
11.	Suara membuka pintu yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 03:04 sudah sesuai dengan suara aslinya	5	4	5	14	4.6
12.	Suara air mengalir yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 03:22 sudah sesuai dengan suara aslinya	5	4	5	14	4.6
13.	Penempatan <i>foley</i> pada setiap scene tempat wisata sudah tepat	4	4	4	12	4
14.	Penggunaan teknik <i>foley</i> di dalam scene bandara mendukung suasana adegan yang terjadi di dalam film	5	5	4	14	4.6
15.	Penggunaan teknik <i>foley</i> di dalam scene wisata hiburan mendukung suasana adegan yang sedang terjadi di dalam film	4	5	5	14	4.6
16.	Penggunaan teknik <i>foley</i> di dalam scene wisata kuliner mendukung suasana adegan yang sedang terjadi di dalam film	4	5	5	14	4.6
17.	Penggunaan teknik <i>foley</i> di dalam scene wisata religi mendukung suasana adegan yang sedang terjadi di dalam film	4	4	5	13	4.3
<b>Audio Voice over</b>						
18.	Suara <i>voice over</i> terdengar jelas	4	5	5	14	4.6
19.	Pemilihan kata <i>voice over</i> mudah dipahami	3	4	5	12	4
20.	Kesesuaian <i>voice over</i> dengan adegan yang berlangsung	4	4	5	13	4.3
21.	Suara <i>voice over</i> menambah penyampaian informasi mengenai pariwisata kota batam	4	4	5	13	4.3
22.	Suara <i>voice over</i> pada film dokumenter Wonderful Batam membantu anda lebih fokus ketika menonton	4	5	4	13	4.3
23.	Suara <i>voice over</i> pada film dokumenter membuat film dokumenter lebih berkualitas	3	4	4	11	3.6
Jumlah		92	100	106		98.5
Rata-rata		4	4.3	4.6		4.4
Keterangan		S	SS	SS		SS

Setelah mengetahui hasil skor rata-rata dari para ahli media didapatkan rata-rata 4.4 yang masuk kedalam kategori (SS) sangat setuju. Maka, dapat disimpulkan bahwa film dokumenter yang diimplementasikan *foley* dan *voice over* sudah memenuhi kelayakan untuk dipublikasikan.

## 2. Beta Testing Responden

Pengujian ini merupakan pengujian terakhir sebelum video di delivery ke dalam social media instagram dan youtube. Pengujian akan dilakukan kepada 30 Responden warga batam dengan karakteristik berikut :

- Umur (18-29)

- Tinggal di Batam kurang dari 1 tahun
- Tidak memiliki gangguan pendengaran

Menurut Roscoe yang dikutip oleh Hendry, ukuran sampel yang lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk suatu penelitian [12]. Responden akan menonton produk tugas akhir berupa Film dokumenter Wonderful Batam, yang telah diimplementasikan teknik *foley* dan *voice over*, dan kemudian akan dilanjutkan dengan pengisian kuesioner. Selain berdasarkan kriteria yang telah disarankan oleh para ahli ahli diatas, responden yang dipilih adalah responden yang memiliki pengalaman mendengarkan suara secara kritis, seperti orang yang mendengarkan musik hampir setiap hari sehingga memiliki kepekaan nada yang lebih baik dari responden yang lain [13]

