

## PENGARAHAN TATA SUARA DALAM PERANCANGAN PROGRAM *SHORT FEATURE* “KANTA” TENTANG PRODUK LOKAL DI BANDUNG

### SOUND DESIGN DIRECTION FOR SHORT FEATURE “KANTA” PROGRAMS OF LOCAL PRODUCT IN BANDUNG

Aryo Bimo Hadi Satrio<sup>1</sup>, Anggar Erdhina Adi<sup>2</sup>

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
[bimoaryo273@gmail.com](mailto:bimoaryo273@gmail.com)

#### Abstrak

Perancangan ini merupakan tugas akhir yang mengangkat topik tentang peralihan media hiburan dan informasi. Kemajuan teknologi menjadi faktor masyarakat beralih menggunakan media komunikasi seperti YouTube. Banyak video informasi dan hiburan yang di unggah kini durasinya cenderung dipersingkat, salah satunya program *short feature*. Di balik produksi program feature, terdapat penata tata suara yang mempunyai peranan cukup penting dalam pengelolaan audio dan musik. Objek yang dijadikan bahan utama dalam perancangan ini adalah makanan tradisional “Wajit Cililin Hj. Siti Romlah”. Oleh karena itu perancang menggabungkan bernuansa sunda dengan musik modern. Perancangan ini menggunakan metode studi kasus dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan literatur audio visual. Kemudian dianalisis menggunakan pendekatan budaya populer. Hasil analisis diolah untuk konsep dasar dalam perancangan. Melalui program *short feature* ini diharapkan mampu memberikan informasi dan hiburan yang berkualitas, sekaligus menjadi media promosi bagi produk lokal yang ada di Bandung.

**Kata Kunci:** Pengarahan Tata Suara, Short Feature, Wajit Cililin

#### Abstract

This design is a final project that appoint to the topic of the transition of entertainment and information media. Technological advances are a factor in people switching to using communications media such as YouTube. Many of the information and entertainment videos that are uploaded now tend to be short duration, one of which is a short feature program. Behind the production of feature programs, there are sound designer who have an important role in the management of audio and music. The main object in this design is traditional food "Wajit Cililin Hj. Siti Romlah". Therefore the designer combines Sundanese music with modern music. This design uses case study method with data collection through observation, interview, and audio visual literature. Then analyzed using popular culture approach. The results of the analysis processed for basic concepts in the design. Through this short feature program is expected to provide quality information and entertainment, as well as a media campaign for local products in Bandung

**Keywords:** Sound Designer, Short Feature, Wajit Cililin

#### 1. Pendahuluan

Perancang melakukan penelitian bersifat kualitatif terhadap fenomena yang terjadi yaitu peranan pengarah tata suara di balik peralihan media hiburan dan informasi dengan objek produk lokal di Bandung. Perancang menganalisis karya-karya sejenis dan menginterpretasikannya dari sudut pandang keilmuan Desain Komunikasi Visual yang telah perancang pelajari selama menjalani perkuliahan. Setelah proses analisis terhadap karya-karya sejenis tersebut dilakukan, kemudian perancang tertarik untuk merancang musik elektronik yang menggambarkan suasana kesundaan untuk program *short feature* yang mengangkat produk lokal di Bandung.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana perancangan musik elektronik bernuansa budaya Sunda dengan notasi, gaya, dan komposisi yang menarik? (2) Bagaimana pengarah tata suara *short feature* tentang produk lokal pada media social YouTube?

Tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui cara perancangan musik elektronik bernuansa budaya Sunda dengan notasi, gaya, dan komposisi yang menarik. (2) Untuk mengetahui cara pengarah tata suara *short feature* tentang produk lokal pada media social YouTube.

Metode Perancangan yang diterapkan oleh perancang adalah jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus serta melalui pendekatan budaya populer secara deskriptif (1) perancang melakukan pencatatan terhadap situasi dan kondisi mengenai lingkungan disekitar objek ketika observasi. (2)

Perancang mengajukan beberapa pertanyaan kepada target audience terkait kebutuhan perancangan. (3) Literatur Audio Visual melalui sumber karya sejenis sebagai pendukung dalam melakukan perancangan ini.

