

PROSES PEREKAMAN PRODUKSI MUSIK DALAM MATA KULIAH “MUSIK FILM, TELEVISI, DAN ANIMASI.” OLEH MAHASISWA SENI MUSIK UNESA DENGAN MENGGUNAKAN STUDIO ONE

DAVA ATHALLAH RIEFSYAH

Fakultas Bahasa dan Seni, Prodi Seni Musik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: dava.19024@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Mata kuliah musik film, televisi, dan animasi UNESA adalah mata kuliah yang mengajarkan tentang peran musik pada industri hiburan untuk film, televisi, dan animasi. Pada tugas akhirnya, mata kuliah ini menugaskan mahasiswa untuk memproduksi musik beserta film secara berkelompok untuk mempraktikkan pembelajaran pada mata kuliah ini. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan objek penelitiannya yaitu proses rekaman oleh mahasiswa seni musik UNESA bernama Dimas Ilham Wibisono pada proyek tugas akhir mata kuliah tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data secara observasi dan wawancara. Teknis analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau kesimpulan. Hasil penelitian ini menjelaskan proses rekaman musik film oleh Dimas Ilham Wibisono sebagai mahasiswa seni musik UNESA dalam proyek tugas akhir mata kuliah tersebut dilakukan dengan cara digital menggunakan teori rekaman digital beserta penggunaan dan pemilihan sound effect yang digunakan pada produksi music scoring film tugas akhir mata kuliah dengan menggunakan VST.

Kata Kunci: *Proses Perekaman, Produksi Musik, Mata Kuliah Musik Film, Televisi, dan Animasi., Mahasiswa Seni Musik UNESA, Studio One*

Abstract

Musik Film, Televisi, dan Animasi courses at UNESA are courses that teach about the role of music in the entertainment industry for film, television and animation. In the final assignment, this course assigns students to produce music and films in groups to practice learning in this course. This research is a qualitative research with its research object, namely the recording process by a UNESA music arts student named Dimas Ilham Wibisono on the course's final project project. This research used data collection techniques by observation and interviews. Technical data analysis uses data reduction, data presentation, and data verification or conclusions. The results of this study explain the process of recording film music by Dimas Ilham Wibisono as a UNESA music art student in the final assignment project for the course. using VSTs.

Keywords: *Recording Process, Music Production, Film, Television, and Animation Music Courses., UNESA Music Arts Student, Studio One*

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 adalah keadaan dimana teknologi mengalami peningkatan yang sangat canggih dan

memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, teknologi yang dimaksud ialah teknologi digital seperti

kecerdasan buatan (artificial intelligence), perdagangan digital (e-commerce), data raksasa, teknologi finansial dan beberapa lainnya (Abdullah, 2019: 48). Kehadiran teknologi yang semakin canggih dan efisien ini dapat mengubah sebuah sistem kerja dalam kehidupan manusia. Pada era revolusi industri teknologi digital menjadi salah satu keunggulan dan kemudahan yang diberikan oleh perkembangan teknologi pada revolusi industri 4.0.

Pengertian teknologi digital itu sendiri adalah sebuah teknologi yang lebih mengutamakan komputer atau digital dalam sistem kerjanya daripada menggunakan tenaga manusia, namun teknologi tersebut hanya bekerja dengan menggunakan sistem pengoperasian yang canggih dan dikelola oleh sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca dan dikelola oleh komputer (Danuri, 2019: 119). Pada dunia digital dan dalam dunia musik, penciptaan musik di era digital dapat dilakukan dengan menggunakan satu aplikasi (software) yang mendukung dan memiliki fungsi untuk proses penciptaan musik seperti perekaman dan komposisi yang dimana dapat terhubung dengan perangkat digital dalam musik seperti : Audio Interface dan instrumen-instrumen musik analog ataupun instrumen-instrumen musik digital (alat musik yang dapat disambungkan dengan komputer).

Produksi musik di era digital dapat dilakukan di rumah atau disebut dengan home recording, yang merupakan salah satu dampak hadirnya teknologi yang dapat memberi kemudahan serta kepraktisan dalam memproduksi musik tersebut. Digital Audio Workstation atau DAW adalah Software DAW adalah teknologi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai sebuah media atau aplikasi yang dapat menggantikan proses dan alat perekaman audio atau musik yang dulunya secara analog menjadi digital (Andriyanto, 2020: 3). Digital Audio Workstation atau

DAW adalah Software DAW adalah teknologi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai sebuah media atau aplikasi yang dapat menggantikan proses dan alat perekaman audio atau musik yang dulunya secara analog menjadi digital (Andriyanto, 2020: 3). Di dalam DAW proses Recording atau Tracking, Editing, hingga Mixing dan Mastering dapat dilakukan secara digital. Selain itu DAW memiliki komponen-komponen yang diperlukan sehingga DAW tersebut dapat digunakan, komponen yang dimaksud adalah : 1. Komputer, 2. Software (Plug-in & Virtual Instrument), 3. Digital Audio Interface, 4. Perangkat eksternal tambahan seperti speaker monitor dan lain-lain. Adapun beberapa aplikasi DAW yang digunakan oleh produser musik ialah : Cubase, FL Studio, Ableton, dan Studio One. DAW merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam bidang musik yang dapat mempengaruhi proses produksi musik dengan beberapa kemudahan yang diberikan. Dengan adanya software (aplikasi) Digital Audio Workstation menjadikan produksi musik yang dilakukan Mahasiswa Seni Musik UNESA menjadi lebih mudah dilakukan. Hasil film dan musik yang diproduksi mahasiswa memiliki unsur cerita dan unsur musik yang berbeda-beda mengikuti jenis film yang diproduksi.

