

**PENYUSUNAN *AUDIO PLAYBACK* MENGGUNAKAN VEGAS PRO 17
DALAM PROSES KREASI KABARET “rUnTUH” EKSTRAKURIKULER
BENGASAS X**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Seni Musik



Oleh:

Luthfia Sabila

NIM 1806368

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

Luthfia Sabila, 2022

PENYUSUNAN *AUDIO PLAYBACK* MENGGUNAKAN VEGAS PRO 17 DALAM PROSES KREASI KABARET
“rUnTUH” EKSTRAKURIKULER BENGASAS X

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

**PENYUSUNAN *AUDIO PLAYBACK* MENGGUNAKAN VEGAS PRO 17
DALAM PROSES KREASI KABARET “rUnTUH” EKSTRAKURIKULER
BENGASAS X**

Oleh:

Luthfia Sabila

NIM 1806368

**Skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Musik
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain**

© Luthfia Sabila

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti**

Luthfia Sabila, 2022

PENYUSUNAN *AUDIO PLAYBACK* MENGGUNAKAN VEGAS PRO 17 DALAM PROSES KREASI KABARET
“rUnTUH” EKSTRAKURIKULER BENGASAS X

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

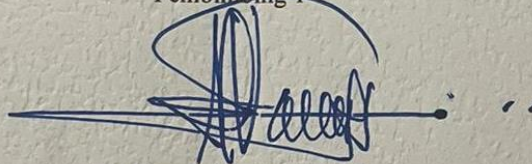
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENYUSUNAN *AUDIO PLAYBACK* MENGGUNAKAN VEGAS PRO 17
DALAM PROSES KREASI KABARET “rUnTUH” EKSTRAKURIKULER
BENGAS X**

Disetujui dan Disahkan Oleh:

Pembimbing 1



Dr. Henry Virgan, M.Pd.

NIP. 197209162003121001

Pembimbing 2

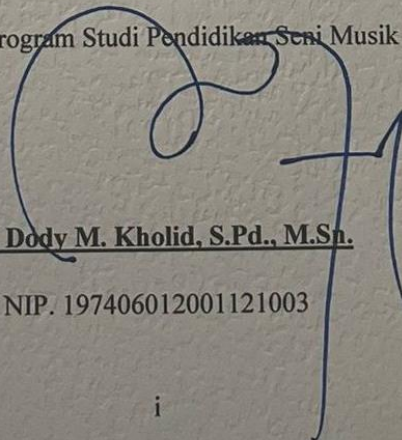


Fensy Sella, M.Pd.

NIP. 198910022019032014

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Musik



Dr. Dody M. Kholid, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197406012001121003

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Penyusunan *Audio Playback* Menggunakan Vegas Pro 17 Kabaret “rUnTUH” Ekstrakurikuler Bongsas X”. Permasalahan dan tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana proses kreasi penyusunan *audio playback* Kabaret tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa penyusunan *audio playback* menggunakan Kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bongsas X melewati beberapa tahap yaitu pembuatan cerita, voice over, lalu proses penyusunan audio playback kabaret “rUnTUH” menggunakan Vegas Pro 17. Dalam proses penyusunan *audio playback* Kabaret, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan yaitu faktor artistik yang berisi mengenai penggunaan tren dan pemilihan lagu dan *backsound*, lalu faktor teknik yang berisi penggunaan *audio effect* dan *voice over*.

Kata Kunci: Vegas Pro 17, Audio Playback, Kabaret, Ekstrakurikuler

ABSTRACT

This research is entitled "Arranging Audio Playback Cabaret "rUnTUH" Using Vegas Pro 17 Extracurricular Bengsas X". The problems and objectives of this study are to describe and analyze how the creation process of the Cabaret audio playback is created. The method used in this research is descriptive analysis method with a qualitative approach. Data collection was carried out by researchers through observation, interviews, documentation and literature study. The results of this study explain that the preparation of audio playback using the extracurricular "rUnTUH" Cabaret of Bengasa X goes through several stages, namely making a story, voice over, then the process of compiling audio playback for the cabaret "rUnTUH" using Vegas Pro 17. In the process of compiling audio playback for the Cabaret, there are several the factors that need to be considered are the artistic factors which contain the use of trends and the selection of songs and backgrounds, then the technical factors which contain the use of audio effects and voice overs.