## 2. DasarTeori

### 2.1 Program feature Sebagai Hiburan dan Informasi

Secara sederhana, feature adalah cerita atau karangan khas yang berpijak pada fakta dan data yang diperoleh melalui proses (Juwito, 2008:85). Pada awalnya, *feature* hanya terdapat pada media-media cetak yang berfungsi sebagai bagian dari pemenuhan fungsi menghibur (entertainment) sebuah Surat kabar. Seperti yang dinyatakan oleh Juwito (2008:80) bahwa penulisan *feature* "mutlak" dilakukan oleh redaksi sebuah media massa cetak, terutama mingguan, dwimingguan, dan bulanan. Munculnya media konvensional menjadi beralihnya *feature* kedalam sebuah program acara, seperti yang diulas Richard Hunter (2002) bahwa kehadiran media baru menjadikan informasi sebagai sesuatu yang mudah dicari dan terbuka.

Terdapat beberapa karakteristik dari *feature* menurut Andi Fachrudin (2012:225-228) (1) Kreatif: *Feature* memungkinkan jurnalis untuk menciptakan sebuah cerita yang dicitrakan sebagai cerminan karya kreatif dari individu jurnalis tersebut. (2) Informatif: memberikan informasi kepada khalayak mengenai situasi atau aspek kehidupan. (3) Menghibur: menghibur penonton dan memberikan hal-hal baru dan segar. (4) Awet: Bisa ditayangkan kapan saja bahkan berkali-kali disiarkan pun masih tetap menarik. (5) Subjektivitas: Dalam sudut pandang "aku", sehingga bias memasukan emosi dan pikirannya sendiri (Fachruddin, 2012:234).

Sedangkan untuk jenis *feature* di bagi menjadi 10. (1) Kepribadian: Mengungkapkan riwayat perjalanan hidup seorang tokoh. (2) Sejarah: Memperingati peristiwa sejarah yang meninggalkan suatu ingatan terhadap banyak orang. (3) Petualangan: Melukiskan pengalaman-pengalaman istimewa dan mencengangkan. (4) Musiman: Menghadirkan informasi mengenai kejadian musiman berdasarkan budaya masyarakat. (5) Interpretatif: Memberikan penjelasan lebih detail terhadap topik-topik yang telah diberitakan. (6) Kiat: petunjuk praktis memberikan edukasi, mengajari, dan melakukan sesuatu hal. (7) Ilmiah: menjabarkan segala hal tentang dunia pengetahuan lengkap dengan alat bantu. (8) Perjalanan: menggali lebih jelas suatu kegiatan perjalanan yang dinilai memiliki daya tarik. (9) Kuliner: tentang makanan tradisional maupun modern yang perlu diketahui oleh penonton. (10) Minat Insani: menyentuh kebiasaan hidup individu sehari-hari serta makhluk hidup disekitarnya

*Feature* dapat menciptakan sebuah perubahan baru dalam medianya dan memberikan tontonan yang inovatif karena mampu di tempatkan di *platform* mana saja, termasuk dalam ranah media digital. Sebagai sebuah cerita, *feature* memiliki anatomi atau susunan rangka cerita yang sederhana, tidak sulit dan rumit. Cerita *feature* ditulis dengan menggunakan teknik mengkisahkan, setiap *feature* tetap harus mengandung unsur siapa, apa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana (5W1H).