Pada mata kuliah musik film, televisi dan animasi terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memproduksi musik dan film yang dilakukan, seperti urutan proses produksi guna menciptakan efisiensi dalam pengerjaannya serta komposisi musik dan film yang se-irama guna menghasilkan suatu karya yang memiliki penyajian yang bagus di setiap aspeknya. Musik yang diciptakan perlu mempunyai unsur suasana atau aransemen yang mendukung adegan di dalam film yang diproduksi, oleh karena itu produksi musik dalam mata kuliah musik film, televisi, dan animasi memiliki teknik tersendiri dalam penyusunannya seperti

pemilihan sound effect yang tepat untuk film tersebut.

Penerapan kemudahan teknologi produksi musik melalui software DAW ini diterapkan oleh salah satu mahasiswa seni musik UNESA yang telah terjun dalam industri musik profesional, mahasiswa tersebut bernama Dimas Ilham Wibisono. Dalam proses produksinya, Dimas mengoptimalkan fitur yang disuguhkan oleh Studio One dalam memproduksi musiknya. Pemilihan Studio One oleh Dimas dikarenakan adanya kemudahan sistem dalam memproses musik yang diciptakannya, baik dari proses rekaman hingga mixing dan mastering musik tersebut. Dengan pengoptimalan proses produksi musik yang dilakukan, film yang disajikan dengan musik ciptaannya menjadi lebih dapat dirasakan suasananya serta mampu menyampaikan secara baik terkait pesan yang disampaikan untuk penonton film tersebut. Film yang dimaksud adalah film buatan mahasiswa seni musik unesa dalam proyek tugas mata kuliah musik film, televisi, dan animasi dengan judul *Dua Dimensi Willis*.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin memberikan suatu penelitian yang baru serta menarik yang berjudul *Proses Perekaman Produksi Musik dalam Mata Kuliah "Musik Film, Televisi, dan Animasi."* Oleh Mahasiswa Seni Musik UNESA Dengan Menggunakan Aplikasi Studio One sebagai salah satu implementasi kemudahan teknologi yang telah berdampak pada proses produksi musik dan edukasi musik sehingga mahasiswa maupun masyarakat umum dapat mempelajari tentang proses produksi musik khususnya pada proses perekaman dengan sebuah metode baru melalui software musik yang dapat dijalankan dan dikelola melalui komputer ataupun laptop. Selain itu peneliti ingin menghasilkan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memberikan informasi dan data yang layak terkait proses perekaman pada produksi musik tersebut menggunakan software DAW khususnya

aplikasi Studio One kepada mahasiswa maupun masyarakat. Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah : 1) Bagaimana proses perekaman yang dilakukan mahasiswa seni musik UNESA dalam proyek tugas mata kuliah musik film, televisi, dan animasi dengan menggunakan Studio One? 2) Bagaimana penambahan dan penggunaan sound effect dalam produksi musik pada proyek tugas mata kuliah musik film, televisi, dan animasi?

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci atau human instrument, teknik pengumpulan data secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, serta kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada objek tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif guna mendapatkan informasi data penelitian yang dibutuhkan dari narasumber penelitian terkait proses rekaman musik yang dilakukan dan pendapat setiap narasumber terkait topik penelitian yang dikaji. Selain itu pendekatan secara naturalistik dan observasi dilakukan peneliti guna memahami objek penelitian dan mengetahui serta mampu mendeskripsikan terkait proses rekaman musik dan penggunaan sound effect yang dilakukan. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dimana peneliti memakai sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer pada penelitian ini adalah proses rekaman musik pada aplikasi Studio One untuk produksi film "*Dimensi Dua Willis*". Data sekunder, peneliti menggunakan human instrumen sebagai narasumber yang memiliki pengetahuan dan pengalaman

tentang topik penelitian dalam mengkaji penelitiannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan teknik observasi, wawancara dan studi dokumen. Dalam menguji validitas data peneliti menggunakan uji kredibilitas, pengujian Transferability, Dependability, dan Konfirmability. Selanjutnya melakukan analisis data yaitu dengan Reduksi Data, Penyajian Data, Verifikasi Data atau Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata kuliah musik film, televisi, dan animasi UNESA adalah sebuah mata kuliah yang mengajarkan secara teori dan praktek terkait music scoring pada industri musik yang dibutuhkan untuk keperluan film, televisi, dan animasi. Pada tugas akhir mata kuliah musik film, televisi, dan animasi, mata kuliah ini memberikan tugas produksi film dan musik kepada setiap mahasiswa seni musik unesa dengan diagi kelompok agar memudahkan mahasiswa untuk mengerjakan tugas akhir tersebut. Dimas yang merupakan mahasiswa seni musik tersebut memproduksi musik pada film berjudul Dua Dimensi Willis sebagai tugas akhirnya