Keywords: Vegas Pro 17, Audio Playback, Cabaret, Extracurricular

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6

2.2 Media.....	7
2.2.1 <i>Media Production</i>	7
2.2.2 <i>Music Production</i>	8
2.3 Seni Pertunjukan dan Seni Populer.....	9
2.3.1 Seni Pertunjukan.....	9
2.3.2 Seni Populer.....	11
2.4 Kabaret Bandung.....	12
2.5 Ekstrakurikuler.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Desain Penelitian.....	19
3.1.1 Studi Pendahuluan.....	20
3.1.2 Merumuskan Masalah.....	20
3.1.3 Menyusun Proposal Penelitian.....	21
3.1.4 Ujian Seminar Proposal.....	21
3.1.5 Melakukan Penelitian.....	21
3.1.6 Pengolahan Data.....	21
3.1.7 Menyusun Laporan.....	21
3.1.8 Sidang Skripsi.....	22
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	22
3.2.1 Partisipan Penelitian	22
3.2.2 Tempat Penelitian.....	22

3.3	Instrumen Penelitian.....	24
3.3.1	Observasi.....	24
3.3.2	Wawancara.....	24
3.3.3	Dokumentasi.....	24
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4.1	Observasi.....	25
3.4.2	Wawancara.....	25
3.4.3	Studi Dokumentasi.....	26
3.5	Pengolahan Data.....	27
3.6	Isu Etika Penelitian.....	28
3.6.1	<i>Respect for Autonomy</i>	28
3.6.2	<i>Privacy</i> atau <i>dignity</i>	28
3.6.3	<i>Anonymity</i> dan <i>Confidentially</i>	28
3.6.4	<i>Justice</i>	29
3.6.5	<i>Beneficence</i> dan <i>Nonmaleficence</i>	29
	BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1	Pembuatan naskah kerangka <i>audio playback</i> Kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X.....	30
4.2	Penyusunan <i>audio playback</i> Kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X.....	34
4.2.1	Perekaman <i>Voice Over (Dubbing)</i>	34

4.2.2 Penyusunan <i>audio playback</i> Kabaret “rUnTUH” menggunakan Vegas Pro 17.....	35
4.3 Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam penyusunan sebuah <i>audio playback</i> Kabaret.....	40
4.3.1 Faktor Artistik.....	40
4.3.2 Faktor Teknik.....	41
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Implikasi.....	44
5.3 Rekomendasi.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bajidoran	11
Gambar 2.2 P-Project	13
Gamabr 2.3 Logo Forum Kabaret Bandung	13
Gambar 2.4 Ekstrakurikuler Bongsas X	18
Gambar 3.1 Peta SMA Negeri 10 Bandung	23
Gambar 4.1 Table New Project Vegas Pro 17	36
Gambar 4.2 Insert Audio Track	37
Gambar 4.3 Track Group Vegas Pro 17	38
Gambar 4.4 Import Media Vegas Pro 17	38
Gambar 4.5 Master Bus Vegas Pro 17	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Wawancara Narasumber	26
--------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. Peta Konsep Desain Penelitian	19
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Pengesahan Judul Skripsi Dan Masa Bimbingan Skripsi	50
Lampiran 2: Profil Narasumber	52
Lampiran 3: Pedoman Observasi	54
Lampiran 4: Pedoman Wawancara	55
Lampiran 5: Naskah Kerangka Audio Playback Kabaret “Runtuh” Bengsas X	57
Lampiran 6: Dokumentasi Penelitian	88

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Artikel Jurnal:

- AECT (1972). The field of Educational Technology: A statement of definition. *Audiovisual Instruction*, 17, 36- 43.
- Anafarhanah, S. (2019). Tren busana muslimah dalam perspektif bisnis dan dakwah. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 18(1), 81-90.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Connelly, L. M. (2014). Ethical considerations in research studies. *Medsurg Nursing*, 23(1), 54-56
- Dani, F., & Mawardi, A. (2019). POLA PEMBINAAN KARAKTER SISWA MELALUI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI MTS. MUHAMMADIYAH CAMBAJAWAYA DESA SENGKA KECAMATAN BONTONOMPO SELATAN KABUPATEN GOWA. *PILAR*, 10(2).
- DEWAYANA, A. R. M. (2018). RIAS KARAKTER PRABU JAYANEGARA DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMIWILWATIKTA PROYEK AKHIR.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. UNJ PRESS.
- FAUZIYAH, A. R. (2021). Manajemen kurikulum tata busana di MAN 1 Tegal. Walisongo Intitutional Repository.
- Fitria Brilianti, D., & Zul Fauzi, A. (2021). *PENERAPAN METODE VOICE OVER (VO) PADA PEMBELAJARAN LISTENING UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA SAAT PEMBELAJARAN DARING* (Doctoral dissertation, Politeknik Harapan Bersama).
- Goldberg, R. (2001). *Performance art: From futurism to the present*.
- Hadi, Y. S. (2012). *Koreografi: Bentuk-Teknik-Isi*. Dwi-Quantum.
- Mollenkamp, A. (2014). Paradigms of music software development. In *Proceedings of the 9th Conference on Interdisciplinary Musicology–CIM14* (pp. 61-63).
- Murgiyanto, S. (1995). Mengenai Kajian Pertunjukan. *Metodologi Kajian Tradisi Lisan (PMPS Suniarti, ed.)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan.
- Murni, N. (2017). Tari dan Manajemen Pertunjukan. *Garak Jo Garik: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 9(1).

- Noor, R. (2012). *Membangun Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Nugroho, G. A., Safitri, R., & Emilda, N. (2021). PERANCANGAN ARTISTIK TALKSHOW REPTIL" INKUBASI" BERGAYA VISUAL POP ART. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 64-72.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Park, T. H., & Mathews, M. (2009). An interview with max Mathews. *Computer Music Journal*, 33(3), 9-22.
- Purnomo, H., & Subari, L. (2019). Manajemen Produksi Pergelaran dalam Pusaran Fenomena Seni Populer. *Prosiding SNasPPM*, 4(1), 145-151.
- Rachmawati, T. (2017). Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *UNPAR Press. Bandung*.
- Ratna,N.K.. 2013. Glosarium:1.250 Entri, Kajian Sastra, Seni, dan SosialBudaya. Hal. 439 dan 442,Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riswara, F. R. (2018). *PERKEMBANGAN SENI PERTUNJUKAN KABARET DI KOTA BANDUNG PADA TAHUN 1982-2015* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Santoso, T., Sayekti, R., Galuh, S., Sentiana, J. (2010). *Seni Teater untuk SMP/MTs*. Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Soedarsono, R. M. (1999). *Seni Pertunjukan Indonesia Di Era Globalisasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999.
- Sukaesih Kurniati, P. (2020). 4. Studi Pendahuluan.
- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian teori dalam penelitian. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49-58.
- Surtiretna, et al. (1995) *Anggun Berjilbab*. Cet. Ke-2. Bandung: al-Bayan, 1995.
- Susetyo, B. (2007). *Pengkajian Seni Pertunjukan Indonesia*. Semarang: *Sendratasik FBS Unnes*.
- Takari, M., Yusliyar, Y. R. F., Darwis, R. H., Lubis, S., & Prince, U. (2016). Karya Musik Dalam Konteks Seni Pertunjukan. *Sumatra Utara: University of Sumatera Utara*.
- Wilwaktika, P. M. P. D. B., & Putri, M. R. (2018). *Tata Rias Karakter Tokoh Kebo Anengah Dalam*.
- Wulandini, A. F. (2022). *PENGEMBANGAN KEADABAN WARGA NEGARA (CIVIC VIRTUE) PADA SISWA MELALUI EKSTRAKURIKULER KABARET DI SMA*

DAN SMK KOTA BANDUNG (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Yudiaryani, M. A. (2010). IDENTIFIKASI TEATER INDONESIA Inspirasi Teoretis bagi Praktik Teater Kontemporer. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

2. Peraturan Perundangan:

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler.

3. Sumber lainnya:

Hahn, M. (2020). [Music Production: Everything You Need to Get Started | LANDR Blog](#)

Diambil dari BalaiTekKomDik:

[Aplikasi Editing Video Sony Vegas Pro \(btkp-diy.or.id\)](http://btkp-diy.or.id)

Diambil dari Law Insider:

<https://www.lawinsider.com/dictionary/media-production>