



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Video Musik

Dalam ilmu sinematografi, menurut Askurifai Baksin juru kamera video musik sangat berbeda dengan juru kamera film. Saat pengambilan gambar juru kamera video musik lebih mengandalkan unsur artistik. Sementara itu, juru kamera film lebih menekankan pada *story telling*.

Sesuai dengan namanya, video musik tidak menitikberatkan aspek penceritaan sebuah *shot*, tapi lebih pada kumpulan cuplikan gambar yang menarik, kemudian gambar disambung-sambung. Pada umumnya, video musik tidak bercerita. Tetapi, ada juga video klip yang pengambilan gambarnya merupakan *story telling* dari lagu yang dibawakan.

Menurut Baksin (2009, hlm 22), ada 2 pendekatan dalam pengambilan gambar untuk video klip. Pertama, video klip mengandalkan *shot-shot* indah tanpa perlu adanya cerita di balik *shot* tersebut. Aliran pertama ini mengambil sebuah *shot* yang mengabdikan pada keindahan. Semua yang terlibat dalam proses produksi, dari pengambilan gambar, properti, *setting*, sampai model hanya diarahkan untuk mendapatkan *shot* yang indah dan menarik saja.

Pendekatan yang kedua adalah video musik yang dikemas sesuai tema lagu dan alur syair. Dengan kata lain, juru kamera/*animator* harus mengejar *story telling* dari lagu yang bersangkutan. Aliran ini tentunya lebih detil karena setiap *shot* harus mewakili syair dan tema lagu. Keindahan *shot* tidak selalu

dipertaruhkan, namun justru *story telling* dalam video yang menjadi acuan dan nilai utama.

2.2. Klasifikasi Video Musik

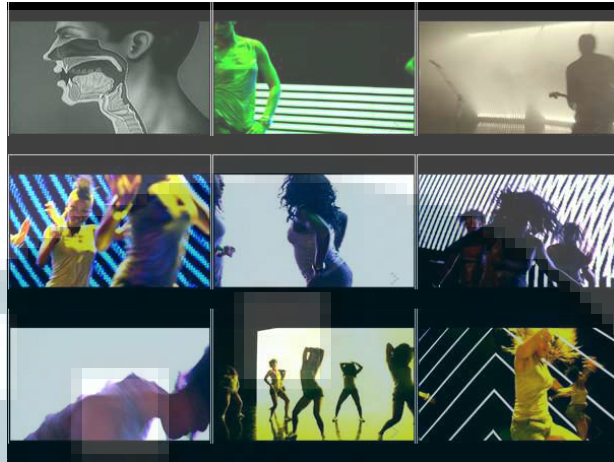
Video musik menurut Jared Taliesin Williams pada bukunya berjudul *Different Style Of Music*, (2008, hlm 3) Video yang ditampilkan bukan hanya sekedar *shot*, karakter, dan cerita. Tetapi jenis dan gaya video musik itu sendiri ada beragam macam yang ditampilkan untuk penonton dan pecinta musik. Berikut ini ada beberapa macam jenis video musik.

1. Performance Video Musik

Menurut Williams (2008, hlm 4) pada jenis video musik ini, di dalam klip lebih memfokuskan pada artis atau member band yang hanya melakukan pertunjukan band seperti bermain gitar, bernyanyi, bermain bass, dan drum di depan penonton dalam sebuah konser. Jenis ini tidak ada sama sekali sisi cerita dalam lirik lagunya atau unsur lain, dan biasanya memainkan pengambilan sudut kamera jarak jauh atau luas dan berulang. Jenis ini populer digunakan oleh band genre rock.

Contoh band yang menggunakan jenis video musik ini:

- a. Arctic Monkeys – *Brianstorm* (2007)



Gambar 2.1. Arctic Monkeys Video Musik, Brainstorm
(http://www.youtube.com/watch?v=30w8DyEJ__0,2014)

b. Bon Jovi – Livin' On A Prayer



Gambar 2.2. Bon Jovi – Livin' On A Prayer
(<http://www.youtube.com/watch?v=IDK9QqIzhwk>,2014)

Dari contoh video diatas, biasanya menggunakan kamera dengan sudut-sudut luas dan berulang, serta hanya menampilkan band yang sedang bermain. Jenis video ini biasanya menampilkan pula setiap member sedang bermain atau berinteraksi.