Produksi film ini memiliki sebuah pembagian tugas kepada setiap anggota dalam kelompok dengan tujuan agar produksi film “Dua Dimensi Willis” dapat terselesaikan dengan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu, kelompok ini membagi jobdesc atau tugas yang diemban oleh setiap anggota berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Berdasarkan pembagian tugas dalam kelompok ini, Dimas Ilham Wibisono atau yang biasa dipanggil Dimas dengan kata lain subjek peneliti pada penelitian ini bertugas sebagai penata suara dan editor video. Penataan suara yang ditugaskan oleh dimas meliputi music scoring dan olah suara pada aplikasi

editing video. Dalam penugasannya, Dimas Ilham Wibisono mengerjakan music scoring selama 1 minggu dan untuk editing videonya selama 1 minggu. Total pengerjaan produksi musik dan video yang dilakukan Dimas pada film ini adalah sekitar 2 minggu.

Music Scoring yang dilakukan oleh Dimas pada film ini bertemakan horor atau menakutkan dan suram dikarenakan mengikuti alur film dan tema film yang bersifat horor. Pada durasi awal hingga akhir, penggunaan nada nada minor yang dapat menyampaikan suasana horor dapat dirasakan secara utuh pada keseluruhan film “Dua Dimensi Willis”. Namun Music Scoring yang dilakukan oleh dimas tidak secara keseluruhan bersifat horor, hal itu dikarenakan pada scene atau adegan awal dan akhir video yang bersifat ceria dan riang mempunyai iringan musik yang ceria dan dapat menyampaikan suasana yang gembira dengan nada-nada yang tercipta dari olah ide kreatif yang dimiliki oleh Dimas.

Film “Dua Dimensi Willis” juga menyajikan unsur soundtrack atau SFX (Special Effect) berupa suara-suara elemen tertentu dengan suara yang dihasilkan oleh pad (VST) yang berguna untuk mendukung dan menginterpretasikan suasana yang dirasakan oleh pemeran kepada penonton. Penggunaan soundtrack ini dapat dirasakan di salah satu scene pada durasi di menit 06:30 yang menyajikan suasana alam yaitu hutan pada scene perjalanan pendakian pada film tersebut.

Proses Rekaman yang Dilakukan Mahasiswa Seni Musik UNESA Dalam Projek Tugas Mata Kuliah Musik Film, Televisi, dan Animasi Dengan Menggunakan Studio One

Dimas Ilham Wibisono melakukan produksi musik pada filmnya secara digital. Produksi musik untuk keperluan music scoringnya dilakukan dengan

menggunakan komputer dan satu instrumen saja untuk pelaksanaan produksi musiknya. Pada produksi ini Dimas tidak memerlukan instrumen-instrumen fisik seperti : Gitar, Biola, atau Drum untuk produksi musik pada kebutuhan music scoringnya. Hal itu dikarenakan Dimas hanya menggunakan satu instrumen saja yaitu instrumen yang memiliki teknologi MIDI untuk mengatur dan mengontrol teknologi musik di dalam software DAW untuk mengimplementasikan suara instrumen yang dibutuhkan. Instrumen MIDI tersebut berupa keyboard MIDI besutan M Audio yang bernama Keystation 49. Selain kebutuhan instrumen yang diperlukan, proses produksi musik music scoring yang dilakukan dimas bersifat digital dan tidak memerlukan alat-alat mekanis atau analog pada produksi musiknya.

Seperti halnya pada proses rekaman yang Dimas lakukan pada produksi musik music scoring film “Dua Dimensi Willis”, proses rekaman tersebut hanya menggunakan beberapa alat saja seperti penggunaan laptop untuk menjadi media atau mesin utama untuk pengolahan musik yang diproduksi, keyboard MIDI yang digunakan untuk mengontrol teknologi musik yang bernama VST untuk memainkan instrumen musik yang diinginkan, dan sebuah Headphone untuk mendengarkan suara-suara musik yang dihasilkan dan diolah selama produksi musik itu berlangsung. Kemudahan-kemudahan ini memberi manfaat kepada produksi musik yang dilakukan Dimas dengan memberi kepraktisan dalam proses produksi musik yang diinginkan.

Pada wawancara kepada narasumber utama (Dimas Ilham Wibisono selaku produser musik pada film “Dua Dimensi Willis”) mengatakan proses produksi musik yang ia lakukan memakan waktu selama 1 minggu. Hal itu dikarenakan proses olah kreatif dan pengimplemantasian ide kreatif tersebut ke dalam musik yang memerlukan waktu

untuk menemukan musik yang cocok dan pas untuk mengisi musik pada film tersebut. Selain itu produksi musik ini dilakukan oleh Dimas di rumahnya sehingga dalam istilah musik, produksi musik yang dilakukan oleh dimas bersifat Home Recording.

