

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konten musik virtual menghadirkan konsep pertunjukan dalam skala yang lebih kecil dan intim, dimana musisi tampil dengan latar belakang sederhana, bukan di panggung besar. Lebih lanjut, pertunjukan berkualitas tinggi yang dibendungi oleh platform daring memberikan imersi bagi musik digital (Powell, 2019). Dengan format video clip, konten music ini menjadi suatu popularitas pada akses streaming masa kini, membentuk kembali ekspektasi penonton terhadap online music show, dimana kualitas suara dan orisinalitas diperhatikan lebih (Wang & Yang, 2019).

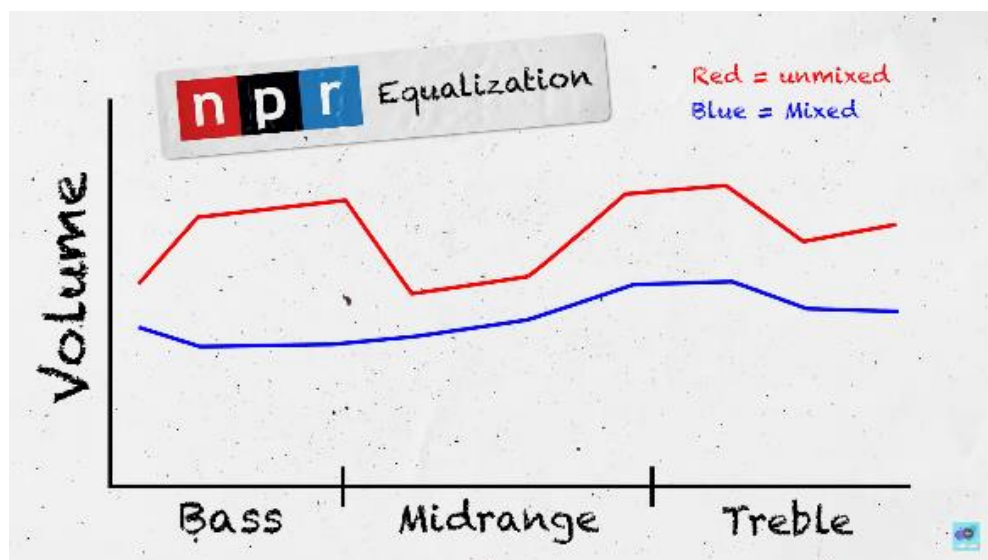
Tiny desk concert sebagai bagian dari produk budaya pop merambah ke dalam ruang lingkup sosial media. Penyiaran ini diinisiasi oleh Boilen dan Stephen Thompson pada tahun 2008 karena limitasi kehadiran musik di daerah mereka (O'Sullivan, 2022). Terdorong dengan urgensi kondisi masa kini dengan banyaknya lahir produk budaya pop tersebut, maka banyak dibuat konser-konser musik kecil yang bertujuan meningkatkan antusiasme penonton dan pemusiknya atau pencipta musik terhadap keberagaman dan kesederhanaannya (Agustin, 2021).

Ekspansi kreativitas musik dalam media baru dapat mendorong daya tarik penonton untuk mengeksplorasi sebuah rancangan baru dalam sebuah program acara media terbaru, (Ye, 2022). Keberadaan ini dianggap sebagai implementasi manajemen pertunjukan musik. Penciptaan konten ini, selain merujuk pada konsep *music show* atau pertunjukan musik, tidak terlepas dari implementasi penataan suara. Praktik ini berhubungan dengan aspek aural dan konseptualisasi dan kualitas hasil bunyi (Birtwistle, 2006).

Konser dapat dilakukan di suatu tempat ataupun studio program musik dengan menghandalkan artis dalam menarik penonton. Pengemasan musik video menjadi pertimbangan penting agar menambahkan kualitas suara dan rupa.

Pembahasan konser musik akan sangat berhubungan dengan konsep penataan bunyi karena kedekatan pada produksi aural dalam visual. Konsep *music show* merupakan pertunjukan musik yang terbagi menjadi dua format, yakni konser orisinal atau video klip, (Vane & Gross, 1994). Adapun aspek bunyi lainnya mempertimbangkan faktor dinamika dan artikulasi dari setiap instrumen sehingga tidak bersifat teknis tetapi menyampaikan ekspresi musikal setiap anggota band.