### 2.2 Produk Lokal di Indonesia

Menurut Sudaryatmo (Ketua YLKI), bisa disimpulkan suatu produk dikatakan produk lokal jika produk tersebut terbuat dari bahan yang berasal dari dalam negeri, tenaga kerjanya berasal dari dalam negeri, produk tersebut menggunakan merek lokal dan terakhir yaitu kepemilikan perusahaan dalam negeri. Sedangkan, berdasarkan dengan persyaratan konten lokal (*local content requirement*) adalah persyaratan bahwa beberapa bagian tertentu dari sebuah produk dapat dihasilkan atau diproduksi dalam negeri. Aturan konten ini juga telah digunakan di negara maju untuk mencoba melindungi pekerja lokal dan juga industri dari kompetisi asing

Berdasarkan kesepakatan umum, pertimbangan konsumen terhadap produk yang mahal perlu dialihkan berupa, pertimbangan dampak pilihan konsumen ketika membeli suatu produk terhadap kepentingan ekonomi nasional. Menurut Dahnil Aswad dikutip dari (kowani.or.id), dalam hal menghadapi perdagangan bebas, pentingnya menyiapkan konsumen dengan menekankan dalam pemikiran bahwa, konsumen harus memiliki informasi dan pemahaman yang cukup mengenai perdagangan bebas, sehingga konsumen terinformasi dan diimplikasi pada setiap pemilihan barang yang dikonsumsi terhadap perekonomian nasional.

### 2.3 Pengarah Tata Suara dalam Short Feature

Pengarah Tata Suara terlibat dalam hubungan dengan kelompok atau cabang teknis pada salah satu tahap proses produksi mulai tahap pertama penulisan skenario sampai ke persiapan *final editing*. (1) Seorang produser mungkin ingin meminta pendapat seorang komponis semenjak awal pembuatan film. Terutama jika film itu berkenaan dengan musik. (2) Dari penulis skenario, seorang pengarah tata suara dapat memperoleh kesan yang lebih terperinci suasana dan gaya film yang akan dibuat. (3) Jika sutradara sudah semakin dekat pada subyeknya, mungkin ia memerlukan banyak fakta dari departemen suara. (4) Begitu rough-cut selesai, maka hubungan antara editor, pengarah tata suara dan komponis menjadi bagian yang penting dari proses musik utama. (5) Setelah skor

yang diperlukan disiapkan oleh komponis, maka tugas untuk memindahkan setiap bagian musik ke tape magnetik adalah tanggung jawab pengarah tata suara.

Secara umum musik berasal dari suara, suara itu sendiri adalah suatu partikel dari semua elemen yang bergetar. Musik terdiri dari tiga aspek utama yaitu melodi, ritme, dan harmoni. Menurut Dwiki Dharmawan (2014:16) Melodi mempengaruhi tubuh, ritme mempengaruhi emosi dan harmoni mempengaruhi jiwa. Namun masih banyak aspek lainnya dalam musik, berikut merupakan aspek-aspek dasar musik secara umum. (1) Nada: Dalam sebuah musik terdiri dari 4 unsur yaitu tinggi rendah, panjang pendek, keras lemah dan warna suara. (2) Waktu: Musik adalah suatu seni yang berada waktu; mediumnya adalah bunyi yang sebenarnya, yang tidak menetap melainkan bergerak dalam suatu rentangan waktu (Hugh M. Miller, 2017:26). Di dalam musik unsur waktu dibagi menjadi tiga faktor; yaitu: tempo, meter dan ritme. (3) Melodi: Suatu rangkaian nada-nada terkait yang biasanya bervariasi dalam tinggi-rendah dan panjang-pendeknya nada (Hugh M. Miller 2017:33). (4) Harmoni: Elemen musik yang didasarkan atas penggabungan secara simultan dari nada-nada (Hugh M. Miller 2017:38). Sementara itu satu kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih nada-nada yang berbunyi bersamaan disebut akor (Hugh M. Miller 2017:39). (5) Dinamika: Proses terjadinya perubahan tingkat kekerasan dan kelembutan dari satu nada ke nada lainnya (Hugh M. Miller 2017:56).

ada dua macam bentuk utama musik yaitu realistik dan fungsional. Musik realistik merupakan faktor pengendali dalam program audio visual berupa musikal, opera film atau adegan-adegan dimana pertunjukan musik diperlihatkan dalam bentuk apapun juga. Musik fungsional dapat dibuat setelah proses produksi dan disusun dalam bentuk *rough-cut*. Musik fungsional memiliki hubungan yang lebih rumit dengan action di bandingkan dengan musik realistic