2. Video Musik Narasi

Jenis video musik, biasanya terdapat sebuah cerita yang menggambarkan isi lirik dan digabung dengan *scene* penampilan sang artis atau band melakukan pertunjukan atau penampilan bandnya. Biasanya jenis ini sering dipakai oleh artis beraliran *hip hop*. Biasanya terdapat sebuah cerita atau pesan dalam video ini. (Williams, 2008, hlm 5)

Contoh band atau artis yang memakai video musik narasi:



Gambar 2.3. Gwen Stefani – Cool
(<http://www.youtube.com/watch?v=TGwZ7MNtBFU>,2014)

Video-video contoh diatas memiliki arti dan pesan yang disampaikan kepada penonton dan pecinta musik bukan hanya dari lirik lagu. Mereka, para artis dan band, biasanya mengikuti alur dari lirik lagu.

3. Cameo Video Musik

Jenis video musik ini, menurut Jared Taliesin Williams lebih memperlihatkan artis lain sebagai bentuk promosi video dan biasanya hal lain seperti film, pencitraan artis tersebut, dan lain-lain. Biasanya juga ada saat artis terkenal atau sedang naik daun tampil dalam video klip tetapi tidak menyanyi (sebagai model video). Video ini masih ada scene artis band di dalamnya yang bernyanyi dengan unsur narasi didalamnya juga. (Williams, 2008, 6)

Contoh Band menggunakan Video Musik jenis ini:



Gambar 2.4. Fall Out Boy – I Don't Care
(<http://www.youtube.com/watch?v=Alh6iIvVN9o>,2014)

4. Notion of Looking Video Musik

Jenis video musik ini, menurut Williams (2008, 7) biasanya pada saat penonton memperhatikan artis atau karakter yang ada dalam klip video,

melakukan sesuatu seperti menonton TV atau memperhatikan seseorang. Biasanya video jenis ini digunakan pada tema cinta. Contoh pada jenis video musik:

Simple Plan – Your Love Is Lie



Gambar 2.5. Simple Plan – Your Love is a Lie
(<http://www.youtube.com/watch?v=XAbcgmwq3EU>,2014)

2.3. Cara Membuat Video Musik

Dalam membuat video musik, Menurut Naratama Rukmanada dalam buku “Menjadi Sutradara Televisi” tahapan-tahapan yang ada mirip seperti membuat suatu film, ataupun film animasi. Ada tiga bagian dalam membuat suatu film, ataupun karya seperti *preproduction*, *production*, *post-production*. Begitu juga dalam hal membuat video musik animasi.

1. *Preproduction*.

Menurut Askurifai Baksin, konsep matang, ide kreatif, dan *storyboard* menjadi bagian penting dalam membuat video musik. Dalam hal ide

kreatif, yang menjadi kunci adalah kreativitas dan imajinasi dalam diri. Lalu pada konsep, juga menjadi kunci adalah gambaran atau ide yang akan ditorehkan apakah sudah sesuai dengan tema lagu dan selera pada penonton.

Pada *storyboard*, menurut Baksin, merupakan salah satu unsur penting yang berfungsi sebagai alat menunjang imajinasi dalam membuat sebuah *shot-shot* dalam video musik secara berurutan. Dengan *storyboard*, ide-ide yang didapat bisa digambarkan ke dalam *storyboard* dengan urutan scene guna menghindari kesalahan-kesalahan *shot*. (Rukmanda, 2004, 31)

2. Production

Dalam pembuatan video musik, tahapan produksi adalah syuting, sedangkan pada animasi video musik adalah membuat animasi dan pewarnaan. Membuat animasi adalah tahap pertama setelah selesai dengan storyboard dan konsep matang. *Editing* dalam membuat video musik menjadi tahap selanjutnya.

3. Post Production

Pada bagian ini, video musik di-*edit*, diproses, dan mulai didistribusikan. Menurut Ken Dancyger dalam buku berjudul *The Technique of Film & Video Editing: Fifth Edition*, Video Musik dipengaruhi oleh *Timing* dan *Ritme* pada *editing*.

- *Timing*. Menurut Ken Dancyger, mempunyai kegunaan dalam editing untuk mengekspos karakter atau momen atau bahkan

transisi. Editor juga dapat menentukan berapa banyak visual atau gambar yang harus ditampilkan.