Proses rekaman dan penggunaan soundtrack dalam produksi musik Dimas dilakukan olehnya dengan cara digital yang dimana Dimas hanya menggunakan beberapa alat saja untuk melakukan proses rekaman musik yang ingin ia hasilkan. Proses rekaman tersebut sudah tercantum pada hasil data penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini dengan mewawancarai Dimas Ilham Wibisono.

Proses rekaman yang dilakukan oleh Dimas Ilham Wibisono secara digital. Proses rekaman digital adalah sebuah salah satu tahap pada produksi musik modern yang dimana pada tahap ini proses penangkapan suara baik dari rekaman suara dan nada yang ditangkap melalui microphone akan diolah menjadi gelombang suara yang dapat disajikan di dalam komputer. Selain itu, proses rekaman digital adalah sebuah cara baru dalam merekam musik dengan adanya bantuan teknologi. Dengan adanya teknologi, produksi musik dapat dilakukan secara efisien dan mudah. Produksi musik digital memungkinkan produser musik untuk menciptakan musik hanya dengan bermodalkan VST (Virtual Sound Technology). Dengan adanya teknologi VST pada proses rekaman digital produser atau pencipta musik dapat merekam banyak instrumen tanpa menggunakan instrumen asli tersebut untuk direkam.

Proses rekaman digital tidak perlu memakan waktu yang lama dalam pelaksanaannya, hal itu dikarenakan adanya bantuan teknologi seperti hardware dan software dalam produksi musik yang dapat memaksimalkan dan mampu memberi sifat efisien pada produksi

sehingga proses tersebut dapat cepat diselesaikan.

Urutan proses rekaman yang dilakukan oleh Dimas Ilham Wibisono pun memiliki beberapa urutan atau tahap dalam pelaksanaannya sendiri. Urutan tahapan tersebut yaitu dimulai dari tahap preparation dengan menyiapkan perekaman yang akan dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan tahap recording dan overdubbing serta mixdown dan mastering.

Dimas Ilham Wibisono menggunakan Alat-alat rekaman digital untuk prosesi rekaman, alat-alat tersebut disiapkan sedemikian rupa guna mendukung produktivitas produksi musik tersebut. Persiapan tersebut dilakukan oleh Dimas Ilham Wibisono guna menyiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan pada produksi musik atau lebih tepatnya pada proses rekaman berlangsung. Pada tahap pra rekaman, Dimas Ilham Wibisono menyiapkan alat-alat produksi musik seperti laptop, instrumen musik dan lain-lain.

Alat-alat yang digunakan oleh Dimas pada tahap rekaman adalah berdasarkan ketersediaan alat yang ia miliki. Bagi Dimas, alat-alat tersebut sudah mencukupi kebutuhan proses rekaman (produksi musik) yang ia lakukan pada proyek music scoring dalam film “Dua Dimensi Willis”. Adapun beberapa alat yang digunakan oleh Dimas pada proses rekamannya yaitu sebagai berikut :

Alat-Alat Produksi Musik

Proses produksi musik tentunya membutuhkan alat-alat produksi musik baik perangkat keras ataupun perangkat lunak yang digunakan. Kebutuhan alat-alat tersebut mengikuti jenis produksi musik dan kebutuhan produser dalam memproses musik tersebut. Kegunaan alat-alat produksi musik tersebut memiliki fungsinya masing-masing. Penjelasan alat-alat produksi musik yang digunakan oleh

Dimas Ilham Wibisono ialah sebagai berikut :

1. Laptop
2. Keyboard MIDI
3. Headphone
4. Kabel MIDI
5. Studio One 5
6. VST

Aransemen Musik Ilustrasi

Aransemen adalah sebuah bentuk ide kreatif dari imajinasi manusia dalam penciptaan karya musik dengan mengandung nada atau melodi-melodi yang tersusun menjadi satu kesatuan bentuk musik. Aransemen sendiri dapat menjadikan musik tersebut menjadi lebih siap dan rapi untuk disajikan dikarenakan pada tahap aransemen proses penyusunan musik disusun sedemikian rupa agar menghasilkan musik yang baik dan sesuai dengan keinginan setiap individu pencipta musik tersebut.

Aransemen music scoring Dimas ilham Wibisono dilakukan pada tahap rekaman berlangsung, oleh karena itu tidak ada segmen atau tahap khusus aransemen sebelum proses rekaman berlangsung. Dimas melakukan aransemen langsung pada saat proses rekaman dikarenakan Dimas dapat membuat musik melalui ide kreatifnya berdasarkan pengamatan visualisasi pada film yang diproduksinya, karena itu proses aransemen Dimas cukup sederhana dan tidak ada segmen khusus pada tahap aransemen sebelum proses rekaman. Marda Putra Mahendra, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen UNESA pada hasil wawancara menanggapi terkait proses aransemen yang dilakukan dimas sebagai berikut : “Proses Aransemen yang dilakukan oleh Dimas Ilham merupakan sebuah proses aransemen yang bersifat imajinatif dikarenakan aransemen tersebut diciptakan dari pengamatan visual pada film yang diamati terlebih dahulu sebelum memproduksi musik untuk mendapatkan gambaran aransemen untuk music scoring

pada filmnya” (Marda Putra Mahendra, S.Pd., M.Pd. pada wawancara penelitian, 27 Mei 2023).

