

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

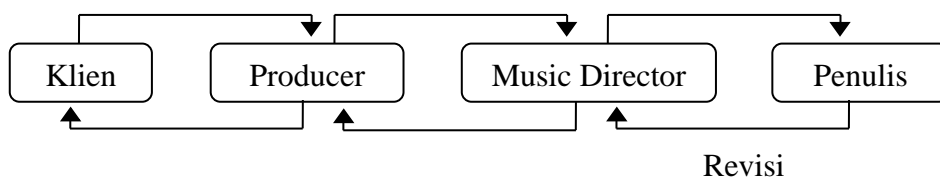
Dalam mengerjakan sebuah proyek, dibutuhkan kedudukan pada tiap anggota perusahaan dan juga memerlukan koordinasi alur kerja yang baik, sehingga komunikasi antar anggota teratur dan proyek dapat dikerjakan dengan baik. Berikut kedudukan dan koordinasi di PT Swara Studio Mimpi.

1. Kedudukan

Selama melaksanakan magang di PT Swara Studio Mimpi, penulis berada pada posisi *sound designer*. Pada saat mengerjakan proyek, penulis berkomunikasi dua arah langsung dengan pembimbing lapangan yang berada di posisi *music director*. Setiap proyek yang diberikan pun langsung dari *music director* dan terkadang diberikan melalui *producer*.

2. Koordinasi

Koordinasi yang terjadi selama penulis mengerjakan proyek kerja magang di PT Swara Studio Mimpi adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Struktur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Saat melaksanakan praktik kerja magang di PT Swara Studio Mimpi, penulis mengerjakan beberapa proyek, baik *composing*, *scoring*, *mixing*, hingga *mastering*. Proyek yang telah dilakukan di antaranya Jingle untuk *campaign* Ahas Siap, proyek Prochiz, Emina *Cheeklit Born to be loved*), Biore, First Media, Ichitan, BGM telepon, Sociolla, Sleep Buddy, Ajinomoto Yum Yum Mi Instan *the Ritual*, Ajinomoto Yum Yum Mi Instan Horror, dan Tiket.com.

Tabel 3.1 Proyek Kerja Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Jingle Ahas Siap (Honda Campaign) <i>short dan long version</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik - <i>Take</i> vocal - Membuat beberapa SFX - Mixing - Mastering
2.		Emina Ads	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik
3.	2	Emina Ads	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik - Membuat beberapa SFX - Mixing - Mastering - Mengerjakan revisi di beberapa bagian
4.		Prochiz	<ul style="list-style-type: none"> - Mixing lagu dan vocal Prochiz - Mastering
5.	3	Emina Ads	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan mengerjakan revisi - Mixing - Mastering - Mengerjakan mixing lagu untuk Emina dengan versi berbeda
6.		Biore	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik
7.	4	Biore	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat beberapa SFX - Mixing - Mastering
8.		First Media	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik
9.	5	Biore	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Take</i> vocal - Mengerjakan revisi minor
10.		First Media	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik - Membuat beberapa SFX - Mixing dengan VO - Mastering
11.	6	Ichitan	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik - Membuat beberapa SFX - Mixing - Mastering - Mengerjakan revisi di bagian yang memerlukan <i>style</i> musik seperti Gangnam Style
12.		BGM	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik - Mixing - Mastering
13.		Sociolla	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Composing</i> musik - <i>Recording</i> gitar - Mixing

			- Mastering
14.	8	Sociolla	- Mengerjakan revisi
15.		Sleep Buddy	- <i>Composing</i> musik - Mixing - Mastering - Mengerjakan revisi minor pada bagian dinamika
16.		Ajinomoto The Ritual	- <i>Composing</i> musik - Membuat beberapa SFX
17.		Ajinomoto Horror	- <i>Composing</i> musik - <i>Scoring</i> untuk bagian horrornya
18.		Ajinomoto The Ritual	- Mixing - Mastering - Mengerjakan revisi pada bagian <i>ethnic</i> Thailand
19.	9	Ajinomoto Horror	- Mixing - Mastering
20.		Tiket.com	- <i>Composing</i> musik - Mixing - Mastering