- Ritme. Menurut Ken Dancyger, mempunyai keunggulan dalam menyampaikan suatu informasi. Dalam video musik, salah satu contohnya adalah zoom in dan zoom out. Zoom in digunakan untuk memperjelas salah satu band, penyanyi sedang melakukan aksinya. Sedangkan pada zoom out, lebih menekankan pada kejadian atau peristiwa yang ingin disampaikan pada penonton. Selanjutnya, video musik akan mulai diproduksi dan mulai dipromosikan melalui berbagai media.

2.4. Animasi Dalam Video Musik

Dalam Video Musik, Animasi termasuk baru dalam dunia animasi. Menurut Andrew Chong dalam bukunya berjudul *Digital Animation*, Animasi dalam Video Musik pertama kali dikenalkan oleh MTV pada 1981 yang saat itu, aturan tayangan TV sudah tidak seketat dulu. MTV menawarkan pengalaman baru dengan menggunakan animator sebagai eksperimen untuk membuat video musik. Keunggulannya dibandingkan dengan video musik biasa adalah biaya yang lebih murah dibandingkan membuat video musik dengan perlengkapan kamera, animator dapat menggunakan karakter mereka sebagai gambar atau cuplikan dalam video musik, dan konten-konten dalam video musik tetap terjaga.

Sejak perkembangan video musik animasi semakin bertambah, banyak animator mulai berlomba-lomba membuat animasi dalam video musik. Pada tahun 1998, lahirlah sebuah band virtual pertama bernama Gorillaz yang dibentuk oleh musisi Damon Albarn dan *character design* Jamie Hewlett. Band virtual yang mempunyai 4 avatar sebagai *member* band virtual ini muncul di *public* dengan bentuk animasi pada awalnya. Seiring waktu, band virtual dengan mengusung musik *electro*, hadir menghibur *fans* dunia dengan *live action*, *3D computer imagery*, dan *2D animation* yang menjadi ciri khas dari Jamie Hewlett. (Chong, 2008, hlm 65).

2.4.1. Animasi

Animasi pada umumnya atau arti awamnya adalah adanya sesuatu yang bergerak, menghidupkan. Maksudnya adalah usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Berikut adalah pengertian animasi yang lebih spesifik dari beberapa sumber.

Corsaro dan Parrott dalam bukunya berjudul "*Hollywood 2D Animation*" menjelaskan animasi itu sendiri bahwa animasi merupakan sebuah deretan *sequence* yang terdiri *frame-frame* yang statis yang bila disatukan menjadi suatu unsur ilusi yang mempunyai gerak. Kebanyakan orang berpendapat bahwa menggambar atau membuat suatu obyek dalam bidang gambar merupakan animasi padahal, gambar tersebut merupakan suatu pemilahan dalam urutan

sequence yang nantinya bisa dibentuk menjadi satu buah adegan animasi (memiliki gerak).

Pada dasarnya, definisi animasi dari Ibiz dan Corsaro serta Parrot lebih menekankan animasi adanya sequence yang diurutkan menjadi sebuah pergerakan. Mereka juga menjelaskan animasi dari sisi animator. Menjadi seorang animator, mereka harus membuat suatu desain menggambar dengan kualitas yang tinggi dan dengan cepat serta konsisten (2004. hal. 1).

Pergerakan dalam film juga merupakan sebuah animasi. Saat anda menonton sebuah film, otak anda bekerja secara terus menerus untuk melihat berbagai macam pergerakan yang ada dalam film tersebut.(Corsaro & Parott. 2004. hal. 2).

Sedangkan O’Hailey dalam bukunya“*Hybrid Animation: Intergrating 2D and 3D Assets*” menjelaskan Animasi lebih dari sisi penggambaran 2D atau dua dimensinya. Animasi menurutnya adalah cara penggambaran 2D dengan semenarik rupa dan dibuat dengan unsur tradisional seperti pensil dan kertas. Lalu setelah membuat sketsa, membersihkan gambar tersebut dengan membuat versi cleannya dalam kertas lain sebelum dianimasikan. (O’Hailey, 2010, hal. 3).

