

PENYELENGGARAAN PERTUNJUKAN AUDIO EXPERIENCE “LOS HAREWOS” DENGAN SISTEM SUARA MELINGKAR 5.1 DI DE MAJESTIC

Ardy Aprilian Anwar¹, Yosa Fiandra², Iman Sumargono³, Muhammad Hidayattuloh⁴, Sonson Nurusholih⁵

Program Studi Desain Komunikasi Visual^{1,2,3,4,5}

Telkom University, Jl. Telekomunikasi No.1 Dayeuhkolot Bandung 40257

ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id¹, pichaq@telkomuniversity.ac.id²,

imansumargono@telkomuniversity.ac.id³, hidayattuloh@telkomuniversity.ac.id⁴, sonson@telkomuniversity.ac.id⁵

Abstrak

Sebagai media audio, radio siaran mengandalkan suara dalam menyampaikan pesan-pesannya. Tentu saja, suara yang dimaksud bukanlah sekadar suara. Dibutuhkan kemampuan penguasaan teknik announcing bagi para penyampai pesan melalui suara ini. Teknik *announcing* meliputi artikulasi, aksentuasi, intonasi, tempo, infleksi, dan pernapasan. Ketepatan dalam mengatur semua komponen tersebut ditambah dengan kemampuan menerjemahkan teks, jadilah sebuah tayangan suara yang hidup, yang memunculkan *theatre of mind*. Penambahan aneka bunyi pendukung, menjadikan sebuah audio *experience* “Los Harewos” terasa lebih hidup. Konsep Audio yang lazimnya didengar di radio ini akan diangkat ke dalam sebuah Pementasan Suara dalam format sistem suara melingkar 5.1 di De Majestic Bandung. Pelaksana kegiatan bergerak bersama dengan tim dari Creatilatory membuat suguhan cerita dalam bentuk drama suara yang dikemas dengan tempat yang disesuaikan dengan cerita, yaitu nuansa horror dengan ruangan gelap.

Kata kunci :

Pementasan Suara, Sistem Suara Melingkar 5.1, Horor

Abstract

Broadcast radio relies on sound to convey its messages. The sound in question is not just sound, it requires mastery of announcing techniques for the messengers through this sound. Announcing techniques include articulation, accentuation, intonation, tempo, inflection, and breathing, requiring the accuracy of setting all components, plus the ability to translate text. So that it becomes a live sound show, which gives rise to a theater of mind. The addition of various supporting sounds makes the "Los Harewos" audio experience show more alive. The audio concept, which is usually heard on the radio, will be incorporated into a Sound Performance in the format of a 5.1 circular sound system at De Majestic Bandung. We moved together with the team from Creatilatory to make story presentations in the form of sound dramas that were packaged in a place that was adapted to the story, namely the feel of horror with a dark room.

Keywords :

Sound Staging, Surround Sound System 5.1, Horror

I. PENDAHULUAN

CREATILATORY adalah laboratorium kreatif, tempat praktisi seni dan bisnis acap berdiskusi mengasah ide dan merumuskan konsep untuk mewujudkan kegiatan-kegiatan kreatif. CREATILATORY berdiri sejak pandemi pada tahun 2020 dan bemarkas di Foodlatory, Jl Ir H Juanda No 84, Bandung. Kegiatan yang pernah dikerjakan CREATILATORY adalah Penggalangan Dana untuk Korban Pandemi bersama Barudak Kreatif Alumni UNPAD dan Peluncuran *Single Band SHE* “Bulan Maret”. *Audio Experience* adalah salah satu kegiatan CREATILATORY yang berkolaborasi dengan Fakultas Industri Kreatif, Telkom University.

Keseharian orang-orang dihadapkan kepada pemenuhan kebutuhan inderawi. Mata melihat gambar, hidung mencium aroma, lidah mengecap rasa, kulit dengan sensasi raba, dan telinga mendengar suara. Pada masa lalu, telinga kita dimanjakan oleh aneka sajian auditif [1]. Sajian yang membawa kita ke dalam imaji yang tak terbatas dan sangat personal [2]. Karena memang demikianlah, karakteristik dari suara [3]. Memunculkan *theatre of mind*, sebuah istilah yang dipakai sebagai jargon dalam dunia radio siaran [3].