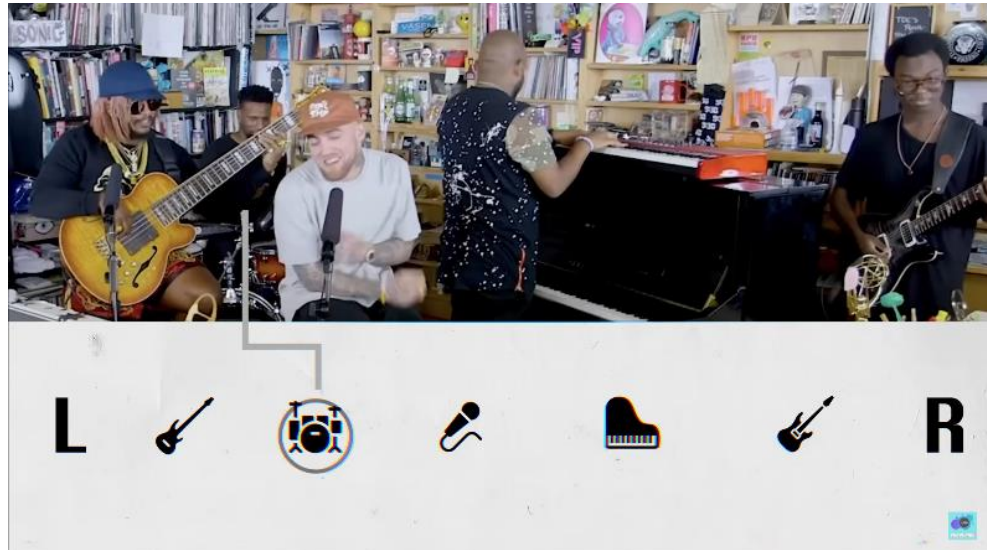
Landasan mengenai penataan suara merupakan penmilihan dan penempatan microphone pada sumber suara dan disesuaikan pada proses pengerjaan produk. Pada tahapan pra-produksi, seorang *audioman* akan menyunting, *mixing*, dan *mastering* hasil rekaman bunyi. Saat proses produksi, penata suara menjalankan semua perencanaan mengenai tata suara, hingga hasilnya di finalisasi pada tahapan paska produksi, (Wyatt & Amyes, 2005).



Gambar 1. 1 Konsep Penataan Dan Produksi Suara 'Tiny Desk Concert'
(Sumber: AudioHaze, 2024)

Pencipta mengusung teknik *multi-track recording* memperhatikan tiga aspek ekualisasi suara musik; *Bass*, *Midrange*, dan *Treble*. Setiap alat musik akan terpasang pada mikrofon hypercondenser untuk menangkap bunyi instrumen secara masing-masing. Pada hakikatnya, pencipta lebih condong pada perekaman bunyi secara natural tanpa proses *mixing* karena bunyi yang dihasilkan merupakan murni

dari pertunjukan dari kelompok/band musik secara langsung (Henry, 2021; Kustiawan et al., 2023; Powell, 2019).



Gambar 1. 2 Konsep Penataan Dan Produksi Suara ‘Tiny Desk Concert’
(Sumber: AudioHaze, 2024)

Berdasarkan pemaparan studi pendahuluan di atas pencipta ingin mengadopsi *intimate concert* berbasis seri musik dengan mengaplikasikan desain suara *multi-track recording*. Lebih lanjut, pencipta mencoba untuk menggunakan musik Indonesia sebagai upaya baru menghadirkan konser seri musik baru dalam media televisi. Berdasarkan latar belakang diatas penciptaan konten Youtube “*Chamber Session*” dengan teknik *multi-track recording*. Ini diawali oleh keresahan pencipta sendiri dimana pada jaman ini masih banyak musisi atau penyelenggara acara musik yang kurang mengetahui teknik multitrack recording, dan masih banyak menggunakan metode tapping lipsync atau audio yang di rekam sendiri di studio musik.

Merekam dengan teori *Audio Production Workflow* yang menggunakan teknik multitrack recording para musisi dapat menggunakan berbagai macam *plugin* tambahan di setiap *channel*-nya sesuai dengan kebutuhan *channel* musik itu sendiri, yang akan menghasilkan kualitas audio sama seperti hasil pada rekaman musik di studio. Oleh karena itu, penciptaan ini perlu untuk direalisasikan sebagai

rujukan karya baru dalam menghadirkan program kreatif televisi unggulan dalam negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penciptaan ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana bentuk penciptaan konten Youtube “*Chamber Session*” dengan teknik pengambilan suara menggunakan *multi-track recording*?
- 1.2.2 Bagaimana penerapan teori *Audio Production Workflow* dalam konten Youtube “*Chamber Session*” ?

1.3 Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan ini untuk:

- 1.3.1 Mengetahui bentuk penciptaan konten Youtube “*Chamber Session*” dengan teknik pengambilan suara menggunakan *multi-track recording*.
- 1.3.2 Mengetahui penerapan teori *Audio Production Workflow* dalam konten Youtube “*Chamber Session*”.