Dari beberapa definisi tersebut, memiliki poin-poin penting yang sudah dijelaskan yaitu merekam suatu kejadian, *sequence* atau urutan kejadian, *frame by*

frame, dan menimbulkan ilusi gerak. Dari keempat sumber tersebut, bisa disimpulkan bahwa animasi merupakan proses merekam kejadian yang ada dan digambarkan kembali sesuai dengan urutan kejadian secara *frame by frame* untuk menghasilkan ilusi pergerakan.

2.4.2. Prinsip – Prinsip Animasi

Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston pada bukunya berjudul “Disney Animation-The Illusion of Life”, animasi mempunyai prinsip-prinsip dasar yang menunjang proses pembuatan suatu karya atau film animasi. Ada 12 prinsip-prinsip dasar dalam animasi.

1. Timing

Ollie Johnston dan Frank Thomas menjelaskan bahwa dengan timing atau waktu, suatu karya atau film animasi akan terpengaruh seiring waktu yang ditampilkan atau dijelaskan. Elemen-elemen yang dipengaruhi adalah karakter yang bisa terlihat sedih, bahagia dan pergerakan lainnya

2. Ease in and Out

Frank Thomas menjelaskan prinsip ini dengan perumpamaan. Contoh alami prinsip ini adalah pergerakan pada pendulum. Gravitasi bergerak dan mempengaruhi benda, menyusul pendulum dari satu ke pendulum lainnya yang melambat, berhenti, dan sampai mempercepat lagi kearah berlawanan. Pada dasarnya, di dalam kehidupan, terjadi pergerakan yang bertahap, atau gerakan memulai dan berhenti.

3. *Arcs*

Arcs menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston adalah kealamian gerakan sebuah karakter dalam sebuah film animasi. Dengan pergerakan alami, animasi karakter lebih terlebih alami dan mengurangi gerakan kaku.

4. *Overlapping Action dan Follow Through*

Pada prinsip ini, menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston, digambarkan sebagai kejadian yang tumpang tindih yang terjadi Setiap orang menggerakkan bagian tubuhnya dan berhenti secara bersamaan. Dalam setiap aksi *overlapping*, terjadi gerakan yang mengikuti atau *follow through*. Pergerakan ini terjadi dengan contoh pada orang berjalan yang pada saat berjalan menggunakan kaki kanan, tangan kiri ikut bergerak.

5. *Secondary Action*

Frank Thomas dan Ollie Johnston melihat *Secondary Action* atau gerakan tambahan pada kehidupan sehari-hari seperti saat berjalan, menggaruk-garuk kepala, memainkan jari. Pada animasi, mereka menyebutkan gerakan tambahan sebagai pemanis dalam film animasi.

6. *Squash and Stretch*

Prinsip ini, menurut Thomas dan Johnston menekankan prinsip fleksibilitas dalam setiap benda atau objek yang digerakkan pada animasi. Mereka memberi contohnya pada sebuah bola yang ditendang pada dinding. Saat bola menghantam dinding, bola berubah menjadi

lonjong, sedikit gepeng, dan kembali menjadi bola saat memantul kembali.

7. *Exaggerating Action*

Pada prinsip ini, menurut Thomas dan Johnston, adanya dramatisasi gerakan atau ketegasan gerakan dari setiap tindakan. Pada karakter dalam animasi, gerakan ini dibutuhkan untuk menyampaikan dan memperjelas kejadian yang ingin disampaikan pada penonton. Contoh gerakan dramatisasi dalam animasi adalah karakter tertawa terjungkal-jungkal, melihat perempuan dengan mata terbuka lebar.

8. *Pose to Pose and Straight Ahead*

Frank Thomas dan Ollie Johnston menjelaskan prinsip ini menurut teknik penggambaran animasi. *Straight Ahead* adalah teknik dimana animator terus membuat gambar berkelanjutan. *Pose to Pose* adalah teknik dimana animator menentukan gerakan yang dibutuhkan dalam sebuah *scene*, dengan gerakan-gerakan diantaranya atau inbetween (*frame per frame*).

9. *Anticipation*

Frank Thomas dan Ollie Johnston menjelaskan prinsip ini dengan gerakan. Pada dasarnya gerakan terjadi dalam 3 bagian yaitu, bagian awal atau pendahuluan, gerakan saat terjadi, dan gerakan akhir atau gerakan penutup. Gerakan pendahuluan ini disebut juga gerakan antisipasi. Mereka memberi contoh gerakan antisipasi pada saat

meloncat, yang pada saat sebelum melompat, manusia menekukkan kedua kaki, lalu membungkukkan badan lalu baru melompat.