Tabel 10. Hasil Beta Testing Responden

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
<b>Audio Foley</b>						
1.	Suara pesawat yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:02 terdengar seperti suara aslinya			1	12	17
2.	Suara langkah kaki yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:16 terdengar seperti suara aslinya			2	13	15
3.	Suara menginjak botol yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:19 terdengar seperti suara aslinya				8	22
4.	Suara kepakan sayap burung yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:55 terdengar seperti suara aslinya			5	6	19
5.	Suara ombak yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:04 terdengar seperti suara aslinya				17	13
6.	Suara angin yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:25 terdengar seperti suara aslinya		1	6	16	7
7.	Suara kayuhan sepeda yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:39 terdengar seperti suara aslinya			6	15	9
8.	Suara bel sepeda yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:42 terdengar seperti suara aslinya			1	9	20
9.	Suara aktivitas makan yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 02:10 terdengar seperti suara aslinya			8	15	7
10.	Suara menggoreng makanan yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 02:26 terdengar seperti suara aslinya			3	14	13
11.	Suara mengocok telur yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 02:28 terdengar seperti suara aslinya			2	14	14
12.	Suara pintu yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 03:04 terdengar seperti suara aslinya			1	13	16
13.	Suara air mengalir yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 03:22 terdengar seperti suara aslinya			2	13	15
14.	Penggunaan audio <i>foley</i> pada video membuat anda ikut merasakan suasana yang terjadi dalam film dokumenter			2	10	18
15.	Penggunaan audio <i>foley</i> pada video membantu memperjelas keadaan yang terjadi di film dokumenter				12	18
16.	Penggunaan audio <i>foley</i> pada video membuat perhatian anda lebih terfokus dalam menonton film dokumenter			2	12	16
<b>Audio Voice over</b>						
17.	Penggunaan audio <i>voice over</i> terdengar jelas				10	20

18.	Penggunaan <i>voice over</i> di dalam video membuat anda lebih fokus ketika menonton film dokumenter			2	12	16
19.	Penggunaan <i>voice over</i> di dalam video memperjelas dan mempermudah penyampaian informasi mengenai pariwisata kota batam				15	15
20.	Penggunaan <i>voice over</i> di dalam video membuat informasi mengenai letak wisata lebih muda di ingat			2	14	14
21.	Penggunaan <i>voice over</i> di dalam video membuat tambahan informasi baru untuk anda mengenai pariwisata di kota Batam				11	19

Berikut merupakan tabel merupakan tabel hasil beta testing terhadap responden yang telah diolah.

Tabel 11. Hasil Kuesioner yang telah diolah

No.	Pertanyaan	Total Skor	Interpretensi
<i>Aspek Foley</i>			
1.	Suara pesawat yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:02 terdengar seperti suara aslinya	136	90.6%
2.	Suara langkah kaki yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:16 terdengar seperti suara aslinya	133	88.6%
3.	Suara menginjak botol yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:19 terdengar seperti suara aslinya	142	94.6%
4.	Suara kepakkan sayap burung yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 00:55 terdengar seperti suara aslinya	134	89.3%
5.	Suara ombak yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:04 terdengar seperti suara aslinya	133	88.6%
6.	Suara angin yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:25 terdengar seperti suara aslinya	119	79.3%
7.	Suara kayuhan sepeda yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:39 terdengar seperti suara aslinya	123	82%
8.	Suara bel sepeda yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 01:42 terdengar seperti suara aslinya	139	92.6%
9.	Suara aktivitas makan yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 02:10 terdengar seperti suara aslinya	119	79.3%
10.	Suara menggoreng makanan yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 02:26 terdengar seperti suara aslinya	130	86.6%
11.	Suara mengocok telur yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 02:28 terdengar seperti suara aslinya	132	88%
12.	Suara pintu yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 03:04 terdengar seperti suara aslinya	135	90%
13.	Suara air mengalir yang dibuat dengan teknik <i>foley</i> pada menit 03:22 terdengar seperti suara aslinya	133	88.6%
14.	Penggunaan audio <i>foley</i> pada video membuat anda ikut merasakan suasana yang terjadi dalam film dokumenter	136	90.6%
15.	Penggunaan audio <i>foley</i> pada video membantu memperjelas keadaan yang terjadi di film dokumenter	138	92%
16.	Penggunaan audio <i>foley</i> pada video membuat perhatian anda lebih terfokus dalam menonton film dokumenter	134	89.3%
<i>Aspek Voice over</i>			
17.	Penggunaan audio <i>voice over</i> terdengar jelas	140	93.3%
18.	Penggunaan <i>voice over</i> di dalam video membuat anda lebih fokus ketika menonton film dokumenter	134	89.3%