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melaksanakan kerja magang, penulis mengerjakan beberapa proyek dengan genre yang bervariasi, mulai dari komedi hingga horror. Dalam

mengerjakan proyek pun, penulis dibimbing langsung oleh *Music Director* (MD), di mana MD memberikan *brief* dan referensi musik serta suasana yang diinginkan klien untuk iklan tersebut. Selain itu, untuk proses revisi penulis juga berkoordinasi langsung dengan MD.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Salah satu proyek yang akan penulis bahas adalah proyek Ajinomoto dengan 2 versi iklan, yaitu Ajinomoto *the Ritual* dan Ajinomoto Horror. Ajinomoto sendiri merupakan bumbu dengan rasa umami yang ditemukan ilmuwan Jepang guna mengubah makanan sederhana serta bergizi menjadi makanan yang lezat. Melalui kedua versi iklan tersebut, Ajinomoto ingin memperkenalkan produk barunya yaitu Yum Yum Mi Instan khas Thailand dengan rasa tom yum udang kuah *creamy*. Berikut adalah penjelasan proses pembuatan *sound* untuk iklan tersebut.

Pada proyek ini, *sound* yang perlu dibuat untuk masing-masing versi iklan adalah 30 detik. Sesuai dengan produk yang ingin diperkenalkan yaitu Yum Yum Mi Instan khas Thailand, maka iklan memperlihatkan unsur-unsur Thailand mulai dari bahasa, pakaian, hingga seni bela diri yang dikenal dengan Muay Thai. Oleh karena itu, *sound* yang akan dibuat juga bernuansa Thailand.

Selama melakukan produksi *sound*, diperlukan beberapa alat untuk mendukung kinerja penulis. Midi *controller* diperlukan untuk membuat nada-nada. Penggunaan midi *controller* ini sangat membantu kinerja penulis dalam hal efisiensi waktu karena membuat lagu dengan midi *controller* jauh lebih cepat dibandingkan menggunakan *mouse* atau *track pad* laptop dan menggambar not 1 per 1. Pemilihan jenis atau *brand* midi *controller* pun disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu alat pendengaran, bisa berupa *headphone* ataupun *speaker*. Kedua alat ini penting dalam dunia produksi karena ketika kita hanya mengandalkan pendengaran melalui *speaker* laptop, maka hasil yang dicapai pada akhirnya tidak akan maksimal.

Suara yang dihasilkan oleh *speaker* laptop dengan *speaker* profesional atau *headphone* tentunya sangat berbeda. Dalam pemilihan *speaker* ataupun *headphone* juga disesuaikan dengan kebutuhan dan *budget* masing-masing individu. Penggunaan *speaker* profesional dan *headphone* memiliki keuntungan

dan kekurangan masing-masing. Bagi penulis untuk menghindari sakit telinga akibat mendengar terlalu lama menggunakan *headphone*, ada baiknya menggunakan *speaker* terlebih dahulu ketika melakukan *composing*. Namun, pada saat ingin melakukan *mixing* ada baiknya untuk menggunakan *headphone* karena pada tahap *mixing* memerlukan pendengaran yang *detail*.

Di dalam perjalanan membuat produksi suara, akan ada saatnya memerlukan *recording*, baik *recording* vocal ataupun instrumen. Maka dari itu, alangkah baiknya untuk memiliki *sound card* dan tentunya kabel-kabel. *Sound card* berguna untuk merekam suara agar pada saat sampai di *software* akan memiliki hasil yang baik dan mengurangi *noise*. Pemilihan *sound card* pun sesuai kebutuhan, apakah hanya memerlukan *soundcard* dengan 1 colokan atau lebih. Di samping itu, apabila ingin merekam vocal atau instrumen yang tidak bisa dicolok, alangkah baiknya untuk memiliki *microphone*, di mana nantinya *microphone* ini akan disambungkan juga ke *sound card*.

Itulah beberapa alat yang penulis butuhkan untuk mendukung kinerja penulis dan cukup untuk individu yang baru terjun ke dalam dunia produksi suara. Ada 1 hal yang sangat penting di samping alat-alat, yaitu *software*. Terdapat banyak *software* yang dapat digunakan untuk produksi suara, seperti Studio One, Logic Pro, Pro Tools, Ableton, dan lainnya. *Software* yang penulis gunakan adalah Studio One. Namun, untuk bekerja di bidang produksi suara di perusahaan lebih baik untuk memiliki *software* Logic Pro ataupun Pro Tools karena *software* itulah yang banyak digunakan oleh perusahaan.