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat beberapa potensi pemberdayaan masyarakat, diantaranya:

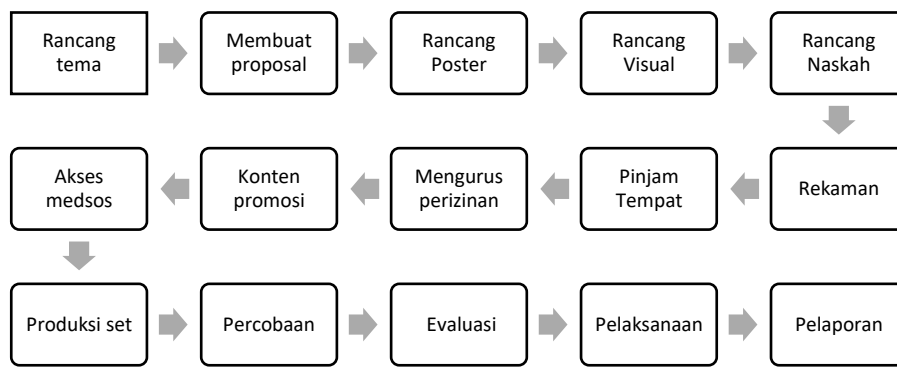
1. Menginisiasi dimunculkan kembali “suara” sebagai *core* dari sebuah pagelaran. Dimana kegiatan ini bermaksud untuk menciptakan inovasi terkait pentingnya masalah suara sebagai bagian dari perkembangan pameran seni.
2. Memberikan ruang bagi penikmat pertunjukan sensasi baru yang selama ini belum pernah ditampilkan.
3. Memberikan kesempatan kepada masyarakat, warga Bandung khususnya, untuk mengambil jeda di tengah pandemi COVID-19 yang masih berlangsung.
4. Menjadi sarana pembelajaran terkait pertunjukan yang semata mengandalkan audio.

Acara ini ditujukan kepada penikmat seni pertunjukkan, khususnya dalam hal ini adalah penyuka cerita horor. Di masa kini sedang menggeliat juga para penyuka tantangan baru dalam seni pertunjukan. Tidak lupa juga para praktisi dan pegiat panggung pertunjukan dan akademisi dengan kajian ilmu terkait audio.

Secara metamorfosis, suara adalah bagian dari jendela jiwa [4]. Suara menjadi bagian dari transfer komunikasi hingga pencipta suasana hati yang sangat penting [5]. Berbicara mengenai ‘pertunjukan suara’, dalam arti suara sebagai komponen utama dalam pertunjukan, sejauh ini belum pernah diadakan di Indonesia. Pertunjukan audio selalu dibarengi dengan visual. Konsep pameran sejauh ini hanya terbatas pada pameran yang secara teknis bersifat tradisional (baca: monoton). Pameran umumnya hanya menekankan pada visual, ketika objek kasat mata menjadi *focus exhibition* dibandingkan *sound exhibition* [6]. *Visual exhibition* tampak menyoroti beragam topik mulai dari benda bersejarah hingga kritik sosial yang dianggap mampu menciptakan *first impression* lebih menakutkan. Area eksibisi masyarakat modern tampak berbeda akhir-akhir ini karena beragam emosi yang mereka rasakan [7]. Masyarakat modern dengan perkembangan ilmu sosial, pengetahuan, dan budaya membutuhkan warna baru dalam exhibition. Oleh sebab itu, karena pentingnya sound dalam menciptakan suasana hati karena emosi yang mulai tidak terkendali di era masyarakat modern ini, maka diadakannya sound exhibition menjadi sebuah terobosan baru dalam dunia pameran. Pameran saat ini membutuhkan ruang yang lebih beragam daripada ruang statis [8]. Penerapan efek suara secara sistematis sepertinya lebih efisien, modern, dan emotional. Suara akan membangun imajinasi dan kreativitas pengunjung dari setiap story yang disajikan. Hasil dari terobosan baru dalam dunia pameran maka pengunjung dapat menikmati kesan yang tak terbatas sesuai dengan pengalaman estetis masing-masing.

II. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan melakukan komunikasi dan koordinasi antara masyarakat mitra dengan tim Abdimas untuk mencari dan menentukan peluang kegiatan Abdimas. Adapun tahapan-tahapan selanjutnya adalah:



Gambar 1. Metode dan Tahapan Abdimas

Mitra merupakan tempat berkumpulnya praktisi seni dan bisnis dalam bidang kegiatan-kegiatan kreatif. Kolaborasi kegiatan dengan Tim dalam Abdimas ini, Tim Creatilatory merumuskan ide dan konsep.

TABEL 1
URAIAN PARTISIPASI DAN KOORDINASI TIM ABDIMAS DAN MITRA

No	Tim Creatilatory	Tim Abdimas
1	Merumuskan Konsep	Mewujudkan Narasi
2	Menghitung Anggaran	
3	Mencari Jejaring Praktisi	Membentuk Tim Pendukung
4	Membuat Naskah	Breakdown Naskah
5	Membuat Berkas-Berkas Sponsor	Membuat Berkas Proposal Abdimas
6	Menghubungi Sponsor	Menyusun Proposal Sponsor
7	Audio Editing Lanjutan	Rekaman Voice
8	Audio Mixing	Editing Audio
9	Membuat Video Ilustrasi	Membuat Animasi Ilustrasi
10	Produksi Desain Baliho 2	Produksi Desain Baliho 1
11	Finalisasi Desain Baliho	
12	Mengurus Perizinan Dari Satgas Covid-19	
13	Mengurus Perizinan Dari Pemkot Bandung	
14	Mengurus Perizinan Dari Polrestabes	
15	Kerjasama Tiga Negeri Music House	
16	Kerjasama Dinas Damkar Bandung	
17	Peminjaman De Majestic	
18	Persiapan Pelaksanaan	
19	Pelaksanaan Acara	

III. HASIL PELAKSANAAN

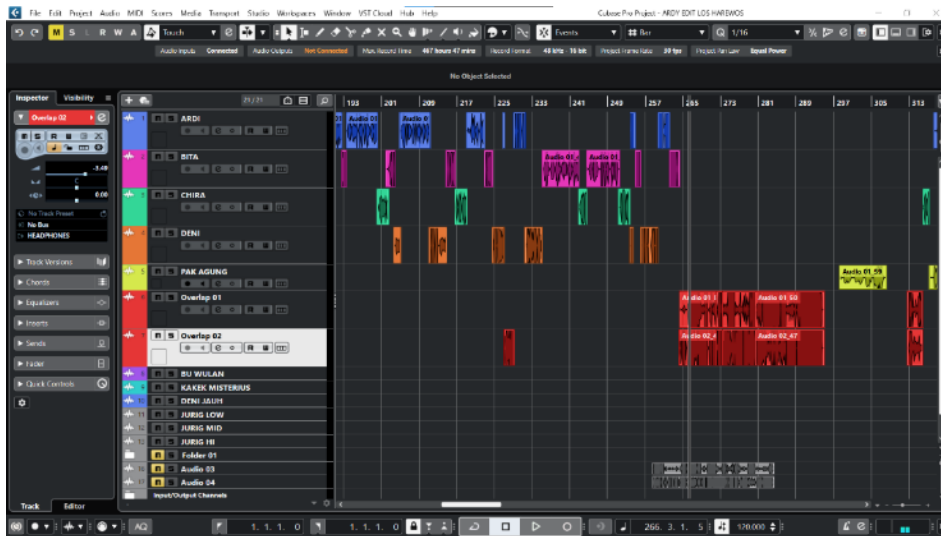
Kegiatan Abdimas diselenggarakan dalam bentuk acara pertunjukan suara. Pada awalnya, tanggal acara ditentukan di bulan Mei, namun karena berbenturan dengan kondisi pandemi, acara mundur hingga kondisi dirasa memungkinkan untuk pelaksanaan.

1. Produksi Suara

Produksi suara menjadi hal utama dalam pementasan Los Harewos. Konten suara yang disajikan adalah cerita horor berjudul Prahara Tarawangsa. Cerita ini meposisi pendengar (peserta acara) sebagai orang kelima. Teknik announce suara dikemas dengan teknologi

sistem suara melingkar 5.1. Setelah naskah dan proses *casting* selesai, produksi audio dimulai dengan proses rekaman.