Ide kreatif tersebut dituangkan Dimas langsung ke dalam bentuk musik pada saat proses rekaman. Secara garis besar aransemen yang diciptakan oleh Dimas memiliki nuansa atau warna musik menyeramkan dan suram atau bisa disebut dengan horor. Aransemen Dimas diaplikasikan dengan pemilihan instrumen musik melalui teknologi VST (Virtual Sound Technology) yang dimilikinya pada library atau penyimpanan pada aplikasi DAW Studio One.

Aransemen yang diciptakan oleh Dimas tidak dicatat secara khusus pada bentuk notasi musik dikarenakan proses aransemen tersebut didapat dari pengamatan secara visualisasi yang disajikan langsung ke dalam bentuk notasi musik pada MIDI dalam software DAW Studio One dengan bantuan VST untuk menggunakan instrumen musik yang dipilih untuk setiap nada yang diciptakan.

Secara garis besar proses aransemen yang dilakukan oleh Dimas Ilham Wibisono pada tahap pra rekaman adalah proses penggambaran atau peninjauan musik dengan melakukan pengamatan visualisasi pada film terlebih dahulu untuk mendapatkan gambaran atau ide kreatif terkait musik yang akan diproduksi untuk mengiringi atau melatar belakangi setiap adegan atau scene yang membutuhkan musik untuk membantu penyampaian suasana dan pesan yang ingin disampaikan. Setelah ide kreatif aransemen tersebut telah tercipta dari proses pengamatan tersebut, selanjutnya aransemen tersebut langsung diproduksi secara langsung pada tahap rekaman berlangsung tanpa adanya catatan khusus seperti notasi tertulis dalam partitur musik.

Secara umum proses aransemen Dimas tidak ada perbedaan dari produser musik lainnya dikarenakan proses aransemen Dimas Ilham menggunakan cara

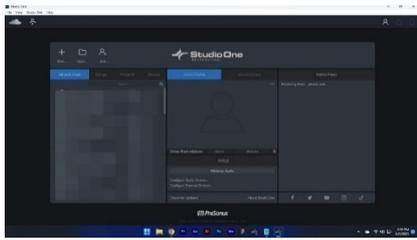
pengamatan terlebih dahulu untuk mendapatkan gambaran umum terkait alur dan tema musik yang diciptakan pada music scoring film tersebut. Proses aransemen yang dilakukan oleh Dimas inipun disetujui dan dikatakan mengikuti teknis secara umum seperti produser lainnya oleh ketiga narasumber sekunder yaitu Marda Putra Mahendra S.Pd., M.Pd., Vicky Almanto, Marwidodo. Namun terdapat perbedaan tanggapan terkait teknis yang dilakukan oleh Dimas menurut Marwidodo. Marwidodo mengatakan perbedaan teknis aransemen yang dilakukan oleh Dimas dengan berbentuk saran sebagai berikut : “Alangkah baiknya, proses aransemen dilakukan dan disajikan terlebih dahulu kepada tim produksi video film disaat sesi briefing dikarenakan untuk mendapatkan perencanaan musik yang diinginkan dan disepakati oleh tim produksi video film agar dapat disesuaikan kembali anata musik dan visualnya. Briefing ini berfungsi sebagai penentu arah musik yang akan diproduksi nantinya.” (Dalam Wawancara dengan Marwidodo, pada 24 Mei 2023)

Berdasarkan data penelitian diatas, Tahap rekaman yang dilakukan oleh Dimas Ilham Wibisono membutuhkan persiapan alat dan aransemen. Setelah persiapan alat dan aransemen tersebut sudah dirasa cukup dan siap, proses rekaman pun dilakukan menggunakan alat-alat tersebut di dalam rumahnya. Adapun tahapan proses rekaman yang didapati peneliti sebagai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dimas pada produksi musik music scoring film “Dua Dimensi Willis” yaitu sebagai berikut :

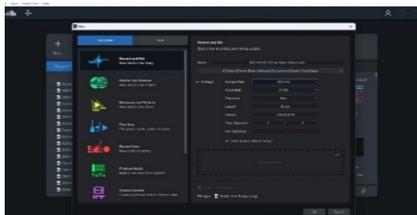
Preparation

1. Persiapan Alat
2. Penghubungan Alat
3. Membuka Studio One 5
4. Membuat Projek baru pada Studio One 5 dan memilih sample rate 48kHz

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

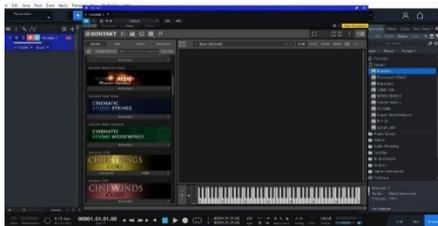


Gambar 8. Tampilan awal Studio One 5
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)