1. *The Ritual Version*

Versi pertama yang akan dibahas adalah versi *the ritual*. Versi iklan ini memperlihatkan seni bela diri asal Thailand yang terkenal, yaitu Muay Thai. Setelah mendapatkan *brief*, alur video iklan, dan referensi lagu, maka penulis mendengarkan dan melakukan *breakdown* untuk mengetahui instrumen apa saja yang digunakan dan mengelompokkan instrumen sesuai jenisnya dengan menggunakan warna yang sama untuk instrumen yang sejenis.



Gambar 3.2. Breakdown Instrumen

Selain itu, penulis juga mencari referensi pendukung agar dapat menghasilkan musik bernuansa Thailand. Berikut adalah referensi musik yang penulis gunakan.



Gambar 3.3. Referensi Musik Modern 1

Referensi yang penulis gunakan ini untuk menangkap *vibes* dari lagu Thailand dan melihat instrumen apa saja yang sering muncul dalam pembuatan lagu Thailand



Gambar 3.4. Referensi Musik Modern 2

Tidak hanya lagu dengan MV, tapi penulis juga mencari lagu Thailand yang digunakan para remaja untuk membuat *dance cover*. Melalui referensi yang penulis gunakan dapat disimpulkan bahwa musik modern Thailand ini bernuansa riang, terdapat unsur komedi, dan asik apabila digunakan untuk menari atau sekadar menggoyangkan badan.



Gambar 3.5. Referensi Musik Modern 3

Referensi musik modern yang penulis gunakan adalah lagu Thai Cha Cha, Luang Pee Jazz Ost, dan Uni Ipi Ipi. Referensi musik tradisional yang penulis gunakan adalah kumpulan musik instrumental Thailand.



Gambar 3.6. Referensi Musik Tradisional 1

Referensi pertama yang penulis gunakan berasal dari *music ensemble* sebuah fakultas guna melihat ala tupa saja yang digunakan dan bagaimana cara memainkan alat tersebut.



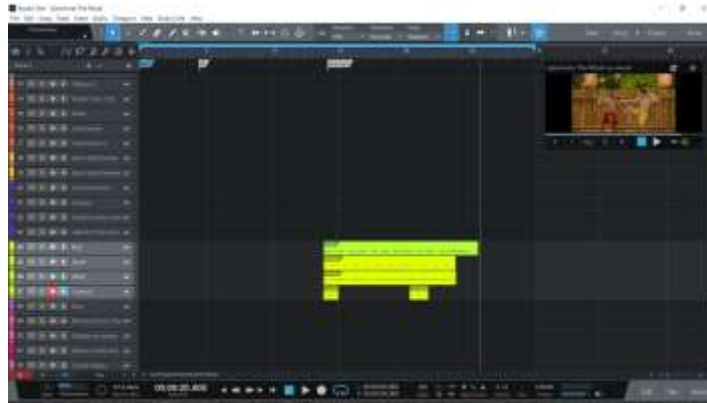
Gambar 3.7. Referensi Musik Tradisional 2

Referensi kedua dan ketiga yang penulis gunakan berasal dari kumpulan lagu tradisional Thailand. Penulis menggunakan kedua referensi ini untuk memperhatikan detail-detail ornamen musik yang digunakan, seperti instrumen detail teknik permainan.



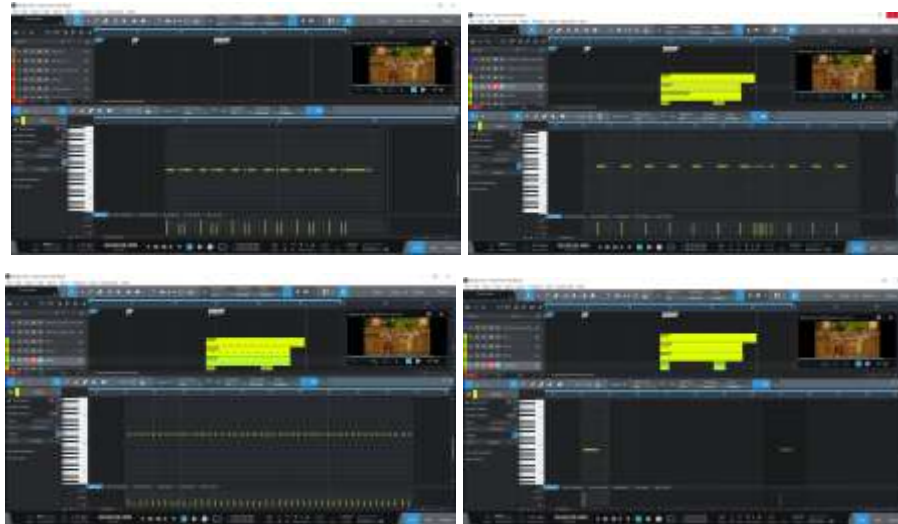
Gambar 3.8. Referensi Musik Tradisional 3

Setelah mencari dan mendengarkan referensi, penulis mulai membuat musik modern Thailand terlebih dahulu yang diawali dengan perkusi untuk membuat *rhythm* dengan tempo 140 bpm. Berikut adalah proses pembuatan.