Proses rekaman dilakukan secara digital dengan menggunakan *software* Cubase 12. Metode rekaman dilakukan secara langsung keseluruhan pemeran dalam satu ruangan menggunakan dua buah mikrofon dengan pembagian dua pemeran pada satu mikrofon. Proses revisi dilakukan langsung pada spot yang dianggap kurang sempurna. Hasil rekaman kemudian masuk ke dalam tahap audio editing. Dua input channel suara kemudian diekstrak menjadi satu pemeran untuk satu jalur, sehingga total jalur yang digunakan adalah tujuh jalur suara utama.



Gambar 2. Proses Audio Editing – Ekstraksi 2 Jalur Menjadi 7 Jalur

Setelah proses editing selesai, proyek garapan kemudian di serahkan ke bagian audio *mixing*. Dalam Audio *Mixing* dilakukan tahap penyatuan efek suara, musik, dan melakukan pemetaan suara melingkar 5.1.



Gambar 3. Proses Audio Mixing - Ekstraksi 2 Kanal Menjadi 5.1 Kanal dengan Fitur Automation

Hasil audio *mixing* akan digunakan untuk proses pertunjukan, tanpa melakukan konversi berkas. Komputer yang menjadi perangkat pemutar suara utama dihubungkan ke perangkat audio mixer digital yang berfungsi sebagai antarmuka menuju perangkat pengeras suara 5.1.

2. Pendampingan dan Pembuatan Video Profile

Kegiatan pembuatan video profile dilaksanakan dalam bentuk peliputan proses acara *Audio Experience* “Los Harewos” dari tahap perencanaan awal, pertengahan sampai pada jelang pelaksanaan. Kepanitiaan melakukan proses pencarian talent dengan *casting* dari artis nasional dan berkolaborasi dengan beberapa mahasiswa dari Telkom University. Artis Nasional yang terlibat adalah Candil ex-Serieus, Tiara Effendi, serta Aziz, Nadia & Yoga dari mahasiswa Telkom University. Kegiatan awal adalah pembuatan *video experience* yang berlangsung selama 3 minggu dari awal Juli sampai akhir Juli. Dilanjutkan dengan konten-konten teaser untuk materi promosi.

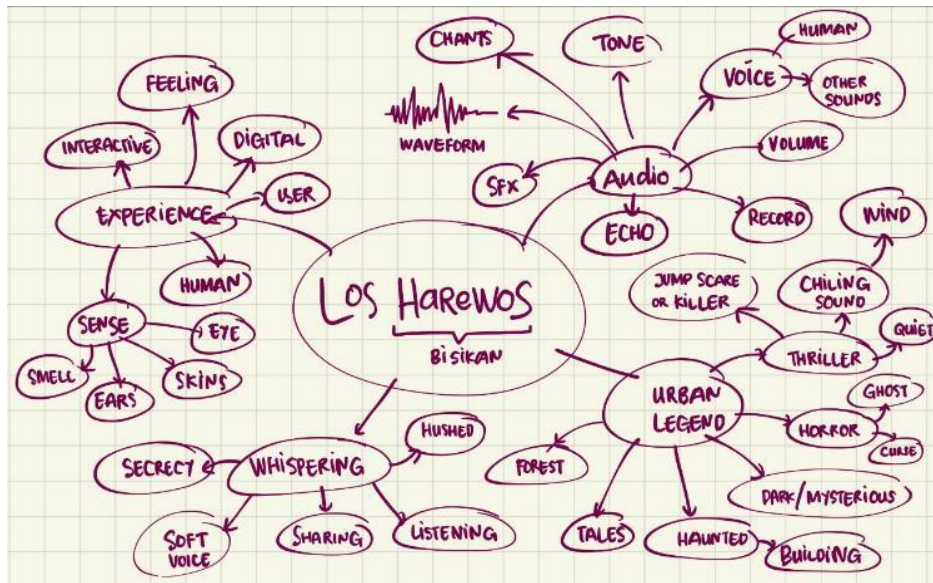


Gambar 4. Proses Pengambilan Gambar

3. Perancangan Identitas Visual

Kegiatan perancangan identitas visual yang mengacu pada metode perancangan logo yang dikemukakan oleh Suriyanto Rustan. Paparan yang dijelaskan bahwa perancangan logo diawali dari analisa, *creative brief*, *thumbnail*, sketsa, dan *computer* [9]. Mengingat pada saat perancangan masih dalam situasi pandemi, maka kegiatan dilakukan oleh tim dosen Desain Komunikasi Visual secara WFH. Hasil dari perancangan tersebut akan diserahkan kepada pihak CREATILATORY.