Gambar 9. Proses pemilihan sample rate
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

5. Setelah membuat proyek dan memilih sample rate, maka tampilan awal multitrack ditampilkan.
6. Menyiapkan dan memilih VST yang akan digunakan



Gambar 12. Tampilan Native Instrument Kontakt
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

7. Setelah VST disiapkan, Dimas membuka Video Player untuk menampilkan video film “Dua Dimensi Willis”



Gambar 14. Tampilan video player ketika video film sudah dimasukkan

Recording dan Overdubbing

8. Setelah semua tersiapkan, maka perekaman musik dimulai dengan mengaktifkan fitur record di workplace Studio One. saat perekaman berlangsung, layer akan terbuat dan sebagai tempat rekam instrument yang digunakan



Gambar 16. Tampilan layer sebelum proses rekam

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

9. Proses rekaman dimulai dari penyesuaian tempo film dan music yang dilakukan dengan mengatur tempo pada pengaturan tempo di Studio One. Setelah tempo sudah sesuai, maka proses rekaman dilakukan hingga usai



Gambar 19. Tampilan track dan layer pada Studio One 5
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Mixing dan Mastering

10. Ketika proses rekaman telah usai, maka proses mixing dan mastering dilakukan dengan menyesuaikan EQ, volume dan lain – lain guna mendapatkan olahan musik yang berkualitas dan rapi dari segi tatanan suara



Gambar 22. Tampilan menu Mixing dan Mastering pada Studio One 5
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)



Gambar 24. Contoh penggunaan plug in compressor pada tahap mixing dan mastering
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

11. Proses rekaman usai setelah melewati tahap mixing dan mastering. ketika telah usai, maka music tersebut disimpan dalam bentuk WAV dan Mp3

Proses rekaman dalam produksi musik untuk music scoring selesai ketika musik yang dihasilkan dirasa sudah siap dan siap diolah pada aplikasi editing video. Pada proses editing video, dimas tidak ikut berpartisipasi dalam pengeditan video film tersebut dikarenakan sudah ada anggota lain dalam kelompok yang bertugas untuk mengedit video beserta menambahkan musik yang telah diproduksi Dimas ke dalam film tersebut. Musik yang diproduksi Dimas tidak mengalami penurunan kualitas dikarenakan pada tahap awal produksi, musik tersebut sudah disesuaikan sample bitrate nya dengan ukuran 48kHz.

Penambahan dan Penggunaan Sound Effect Dalam Produksi Musik Pada Projek Tugas Mata Kuliah Musik Film, Televisi, dan Animasi

Sound effect adalah sebuah seni olah suara untuk penggunaan suara dalam film,

video, maupun musik itu pun sendiri. Sound effect bertujuan untuk memberi kesan dramatis pada penyajian visual ataupun audio dengan berbagai macam bentuk suara yang diinginkan. Hal tersebut juga dijelaskan oleh (Ric, 2008: 4) bahwa sound effect dapat didefinisikan sebagai suara yang direkam secara langsung dengan tujuan mensimulasikan suara dari sebuah cerita atau peristiwa. Suara-suara dalam sound effect biasanya mengimplementasikan bentuk suara dari benda, alam, maupun makhluk hidup tertentu. Penggunaan sound effect juga digunakan berdasarkan tujuan penggunaannya masing-masing, oleh karena itu sound effect memiliki berbagai jenis yang dapat dibedakan menurut penggunaannya masing-masing. Seperti contoh penggunaan sound effect adalah pada sajian film.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan sound effect yang dilakukan oleh dimas ialah sound effect yang bersifat mencekam dan suram dikarenakan menyesuaikan jenis film produksinya sendiri yaitu bertema horor. Pada penggunaannya sendiri, sound effect yang digunakan oleh dimas bertujuan untuk memberi kesan mencekam dan bersifat dapat membuat reaksi terkejut dengan dibalut music scoring yang diproduksinya. Sound effect yang digunakan adalah dari VST (Virtual Sound Technology) yang dapat dipilih sesuai hati sesuai dengan keinginan Dimas. Adapun VST yang digunakan oleh Dimas pada pemilihan dan penggunaan sound effect pada film ini adalah : KSHMR Vol. 3, Serum, Massive, Pianoteq 6, dan Amadeus Symphonic Orchestra.

Nada-nada yang digunakan pada sound effect film ini adalah sebuah nada mayor dan minor dengan sifat bebas atau tidak ada catatan serta susunan khusus dalam penggunaan nada tersebut oleh Dimas. Hal

ini dikarenakan proses penciptaan sound effect dilakukan langsung setelah mengamati secara visual dari setiap adegan yang di isi sound effect tersebut. Secara umum, proses penciptaan sound effect pada film dimulai dengan merekam suara piano dari VST terlebih dahulu sebagai nada dasar sound effect tersebut yang kemudian dilakukan teknik overdubbing menggunakan VST lainnya sehingga sound effect tersebut tercipta.