### 3. Pembahasan

#### 3.1 Notasi, Gaya dan Komposisi Musik Elektronik Bernuansa Sunda

Memfokuskan keselarasan tata suara yang terdengar dengan visualisasi yang ditampilkan, menjadi tujuan utama dari terciptanya penataan tata suara / *backsound* yang efektif. Maka konsep besar perancangan tata suara dalam *short feature* ini mengusung tema inovasi tradisi yaitu, terdapat paduan ciri khas dari alunan alat musik tradisional dengan yang dibalut gaya musik elektronik. Perancang akan mencoba untuk membuat pecahan nada dari masing-masing koor tangga nada yang terdiri dari koor tangga nada mayor dan koor tangga nada pelog. Sehingga penggabungan antara tangga nada tradisional Sunda dan tangga nada konvensional itu sendiri memungkinkan untuk dilakukan. Selain itu perancang akan melakukan *sampling* suara alat musik tradisional Sunda, dengan cara merekam suara instrument peranda yang nantinya akan diinput ke dalam *Virtual Studio Technology* DirectWave dengan bentuk *Audio Interchange File Format* (AIFF).

Pada bagian notasi perancang akan menggunakan tangga nada mayor untuk mendapatkan suasana kesenangan agar penonton dapat menikmati dan tidak merasa bosan ketika menyaksikan *short feature* ini. Perancang juga akan menggunakan akor dari pecahan nada dasar yang nantinya akan di ambil. Selain itu untuk bagian melodinya akan mengambil pecahan nada dua dari akor yang digunakan.

Musik latar pada *short feature* ini akan menggunakan penggabungan gaya antara musik etnis dengan gaya musik modern. Alat musik tradisional yang digunakan yakni angklung serta beberapa instrument dalam gamelan seperti kenong, peking dan gong. Untuk musik modern akan menggunakan beberapa instrumen dari alat music orchestra seperti *violin*, *cello* dan *double bass*. Instrumen-instrumen tersebut akan lebih banyak dimainkan dengan *staccato* atau terputus-putus.

Pada bagian komposisinya, perancang akan membagi tiga bagan dalam setiap musik latar *short feature* ini dengan Panjang 24 hingga 39 bar. Ketiga bagan tersebut akan terdiri dari *intro*, *chorus* dan *outro*. Alur dari notasi tersebut yakni akan berganti secara perlahan dengan cara memasukan instrumen dan juga nada-nada pendukung dalam setiap 4 bar.

#### 3.2 Pengarahan Tata Suara *Short Feature* pada Media Sosial YouTube

Perancang mempersiapkan tahapan pra produksi hingga pasca produksi agar perancang dapat dengan mudah menentukan rangkaian suara agar sejalan dengan visualisasi *short feature* tersebut. (1) Pra produksi: yakni gambaran perlakuan suara atau *sound treatment* yang akan dilakukan. *Sound treatment* merupakan tahapan yang serupa dengan perlakuan visual dalam teknis pra produksi sebuah film / video. *Sound treatment* ini cenderung untuk menggambarkan atau menentukan suara yang akan diciptakan dari awal hingga akhir.

Tabel 4.1 *Sound Treatment*

No.	<i>Visual Treatment</i>	<i>Sound Treatment</i>
1.	Short feature ini dimulai dengan munculnya Pak Syamsul yang sedang mengaduk adonan Wajit Cililin di sebuah wajan besar.	Pada bagian ini masuk suara-suara violin menggunakan repetisi <i>scale major</i> yang dimainkan dengan nada-nada pendek berjarak $\frac{1}{4}$ ketukan.
2.	Kemudian ketika narrator menjelaskan bahwa ada sebuah makanan yang dulunya hanya bisa di konsumsi oleh kaum bangsawan daerah Cililin,	Masuk melodi suara menggunakan kecapi berpitch tinggi yang dimainkan dengan nada-nada pendek secara lambat.