Hasil dari melakukan koordinasi dengan pihak panitia maupun tim Creatilatory dalam merumuskan identitas visual yang akan digunakan, maka selanjutnya tim dosen melakukan analisis dengan membuat *mind mapping* mengenai konsep identitas visual tersebut yang nantinya akan dijadikan landasan dalam perancangan.



Gambar 5. Mind Mapping Identitas Visual

Mind mapping yang dirancang sebagai landasan konseptual, maka tim dosen membuat sketsa baik manual maupun digital dan menghasilkan beberapa alternatif desain yang mewakili karakter dari acara *Audio Experience* yang bertajuk *Los Harewos*. Kata kunci yang dipilih pada *mind map* tersebut ialah *human*, *waveform*, *ears*, dan *ears*. Hasil sketsa digital terlampir pada gambar di bawah ini.



Gambar 6. Proses Perancangan Identitas Visual

Hasil dari 3 alternatif sketsa digital di atas yang merupakan hasil desain dari tim dosen, pihak panitia dan Creatilatory sebagai penyelenggara acara tersebut. Memilih desain yang No. 2 mengingat cukup mewakili aspek audio, horor, dan mudah diaplikasikan pada beragam media baik promosi maupun komunikasi yang mereka lakukan.

4. Pembuatan Media Promosi

Mempromosikan kegiatan acara *Audio Experience* "Los Harewos", maka diperlukan media komunikasi agar kegiatan ini bisa dihadiri oleh audiens. Tim kreatif direncanakan untuk media komunikasinya dengan membuat baliho ukuran masif kemudian media komunikasi *mobile* dengan memanfaatkan kendaraan yang berkeliling serta media informasi poster digital melalui media sosial Instagram. Konsep visualnya dibuat model persuasif dimana ditampilkan sosok vokalis yang cukup dikenal yaitu Dian Dipa Chandra atau yang dikenal dengan nama Candil sedangkan untuk gaya visualnya dibuat *tone* dan *manner* semi horor.



Gambar 7. Desain Promosi Informasi



Gambar 8. Desain promosi untuk Mobile Ad

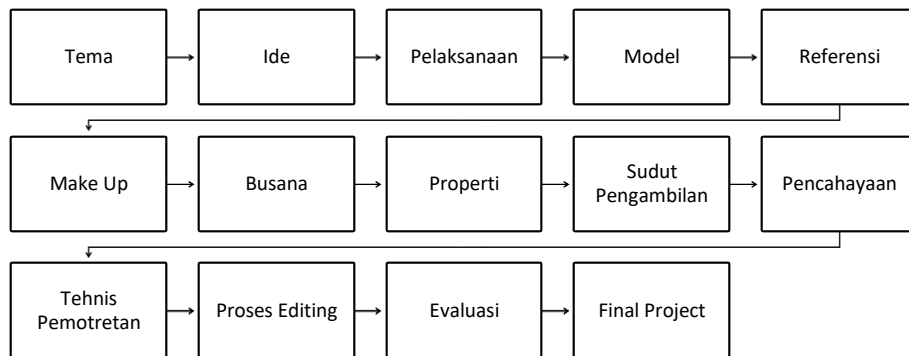


Gambar 9. Desain Promosi untuk Feed Instagram

5. Pemotretan di Studio Fotografi

Fotografi adalah bagian dari seni visual kreatif, salah satu ciri seni visual kreatif adalah bagaimana cara kita memandang secara visual dunia yang ada di sekitar kita untuk kemudian menciptakan sebuah asumsi tentang dunia. Asumsi bersifat bebas atau subjektif. Karena itu setiap orang bebas memiliki asumsi berbeda walaupun untuk subjek yang sama, di waktu yang sama. Foto sebagai bentuk Media Komunikasi Visual, merupakan sebuah bentuk penyampaian pesan kepada orang yang melihat karya fotografi tersebut. Fotografi tidak hanya sekedar merekam pemandangan dalam bahasa keindahan, fotografi juga menjadi bagian dari sejarah perjalanan hidup yang terjadi di sekitar kita, dan merupakan bagian dari bingkai dokumentasi kehidupan yang tidak pernah berhenti melangkah.