Pemilihan dan penggunaan sound effect yang dilakukan Dimas dilakukan dengan cara pengamatan. Pengamatan yang dimaksud adalah proses pengamatan visual pada scene yang terdapat pada film “Dua Dimensi Willis”. Sama seperti proses aransemen music scoring, Dimas membuat sound effect tersebut setelah mengamati scene pada film tersebut yang kemudian didapati sebuah ide kreatif untuk menciptakan sound effect tersebut. Ide kreatif tersebut kemudian ditransformasi ke dalam bentuk nada-nada yang diciptakan menggunakan VST yang terdapat di dalam Studio One milik Dimas tersebut. Jenis suara sound effect yang digunakan oleh dimas bersifat instrumental, yang berarti sound effect tersebut menggunakan instrumen sebagai sumber suara sound effect tersebut. Adapun hasil observasi peneliti pada sound effect yang diproduksi oleh Dimas pada film “Dua Dimensi Willis” yaitu sebagai berikut :

1. Pada menit 06:27, penggunaan sound effect dengan suara brass dan strings dari VST Amadeus Symphonic Orchestra yang dilakukan untuk mempresentasikan suasana mencekam pada kemunculan sesosok wanita misterius berbaju putih di dalam hutan pada pendakian yang dilakukan ke 4 pemeran dalam film tersebut



Gambar 27. Scene pada menit 6:27
(Sumber : film Dua Dimensi Willis)

2. Pada menit 06:45, penggunaan sound effect pad dari VST Massive dan Serum yang dilakukan untuk melatar belakangi dialog antar pemeran yang terkesan menyeramkan dikarenakan kontroversial antar pemeran pada scene tersebut.



Gambar 28. Scene pada menit 6:45
(Sumber : film Dua Dimensi Willis)

3. Pada menit 07:19, penggunaan sound effect ketukan perkusi dari VST KSHMR Vol. 3 dan strings dari VST Amadeus Symphonic Orchestra yang dilakukan untuk mempresentasikan efek kemunculan wanita misterius berbaju biru yang menculik salah satu pemeran di dalam cerita film tersebut



Gambar 29. Scene pada menit 7:19
(Sumber : film Dua Dimensi Willis)

Berdasarkan penjelasan diatas, sound effect yang dipakai oleh dimas terdapat

pada beberapa scene diatas. Dimas menerangkan bahwa dia tidak banyak menggunakan sound effect untuk mendukung suasana pada film dikarenakan pada proses pengambilan video film tersebut dilakukan langsung di alam. Oleh karena itu Dimas tidak banyak menggunakan sound effect pada film tersebut terkhusus pada scene di dalam hutan yang menjadi inti cerita pada film dikarenakan dalam pengambilan video film, suara asli dari alam tersebut sudah cukup menyampaikan suasana yang terdapat dalam scene tersebut. Dimas juga menerangkan bahwa dia tidak menggunakan sound effect tambahan dari media lain seperti youtube (Sumber : hasil wawancara online melalui Whatsapp dengan Dimas Ilham Wibisono, 5 Juni 2023).

Penggunaan sound effect yang digunakan dimas memiliki beberapa tanggapan oleh narasumber sekunder penelitian ini, yaitu : Vicky Almanto dan Marwidodo. Vicky Almanto menanggapi bahwa sound effect yang digunakan yaitu sebagai berikut : “Sound effect nya sudah tepat dan bagus, sesuai dengan alur cerita visualisasi filmnya” (Sumber : hasil wawancara online melalui Whatsapp dengan Vicky Almanto, 5 Juni 2023)

Berbeda dengan tanggapan Vicky Almanto, berdasarkan dengan wawancara yang dilakukan dengan Marwidodo, Marwidodo menanggapi penggunaan sound effect yang digunakan oleh Dimas yaitu Marwidodo menerangkan bahwa perlunya menggunakan sound yang mendukung suasana seperti suara alam akan berpengaruh pada penyajian film tersebut. Menurutnya penggunaan sound effect yang dilakukan Dimas tidak terlalu menonjol, sehingga sound effect yang digunakan pada film tersebut terbilang sedikit. Marwidodo juga menyampaikan tentang penggunaan sound effect juga tidak selalu mempresentasikan suara benda atau suasana yang disajikan, bisa saja penggunaan suara ambience saja pada VST

dapat mengimpresntasikan suasana yang ada di film tersebut. Marwidodo mengatakan contoh VST yang dapat digunakan untuk pemilihan suara ambience ialah VST Omnisphere dan Spectrasonic

KESIMPULAN

Proses rekaman yang dilakukan oleh Dimas pada produksi music scoring adalah dengan menggunakan metode rekaman digital. Rekaman digital yang dimaksud adalah jenis rekaman yang menggunakan teknologi-teknologi digital dalam proses rekamannya sendiri, oleh karena itu Dimas tidak membutuhkan alat rekaman yang lengkap guna memproduksi music scoring buaatannya. Pada proses rekaman yang dilakukan oleh Dimas, Proses rekaman tersebut dilakukan dengan metode Home Recording yang berarti di rekam dirumah dengan menggunakan alat-alat yang dimilikinya. Proses rekaman tersebut dilakukan secara individual tanpa ada bantuan SDM (sumber daya manusia) lain, oleh karena itu proses rekaman yang dilakukan oleh Dimas memakan waktu 2 minggu dalam proses produksi musiknya. Hal itu dikarenakan proses rekaman yang dilakukan oleh Dimas tidak dilakukan secara langsung hingga musik selesai, namun dikerjakan step by step berdasarkan musik pada setiap durasi di film tersebut. Untuk tahapan proses rekamannya, Dimas melakukannya dari persiapan alat yang dilanjutkan dengan proses rekaman musik hingga selesai.