1.4 Manfaat Penciptaan

Penciptaan ini bermanfaat bagi:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Perancangan karya ini diharapkan menjadi referensi penting bagi kalangan akademis yang berminat untuk mengembangkan konten unggulan bertema konser seri musik dalam platform online. Tayangan ini dapat berfungsi sebagai bahan kajian dalam bidang media baru, khususnya terkait bagaimana pengemasan konser musik dapat meningkatkan keterlibatan audiens dan memperluas daya tarik konsumen media secara digital. Selain itu, karya ini juga dapat menjadi inspirasi bagi pengkarya selanjutnya dalam menciptakan pendekatan baru untuk program

televisi yang unik dan menghadirkan konsep orisinal yang relevan dan berdaya. Karya ini akan menjadi kontribusi terhadap literatur akademis di bidang studi media massa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Produksi konten media sosial ini berfungsi sebagai portfolio yang bernilai bagi kebutuhan profesional pencipta di masa mendatang, khususnya pada produksi konten sosial media. Tayangan ini menawarkan referensi baru dalam penataan teknik audio, khususnya dalam teknik multitrack recording yang bisa menggunakan berbagai macam plug-in tambahan sesuai kebutuhannya yang membuat kualitas suara bisa terdengar nyaman dan tentunya bisa menyerupai hasil dari rekaman di studio. Selain itu, tayangan ini membuka peluang inovatif dalam pengemasan konser musik, yang dapat menjadi acuan bagi produksi acara sejenis di masa depan, sekaligus memperluas potensi praktis dalam bidang manajemen media massa. secara praktis Penelitian ini bermanfaat bagi: komunitas, pencipta sendiri, penelitian selanjutnya, institusi dan lembaga.

1.5 Metodologi Penciptaan

Metode penciptaan program ini terbagi menjadi tiga cara yakni penjabaran deskripsi karya, penjelasan konsep karya, dan tahapan kerja.

1.5.1 Deskripsi Karya

Format karya ini yakni konten media sosial berupa live musik dengan durasi 15 menit. Produk ini akan ditayangkan setiap hari Sabtu pada pagi hari disiarkan melalui kanal Youtube.

1.5.2 Konsep Karya

Konten ini dirancang dengan konsep menyerupai intimate concert yang menghadirkan suasana hangat dan dekat antara musisi dan penonton. Pertunjukan ini menampilkan format full band yang membawakan beberapa lagu pilihan dengan

Raden Naufal Jusuf Bratasoerja 2025

PENCIPTAAN KONTEN YOUTUBE "CHAMBER SESSION" MENGGUNAKAN MULTI-TRACK RECORDING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aransemen yang telah dipersiapkan secara matang. Seluruh penampilan direkam melalui proses tapping, sehingga hasil akhirnya dapat melalui tahapan editing audio dan visual untuk memastikan kualitas produksi yang optimal. Konsep ini dipilih guna memberikan pengalaman audio visual yang lebih personal namun tetap profesional kepada audiens.

1.5.2.1 Konsep Penciptaan

Konten mengusung *intimate concert* dengan teknik *multi-track recording*, pencipta mencoba menghadirkan konser musik kecil dalam ruangan kecil. Hal ini bertujuan sebagai bentuk hiburan bagi orang-orang disekitar yang secara fokus aktif dalam kerjanya. Teknik desain suara ini memungkinkan perekaman bunyi yang berbeda supaya menghasilkan *track record* dari musik yang berbeda.

1.5.2.2 Konsep Bentuk

Bentuk dari produk ini akan menjadi konten Youtube yang berdurasi sekitar kurang lebih 15 menit.

1.5.2.3 Konsep Penyajian Karya

Konten kanal streaming online ini memperlihatkan konser musik kecil dengan memperhatikan teknik perekaman bunyi yang berbeda dan terpisah serta juga bisa menggunakan berbagai macam plug-in tambahan bilamana diperlukan. Dan juga bisa memperlihatkan bahwa dari teknik multitrack recording ini bisa menghasilkan kualitas suara yang hampir menyerupai dengan hasil rekaman di studio.

1.5.3 Tahapan Kerja

Proses kerja dalam pembuatan konten *Chamber Session: Aftertones* dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. setiap tahapan memiliki peran penting dan saling berkaitan untuk memastikan kelancaran serta kualitas akhir dari konten yang dihasilkan. Pembagian

tahapan ini bertujuan untuk menciptakan alur kerja yang terstruktur dan efisien dalam produksi konten audio-visual.

1.5.3.1 Pra-Produksi

Tayangan konten Youtube ini diciptakan sebagai bentuk hiburan *entertainment* kepada masyarakat mengenai keunikan konser musik berskala kecil. Sebelumnya, pencipta melakukan observasi pada beberapa lokasi, penampilan musik yang berpotensi ditayangkan, dan peralatan yang akan dipakai. Kemudian pencipta berpatok pada dua landasan utama penciptaan, yakni *music show* dan *penataan suara*.