Katarsis adalah problema pada diri manusia yang merasa stress dan jenuh kepada kehidupan sehari-harinya. Tekanan mental dan bathin akibat dari kehidupannya sendiri ataupun factor dari lingkungannya. Konsep ini merupakan bagian dari teori katarsis yang diangkat ke dalam bentuk visual fotografi. Katarsis adalah pelepasan emosi yang tersimpan dalam hati yang terkait dengan kejadian traumatis dengan memunculkan emosi tersebut ke alam sadar. Secara etimologi Katarsis berasal dari bahasa Yunani. Istilah Katarsis pertama kali diungkapkan oleh Sigmund Freud lalu menjadi populer di kalangan para filsuf Yunani Kuno. Grafik, tabel dan gambar terletak di tengah (*center*). Grafik, tabel dan gambar diperbolehkan berwarna. Harap diperhatikan kejelasan dalam warna, gambar dan label pada gambar.



Gambar 10. Tahap Pelaksanaan dalam Proses Pemotretan Katarsis Visual





Gambar 11. Dokumentasi Tahap Pemotretan

Pelaksanaan pengambilan gambar dilakukan di laboratorium fotografi Fakultas Industri Kreatif, Telkom University. Selama proses evaluasi, terjadi beberapa kali perubahan pendapat, sehingga muncul beberapa alternatif desain.

IV. KESIMPULAN

Pertunjukan dalam bentuk *Sound Staging* menjadi terobosan baru di Indonesia. Hal ini dapat memacu kembali pergeliatan media radio nasional maupun swasta. Pertunjukan Audio *Experience* Los Harewos diharapkan dapat menjadi angin segar bagi khazanah pertunjukan di seluruh Indonesia. Dengan demikian industri kreatif di Indonesia, khususnya di Bandung akan semakin berkembang.

REFERENSI

- [1] T. Y. Rahayu and K. R. Dewi Katili, "STRATEGI PROGRAM RADIO DALAM MEMPERTAHANKAN EKSISTENSINYA," *Makna (Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, dan Budaya)*, vol. 4, no. 1, 2019, doi: 10.33558/makna.v4i1.1677.
- [2] J. Loviglio, "Theater of the Mind: Imagination, Aesthetics, and American Radio Drama," *Journal of American History*, vol. 101, no. 1, 2014, doi: 10.1093/jahist/jau266.
- [3] S. Miles, D. Kahn, and G. Whitehead, "Wireless Imagination: Sound, Radio, and the Avant-Garde," *Notes*, vol. 51, no. 1, 1994, doi: 10.2307/899174.
- [4] E. F. Dyson, "Sound of Soul," *Music Educators Journal*, vol. 57, no. 2, 1970, doi: 10.2307/3392849.
- [5] E. S. Wheeler, "Theatre of the Mind: A project to animate the language of thought and communication," *E-Learning*, vol. 6, no. 3, 2009, doi: 10.2304/elea.2009.6.3.272.
- [6] M. R. Athian, "Pola Pameran Temporer Di Ruang Publik," *Jurnal Imajinasi*, vol. XII, no. 1, 2018.
- [7] H. He, Z. Lin, and H. Li, "Key survival factors in the exhibition industry," *International Journal of Hospitality Management*, vol. 89, 2020, doi: 10.1016/j.ijhm.2020.102561.
- [8] T.-W. Kim and N.-K. Park, "Research and Development of Interactive Exhibition Contents for 'Sound Light' Exhibition Space in Science Museum," *Journal of the Korea Convergence Society*, vol. 11, no. 7, 2020, doi: <https://doi.org/10.15207/JKCS.2020.11.7.137>.
- [9] S. Rustan, *Mendesain Logo*. Jakarta: gramedia pustaka utama, 2013.