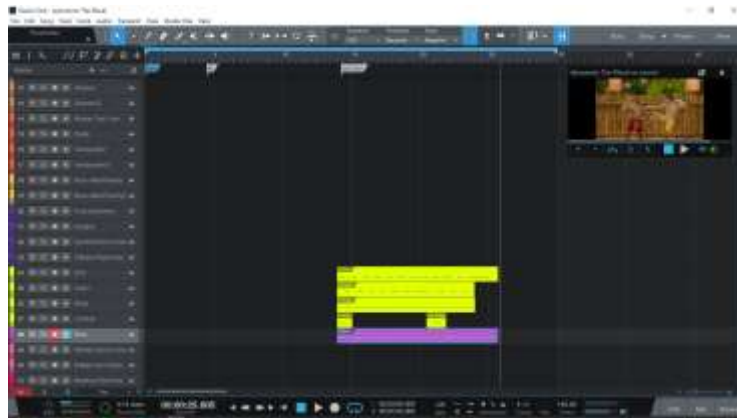
Gambar 3.9. Susunan Perkusi

Perkusi yang penulis gunakan adalah kick, snare, hihat, dan cymbal. Perkusi dibuat simpel dengan *rhythm* 4/4.



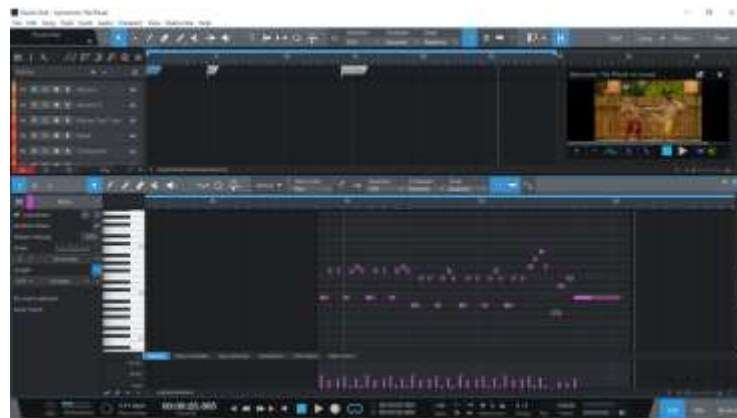
Gambar 3.10. Notasi Perkusi

Kick terbentuk dari not 1/4 dan 1/8, snare terbentuk dari not 1/2, 1/16, dan 1/8, sedangkan hihat terbentuk dari not 1/8. Cymbal digunakan hanya 2 kali, yaitu pada saat mulai lagu dan juga pada saat *fill in* drum untuk menghidupkan suasana, sehingga lagu pun tidak terasa *flat*.



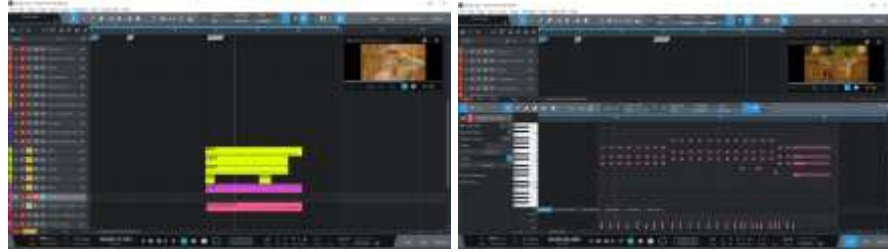
Gambar 3.11. Penambahan Bass

Setelah perkusi telah terbentuk, penulis membuat bass *line* sebagai pendukung kick drum agar keseluruhan lagu menjadi tebal dan penulis menggunakan teknik bending di setiap 2 not pertama untuk memberikan kesan tarik ulur pada lagu.