19.	Penggunaan <i>voice over</i> di dalam video memperjelas dan mempermudah penyampaian informasi mengenai pariwisata kota batam	135	90%
20.	Penggunaan <i>voice over</i> di dalam video membuat informasi mengenai letak wisata lebih muda di ingat	132	88%
21.	Penggunaan <i>voice over</i> di dalam video membuat tambahan informasi baru untuk anda mengenai pariwisata di kota Batam	139	92.6%

Berdasarkan hasil persentase setiap pertanyaan yang telah dijawab oleh responden, maka nilai rata-rata persentasennya dihitung menggunakan rumus :

**Jumlah persentase (%) setiap pertanyaan / Jumlah pertanyaan**

$$\begin{aligned} \text{Jumlah presentase} &= 1863.2 / 21 \\ &= 88.7 \% \text{ (SS)} \end{aligned}$$

Sesuai dengan interval penilaian skala likert yang sudah ditentukan, maka telah didapatkan nilai dari ahli media dengan 21 pertanyaan dengan hasil persentase penilaian responden yaitu 88.7%. Dan berdasarkan perhitungan skala likert telah Sangat Sesuai (SS) bahwa koresponden setuju dan memahami bahwa implementasi *foley* dan *voice over* berpengaruh terhadap film dokumenter Wonderful Batam.

Sehingga hasil dari kuesioner penelitian juga mempertegas teori [1] bahwa dengan adanya suara *foley* dapat membantu memperjelas suatu keadaan di dalam film secara alami, dan serta *voice over* juga berguna untuk menyediakan informasi tertentu dan sering menguraikan pesan yang ditujukan kepada audiens agar dapat menangkap informasi secara gamblang [4].

#### 5. Delivery

Pada tahapan ini film dokumenter Wonderful Batam yang telah diberikan implementasi teknik *foley* dan *voice over* akan didistribusikan secara *online* menggunakan media sosial seperti *youtube* dan *instagram* setelah melakukan penyebaran kuesioner melalui *google form* untuk melakukan pengujian terlebih dahulu.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian dan analisis yang telah dilakukan maka didapat kesimpulan :

1. Implementasi teknik *foley* dapat memberikan kejelasan suara pada adegan di dalam film dokumenter Wonderful Batam yang ingin diperjelas.
2. Implementasi *voice over* membantu mempermudah informasi yang ingin disampaikan dari film dokumenter Wonderful batam
3. Dengan membuat film dokumenter Wonderful Batam dan mengimplementasikan *foley* dan *voice over* di video tersebut dapat membuat penonton merasakan suasana yang terjadi dalam video dan memperoleh informasi penting dari film dokumenter.

#### REFERENSI

- [1] T. Holman, Sound for film and television, United Kingdom: Elsevier.Inc, 2010.
- [2] H. Wyatt e T. Amyes, Audio Post Production for Television, United Kingdom: Local Press, 2005.
- [3] D. Sonnenschein, Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema, United States of America: Michael Wise Production, 2001.
- [4] T. Waiwai, Dunia Voice Over, Jakarta: W Publishing, 2018.
- [5] I. Binanto, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak," Prosiding Seminar RiTekTra, Yogyakarta, 2013.
- [6] E. M. Lawrent, "Implementasi Teknik Foley Pada Film Pendek Animasi 2D Stop Kekerasan Pada Anak," Politeknik Negeri Batam, Batam, 2019.

- 
- [7] E. S. Kriswanto e Komari, Pengembangan Company Profile Prodi PJKR Jurusan POR FIK UNY Berbasis Audio Visual, Yogyakarta, 2014.
- [8] W. Budiaji, "Skala pengukuran dan jumlah respon," *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, pp. 126-133, 2013.
- [9] R. Likert, Technique for the measurement of attitudes, *Archives of psychology*, 1932.
- [10] . A. De Götzen, "Real, foley or synthetic? An evaluation of everyday walking sounds," *Proceedings of SMC*, 2013.
- [11] R. Vier, *The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*, California, United States.: Michael Wiese Productions, 2008.
- [12] Suryani, S; Hendriyadi,H, *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam.*, Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- [13] S. Trento e A. De gotzen, *Foley sounds vs. real sounds*, Padova: *Proceedings of the Sound and Music Computing Conference*, 2011.
-