10. Staging

Frank Thomas dan Ollie Johnston menjelaskan prinsip ini merupakan terpenting karena proses *Staging* bergantung pada animator dan bagaimana mereka menyampaikan cerita, nuansa, atau emosi yang terjadi dalam film animasi pada penonton. Hal yang harus diperhatikan antara lain adalah *shot* yang tepat dan bagaimana menampilkan sebuah gerakan yang fokus dan jelas.

11. Appeal

Frank Thomas dan Ollie Johnston menyebutkan prinsip ini dipengaruhi oleh animator yang membuat karakter atau ciri khas mereka. Daya tarik dalam animasi dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti gaya gambar animator, penokohan, dan visualisasi cerita.

12. Solid Drawing and Personality

Pada prinsip ini, menurut Thomas dan Johnston, kemampuan menggambar animator dan kepribadian sangat penting. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, dan keseimbangan.

2.4.2.1. Animasi Video dengan Timing dan Pauses

Timing dan Action

Menurut Ellen Besen dalam bukunya berjudul *Animation Unleashed*, dalam proses animasi, *Timing and Action* merupakan salah satu elemen

penting, bahkan dalam membuat video musik animasi. Elemen kejutan yang akan ditafsirkan pada animasi sebagai suatu aksi dibuat dengan *timing*.

Dengan menggunakannya secara akurat, elemen ini bahkan bisa menceritakan maksud dan tujuan dari aksi-aksi yang dianimasikan atau divisualisasikan.

Dalam animasi, bahkan dalam sedikit perubahan, timing dapat menjelaskan maksud dalam sebuah aksi atau animasi. Setiap frame dalam animasi dapat membuat perbedaan dengan adanya elemen timing ini. (Base, 2008, hlm 70)

Timing In Pauses

Pause adalah sebuah periode dalam animasi dimana terjadi penghentian sementara dan efek koma dalam sebuah pertunjukan atau animasi. Elemen *Pause* membantu membuat suatu aksi dan dialog lebih komprehensif atau meyakinkan penjelasan dengan mengindikasikan awal dan akhir transisi.

(Base, 2008, hlm 71)

2.4.3. Akting Dalam Animasi

Dalam setiap proses animasi, akting merupakan salah satu esensi penting untuk menggambarkan cerita dan kejadian serta situasi pada animasi. Richard Williams pada bukunya yaitu *Animator Survival's Kit* (hlm 315) mengatakan bahwa masyarakat melakukan akting setiap hari, tergantung oleh situasi di dalamnya.

Kita bisa mengetahui kepribadian seseorang dilihat dari situasi yang sedang terjadi.

Kunci dari akting adalah sadar akan situasi yang dihadapi dan mengekspresikannya untuk mengembangkan kemampuan dalam menggambar atau menemukan gambar atau obyek baru dengan mengimajinasikan kedalam karakter. Akting merupakan suatu reaksi dan gerakan dalam situasi yang dialami, diketahui, mengetahui, dan mengapa mereka membutuhkannya. (Williams, 2001, hlm 315)

2.4.3.1. Akting, Pergantian Ekspresi

Thomas and Johnston (1981) mengatakan bahwa, jika melihat sebuah objek potrait, misalkan subyek menggerakkan alisnya ke bawah dan menggerakkan ke atas dan melihat ke arah samping. Orang-orang akan mengetahui adanya perubahan dari satu momen ke momen lainnya.

Ekspresi menjadi salah satu unsur penting dalam menggambarkan suatu kejadian, momen, dan situasi dalam satu tempat. Dengan adanya ekspresi, penonton lebih mengetahui apa yang disampaikan animator dalam film atau cerita.

2.4.3.2. Body Language

Menurut *Art Director* Disney, Ken Anderson, bahasa tubuh merupakan elemen yang sangat penting dan universal. Dalam akting, aktor atau aktris harus lepas, spontan dalam berakting. Begitu juga pada karakter dalam animasi. Karakter yang dibuat dan bahasa tubuh harus bisa diperlihatkan pada penonton karena menggambarkan pesan dan cerita yang akan disampaikan. (Williams, 2001, hlm 314).