Penggunaan sound effect yang dipilih dan digunakan Dimas pada film “Dua Dimensi Willis” menggunakan VST (Virtual Sound Technology) yang telah dipilih dan disesuaikan berdasarkan scene atau adegan di dalam film tersebut. Sound effect yang digunakan mendapati suara yang berbeda-beda, suara-suara tersebut meliputi suara instrumen brass, pad, strings dan perkusi. Sound effect tersebut

ditempatkan secara terpisah mengikuti scene yang terdapat pada film tersebut. Jenis sound effect yang dipilih oleh Dimas memiliki unsur suara yang dapat menyampaikan suasana tegang dan mencekam. Pada film “Dua Dimensi Willis” Dimas tidak menggunakan suara tambahan dari media eksternal di luar Studio One 5 seperti Youtube.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta mendapatkan kesimpulan terkait penelitian, Adapun saran yang dimiliki peneliti pada penelitian ini, saran tersebut akan disebutkan dan dijelaskan sebagai berikut :

1. Memahami dengan baik terkait proses rekaman digital agar dapat mengoptimalkan teknologi-teknologi yang tersedia dalam menunjang produktivitas produksi musik
2. Mengerti secara benar terkait pengelolaan musik pada perekaman secara digital agar musik yang dihasilkan dapat disajikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan musik tersebut diciptakan.
3. Mempunyai keinginan untuk belajar secara terus dan menerus baik dalam produksi musik agar dapat mengeksplorasi kemampuan bermusik agar menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, F. (2019). Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 4(1), 47–58.

Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.

Andriyanto, R. M. A. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 9(2), 15–28.

Arifin, I. (2020). The Development of the Home Recording Industry in the City of Padang Panjang. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 22(2), 69–82.

Burgess, R. J. (2013). *The art of music production: The theory and practice*. Oxford University Press.

Damayanti, M. L. (2020). Teori produksi. *Teori Produksi*, 1–15.

Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).

Dewatara, G. W., & Agustin, S. M. (2019). Pemasaran Musik pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik dalam Industri 4.0 di Indonesia. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 1–10.

Firdaus, M. F. R. (2023). Teknik Sidechain Compression Karya Pertamina Turbo Mandalika Oleh Tommy Respati. *Repertoar Journal*, 3(2), 186–194.

Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif.

Haryanto, A. (2019). Apa Pengertian Musik Menurut Schafer? [https://Tirto. Id](https://Tirto.Id).

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.

Huber, D. M., & Runstein, R. E. (2018). *Modern Recording Techniques (Audio Engineering Society Presents)*. NY: Taylor & Francis Group.

Lestari, N. D., & Sitasi, C. (2019). Proses Produksi Dalam Industri Musik Independen Di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 161–168.

Li, Y. M., Liu, J., Zhang, Y. W., Chen, C., & Guan, X. (2015). Research on the Computer Music Production Technology System under the Digital Background. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 10(11), 21–32.

Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).

Nilamsari, N. (2014). Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177–181.

Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. Solo: Cakra Books, 1(1), 3–4.

Putra, R. E. (2019). Media software musik studio one sebagai alternatif pembelajaran seni musik tradisional pada mahasiswa sendratarik pgri palembang. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 12(01).

Rajawali, Y. A. (2016). Komparasi Penggunaan Aplikasi Nuendo 4 dengan Adobe Audition CS 5.5 V4. 0 dalam Teknik Rekaman Audio Digital di Capo Record Yogyakarta. *Pend. Seni Musik-S1*, 5(5).

Ric, V. (2008). *The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*. Michael Wiese.

Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 71–79.

Simarmata, J., Romindo, R., Putra, S. H., Prasetio, A., Siregar, M. N. H., Ardiana, D. P. Y., Chamidah, D., Purba, B., & Jamaludin, J. (2020). *Teknologi Informasi dan Sistem Informasi Manajemen*. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono, P. D. R. (2010). *metode penelitian kuantitatif kualitatif & RND*, Bandung, Alfabeta CV. Tegalleja) Skripsi Fak Ekon Univ Widyatama.

Tersiana, A. (2018). *Metode penelitian*. Anak Hebat Indonesia.

Testamentyas, H. (2021). *MANAJEMEN PROSES PEREKAMAN COVER LAGU SILENT NIGHT OLEH STUDIO MUSICOLOGY RECORD SURABAYA*. *Repertoar Journal*, 1(2), 246–258.