Gambaran Tabel Dalam *Sound Treatment*

(2) Produksi: Pada proses produksi pengambilan gambar, tugas perancang mengamati dan mengawasi *Direct of Audiographer* (DOA) dalam melakukan pengambilan suara di lokasi *Shooting* Cililin, Jawa Barat. Pengambilan suara mengikuti proses pengambilan gambar selama tiga hari. Kendati demikian, perancang fokus juga mengarahkan teknis pengambilan suara yang sesuai dengan pengambilan gambar. Hal ini maksud untuk mendapatkan hasil baik suara maupun gambar. (3) Pasca produksi: Tahapan pasca produksi tata suara short feature dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Fruity Loops Studio* (FLS) versi 12. Perancang mengaplikasikan komponen-komponen pembentuk tata suara atau *backsound* hingga mengasilkan rangkaian suara yang diinginkan. Pasca produksi tata suara ini merupakan tahapan yang sesungguhnya bagi perancang untuk mengeksplorasi sentuhan musik yang akan dihasilkan. Perancang juga melakukan tahapan *composing*, *arranging*, dan *sample sound design* untuk dasar komponen tata suara. Kemudian tahapan mixing dan mastering

#### 4. Kesimpulan

Di Indonesia, Bandung merupakan salah satu kota industri kreatif yang mampu menciptakan banyak produk-produk lokal dari segala jenis kebutuhan. Kendati demikian, keberadaan produk lokal belum dapat mengimbangi persaingan produk asing yang lebih mampu menarik perhatian pasar dalam negeri. Salah satu upaya untuk mengimbangi arus pasar global yakni, menghimbau masyarakat Indonesia sendiri, untuk membeli dan menggunakan produk-produk lokal. Namun hal tersebut akan menjadi kurang efisien apabila tidak di bantu oleh media sebagai sarana untuk memperkenalkan produk-produk lokal. Pentingnya peran media komunikasi massa dalam mengenalkan produk lokal, sama dengan menentukan popularitas dari produk lokal tersebut.

Pada perancangan ini perancang memanfaatkan fenomena mengenai media informasi dan hiburan yang mulai beralih dari konvensional ke digital, salah satunya YouTube. Youtube merupakan salah satu media informasi berbagi video berbasis internet yang kini sedang di gandrungi oleh semua kalangan, khususnya remaja. Oleh karena itu banyak video informasi dan juga hiburan yang di unggah ke dalam Youtube, salah satunya yakni *feature*. *Feature* merupakan program yang terdapat pada televisi namun juga banyak terdapat di Youtube untuk memberikan informasi dengan lebih ringan, unik, dan mampu menghibur penontonnya.

Di balik produksi program *feature*, terdapat penata tata suara yang mempunyai peranan cukup penting, yaitu mengatur musik dan audio. Dengan musik yang tepat, program yang di suguhkan akan menjadi lebih menarik, terasa lebih hidup, dan lebih jelas. Selain itu pemilihan jenis musik juga harus mampu menarik perhatian penonton, Hal ini untuk memfokuskan keselarasan musik latar yang terdengar dengan visual agar terciptanya penataan tata suara yang efektif ke dalam konten yang menampilkan informasi sebuah produk ke khalayak luas, khususnya para remaja.

**Daftar Pustaka**

- 1) Creswell W, Jhon. 2013. RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- 2) Fachruddin, Andi. 2012. Dasar-Dasar Produksi Televisi, Jakarta: Kencana
- 3) Manuell, Roger dan John Huntle. Tanpa Tahun. *The Technique Of Film Music*, Terjemahan Asrul Sani, Proyek Penterjemahan Yayasan Citra.
- 4) Ratna Kutha, Nyoman. 2010. Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- 5) Dewi, Sintia Debi. 2016. *PERANCANGAN PROGRAM FEATURE TELEVISI TENTANG PRODUK RAMAH LINGKUNGAN DI BANDUNG*. Multimedia Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.
- 6) Padang, Sion Putri Kharisma. 2017. *PENYUTRADARAAN FEATURE TELEVISI MENGENAI NILAI RELIGI DALAM MOCCA PAKALIMA SUKU PAKPAK*. Multimedia Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.