Pada karakter, animator dapat memberikan segala sesuatu yang dibutuhkan atau mengendalikan penuh gerakan karakter dan tidak terbatas pada fisik, intelegensi, gravitasi, umur, dan jenis kelamin. Mereka atau karakter bisa dilakukan dalam semacam tes, melakukan eksperimen, dan mencoba perubahan pada karakter. (Williams, 2001, hlm 314).

2.5. Performa dalam Musik Sebagai Kunci dalam Persiapan dan Penonton

Menurut Ford (2013, hlm 155), segala macam hubungan dapat dideskripsikan antara partisipan atau pemusik, konsep pertunjukan, dan relasi antara pemain kepada penonton. Suatu konsep pertunjukan dalam musik sebagai penciptaan bisa dikatakan sebagai suatu bentuk dan dalam menjaga itu semua, dibutuhkan latihan persiapan yang terus menerus dan mengerti konsep berhubungan dengan para penonton dengan musik dan berakting.

Secara umum, pemain musik menggambarkan pertunjukan mereka sebagai suatu event yang menunjukkan yang mereka sudah latihan terlebih dahulu dan

menguasainya. Setiap alat instrument yang mereka mainkan, mereka mempelajari, melatih, dan menguasai untuk kemampuan teknik dan dapat menginterpretasikannya kepada penonton.

Pemain musik biasanya menggambarkan kehidupan mereka pada penonton secara satu arah presentasi, yang dimaksudkan adalah dengan latihan musik serta penguasaannya digambarkan dengan ekspresi dan gaya bermusik mereka dengan alat instrumental mereka seakan menutupi apa yang sebenarnya mereka rasakan. Sebaliknya, actor atau aktris mengartikan pertunjukan sebagai aksi dari pengulangan. Ini menggambarkan sebagai proses terbuka-tertutup yang tidak bisa dikuasai jikalau sering diubah, latihan melihat kepada penonton dan bereaksi. (Ford, 2013, hlm 156)

Persiapan mereka dalam sebuah kelompok, membekali dan belajar menggunakan segala macam strategi untuk meningkatkan performa pertunjukan mereka dan menunjukkan hubungan dinamis dalam pertunjukan. Aktor dan Aktris menggambarkan pertunjukan sebagai interaksi antara penonton atau sesama artis dalam panggung. (Ford, 2013, 156)

2.6. Sejarah Jazz

Pertama kali musik jazz dibuat dan diarsenemen terjadi pada tahun 1917, akan tetapi musik jenis ini ada sekitar 20 tahun sebelumnya. Genre ini dipengaruhi oleh

instrumen klasik, marching band, blues, lagu rakyat, dan musik populer pada jaman tersebut.

Sejarah jazz bermula pada tahun 1890, ketika sekelompok musisi marching band memainkan genre ini yang saat itu musik merupakan bagian penting dari kehidupan masyarakat sekitar. Pada tahun yang sama, musisi di New Orleans sering memainkan musik dalam parade, pesta, dansa, dan juga upacara peringatan. Musisi di masa itu, tidak bisa membaca musik atau not balok, tetapi mereka memainkan melodi tidak seperti biasanya dan berulang kali melakukan variasi melodi sehingga, pertunjukan, konser, parade, dan pesta menjadi semakin menarik.

Buddy Bolden, yang merupakan musisi jazz pertama, menjadi awal perkembangan musik jazz. Ia membentuk band pada tahun 1895 yang saat itu menjadi symbol kelahiran jazz. Selama 2 dekade terakhir, musik jazz tidak berkembang dengan cepat dikarenakan kesehatan Bolden yang terus memburuk.

Perjuangan beliau diteruskan oleh Freddie Keppard dan kemudian oleh King Oliver. Evolusi Jazz terus berlanjut dan berkembang dengan beberapa cara. Solois baru dari sektor pianis seperti Art Tatum dan Teddy Wilson muncul dengan gaya musik berbeda. Band-band baru bermunculan membawakan lagu dan musik dengan cara modern.

Berikut ini adalah genre Jazz:

- Acid Jazz
- Avant-Garde Jazz

- Big Band
- Blue Note
- Contemporary jazz
- Cool
- Crossover Jazz
- Dixieland
- Ethio-jazz
- Fusion
- Hard Bop
- Latin Jazz
- Mainstream Jazz
- Ragtime
- Smooth Jazz
- Trad Jazz

UMMN