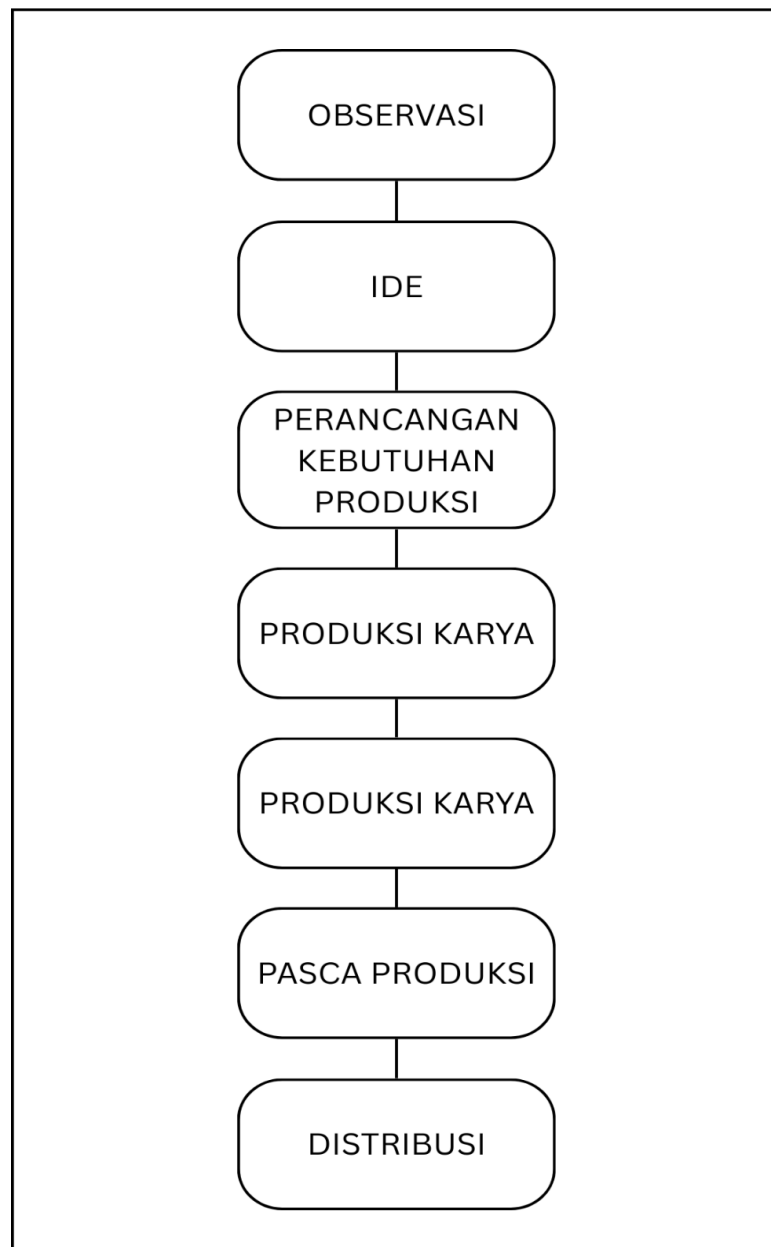
1.5.3.2 Produksi

Produksi konten konser seri musik / *tiny desk concert* ini menggunakan lokasi kantor, kelas, atau ruang tamu dengan menghadirkan pertunjukkan grup band musik kecil. Pencipta memastikan pula pengambilan gambar yang diambil sesuai kaidah rupa. Tim produksi diperingatkan untuk tidak berbunyi ketika produksi, karena fokus suara tertuju pada pertunjukan kelompok musik.

1.5.3.3 Pasca-Produksi

Proses pasca-produksi diinisiasi dengan menyelaraskan suara dengan pengambilan shot video. Kemudian, pencipta mengkompilasi beberapa shot yang sesuai dengan iringan musik agar harmonisasi antara visual dan audio terjadi. Jika video sudah layak ditayangkan, selanjutnya pencipta membuat teaser untuk menarik calon penonton akan isi tayangan konten.

1.6 Bagan Alur Proses Penciptaan



Gambar 1. 3 Kerangka Alur Proses Penciptaan
(sumber: oleh Naufal, 2025).

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penciptaan

- **JUDUL**
- **KATA PENGANTAR**
- **DAFTAR ISI**
- **BAB I PENDAHULUAN**

Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penciptaan.

- **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Deskripsi teori, Tinjauan sumber, proses keputusan informasi, penciptaan yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penciptaan

- **BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN**

Langkah-langkah penciptaan, instrumen penciptaan, dan teknik pengumpulan data.

- **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Penjabaran analisis berdasarkan data, dan analisis secara deskripsi.

- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dan saran yang bisa digunakan untuk penelitian kedepannya yang membahas mengenai hal yang sama.