

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik memiliki berbagai fungsi di dalam kehidupan. Salah satunya sebagai media pendukung dalam berbagai kesenian, baik itu seni tari, maupun seni teater. Dalam seni tari maupun teater, musik biasanya menjadi pengiring dan juga patokan untuk setiap gerakan maupun adegan. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, kini pertunjukan seni yang diiringi musik tidak selalu menggunakan *band* yang tampil secara *live* namun bisa juga menggunakan *audio playback* yang telah direkam sebelumnya.

Menurut Kamus Bahasa Inggris Collins, *audio playback* adalah operasi mendengarkan suara atau menonton gambar yang telah direkam sebelumnya. Salah satu seni teater yang menggunakan *audio playback* yaitu Kabaret. Kabaret merupakan salah satu seni yang kini sedang berkembang di Kota Bandung. Namun sebenarnya Kabaret yang berkembang di Bandung memiliki ciri khas tersendiri yang melahirkan genre Kabaret baru yang disebut dengan Kabaret Bandung. Kabaret Bandung ini mirip sekali dengan drama musikal namun perbedaannya, Kabaret Bandung memiliki teknis *full lypsinc*, dengan *audio playback* yang sebelumnya sudah dirangkai mengikuti skenario adegan dan naskah cerita (Fauzan, 2018).

Tingkat pendidikan yang biasanya memiliki ekstrakurikuler Kabaret yaitu di tingkat SMP dan SMA. Salah satu sekolah di Tingkat Pendidikan SMA yang memiliki sebuah ekstrakurikuler Kabaret yaitu SMA Negeri 10 Bandung. Ekstrakurikuler Kabaret Bandung di SMA Negeri 10 Bandung yaitu bernama Bongsas X. Bongsas-X berdiri sejak tahun 2000, yang awalnya bermula dari sebuah ekstrakurikuler sastra, berkembang menjadi teater, lalu berkembang menjadi kabaret.

Pada tahun 2022 Bengsas-X mengikuti sebuah Festival Kabaret GYFEST 2022 yang diselenggarakan oleh BEM Psikologi UPI, dengan membawakan cerita yang berjudul “rUnTUH” dengan tema pertunjukan mengenai trauma *healing*. Pada festival tersebut, Bengsas X memenangkan Juara 1 sekaligus Piala Gubernur Jawa Barat, Cerita Terbaik, *Audio Playback* Terbaik, Sutradara Terbaik, dan *Supporter* terbaik.

Dalam keseluruhan proses kreasi ekstrakurikuler Bengsas X, peneliti menemukan hal yang menarik untuk diteliti yaitu, meskipun tim produksi pertunjukan tersebut tidak memiliki latar belakang pendidikan seni apapun baik itu seni musik, seni tari, ataupun seni teater, tetapi dengan berdasarkan ketertarikan tim produksi itu sendiri pada dunia kabaret, bisa mengantarkan tim kabaret Bengsas X menjadi juara.

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Penyusunan *Audio Playback* Menggunakan Vegas Pro 17 Dalam Proses Kreasi Kabaret “rUnTUH” Ekstrakurikuler Bengsas X”.

1.2 Rumusan Masalah

Fokus dalam penelitian ini yaitu mengenai proses persiapan dan penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” ekstrakurikuler Kabaret Bengsas-X Bandung. Masalah yang dikemukakan adalah bagaimana proses kreasi penyusunan *audio playback* kabaret “rUnTUH” dalam ekstrakurikuler kabaret Bengsas-X Bandung? Berdasarkan masalah tersebut maka pertanyaan peneliti yang dikemukakan adalah:

1. Bagaimana proses persiapan penyusunan naskah “rUnTUH” Ekstrakurikuler Bengsas X?
2. Bagaimana proses kreasi penyusunan *audio playback* “rUnTUH” berdasarkan naskah yang telah dibuat?
3. Faktor-faktor apa saja yang perlu diperhatikan ketika proses penyusunan *audio playback* kabaret?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui proses persiapan penyusunan naskah “rUnTUH” ekstrakurikuler Bengsas X.
2. Untuk mengetahui proses kreasi penyusunan *audio playback* “rUnTUH” berdasarkan naskah yang telah dibuat.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam proses penyusunan *audio playback* kabaret.

1.4 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak dan berharap dapat menjadi pedoman. Maka dari itu penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Temuan data-data dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dan perbandingan bagi peneliti lain yang memiliki minat pada bidang yang sama, sehingga dapat lebih memahami dan mengembangkan lagi dalam proses kreasi penyusunan *audio playback* suatu pertunjukan kabaret.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini tentu sangat bermanfaat bagi peneliti karena peneliti juga masih perlu banyak belajar dan berlatih mengenai proses kreasi penyusunan suatu *audio playback* kabaret dikarenakan peneliti termasuk salah satu penggiat kabaret yang masih aktif sampai sekarang.

- b. Bagi Penggiat Kabaret

Peneliti berharap apa yang disampaikan dalam penelitian ini dapat membantu para penggiat kabaret dalam membuat *suatu audio*

playback kabaret, dan diharapkan akan menambah sumber daya manusia yang bisa membuat suatu *audio playback* kabaret, umumnya untuk seluruh kelompok kabaret yang berada di Indonesia, khususnya untuk seluruh anggota Bongsas-X.

c. Bagi Mahasiswa, Tenaga Pendidik, dan Program Studi Pendidikan Seni Musik

Dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan musik dalam seni pertunjukan kabaret dan diharapkan dapat menginspirasi mahasiswa lain untuk ikut berkarya dan berkembang lebih dalam seni pertunjukan kabaret.

d. Bagi Masyarakat

Dapat bermanfaat bagi masyarakat luas agar ikut melestarikan kesenian kabaret bandung, karena melalui kabaret kita bisa menyampaikan keresahan apapun yang sedang terjadi di sebuah lingkungan masyarakat, dan diharapkan menambah antusias masyarakat terhadap pertunjukan kabaret.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi tentang permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini, kemudian diidentifikasi dan fokus masalah yang diteliti dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, selanjutnya menjelaskan tujuan dari penelitian serta manfaat yang diperoleh dari penelitian ini.

BAB II: KAJIAN TEORITIS

Berisi tentang penjelasan mengenai kata kunci pada judul. Pada bagian ini peneliti mengumpulkan informasi berupa tulisan berdasarkan teori yang mengacu pada jurnal, buku dll.

BAB III: METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dilakukan peneliti untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif dengan teknik observasi, dan wawancara.

BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan temuan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada saat melakukan observasi. Hasil dari penelitian tersebut akan dibahas sesuai dengan data yang diperoleh.

BAB V: KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berisi tentang kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari data dan informasi yang telah diperoleh oleh peneliti serta penjelasan mengenai apa yang diinginkan peneliti.