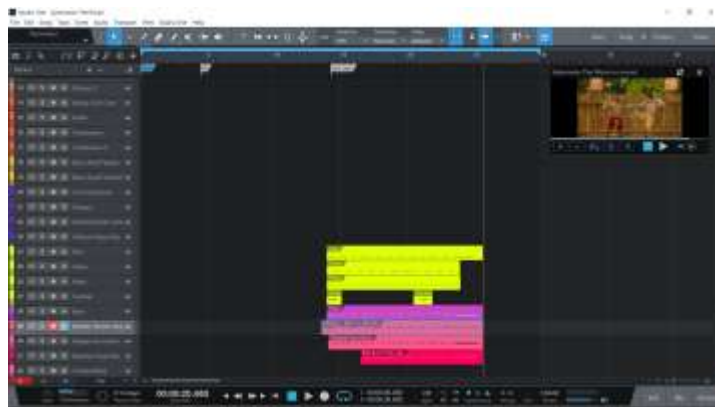
Gambar 3.12. Notasi Bass

Dalam musik, perlu adanya harmonisasi untuk menciptakan keselarasan bunyi. Penulis membuat harmoni yang terdiri dari *chord* Bm A Gmaj7 Bm/F# dan menggunakan instrumen Dallape Accordion. *Chord* ini disisipkan di antara *beat* 1 dan 2, sehingga perpaduan instrumen dan *chord* memberikan bunyi serta kesan humor yang diperlukan dalam iklan Yum Yum Mi Instan.



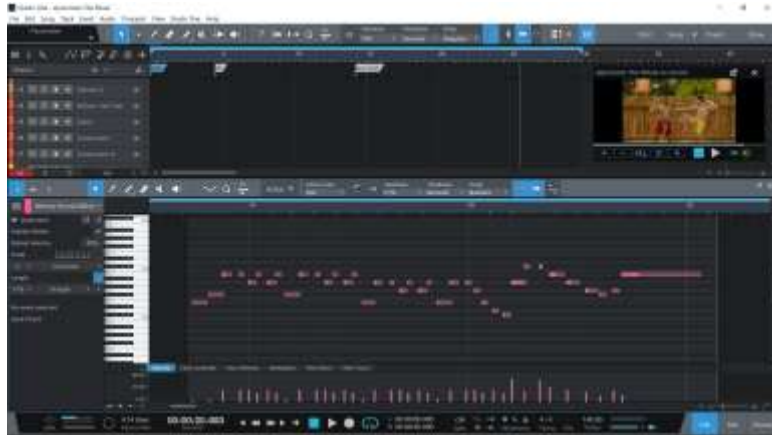
Gambar 3.13. Harmoni

Melodi dalam iklan dibuat dengan menggunakan Synth *Born in Gallifrey*, sehingga terciptalah suara yang mirip dengan referensi dari klien dan juga referensi dari lagu Thailand. Penggunaan Synth jenis *Born in Gallifrey* pun memberikan kesan humor. Sama seperti bass, melodi juga diberikan bending pada beberapa not untuk menciptakan kesan tarik ulur dan di akhir lagu diberikan vibrato.



Gambar 3.14. Melodi

Melodi terdiri dari 1 motif, di mana motif tersebut kemudian dikembangkan dengan memberikan *sequence*, sehingga walaupun nada terdengar berganti, tapi tetap memberikan keutuhan kepada lagu karena motif yang mirip dan juga memberikan arah kepada lagu yang dibuat. Motifnya sendiri hanya terdiri dari 3 not.



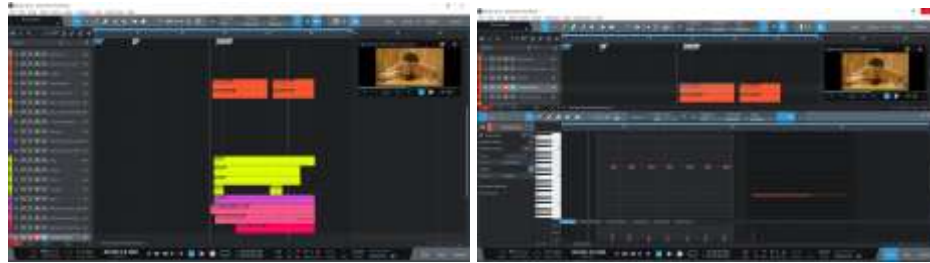
Gambar 3.15. Notasi *Born in Gallifrey*

Selain *Born in Gallifrey*, digunakan juga melodi dengan instrumen *Bamboo Flute Key*. Melodi ini dibuat dengan nada lebih tinggi, sehingga ketika nada tinggi digabungkan dengan nada lebih rendah (berjarak 3rd), maka akan terbentuk harmonisasi.



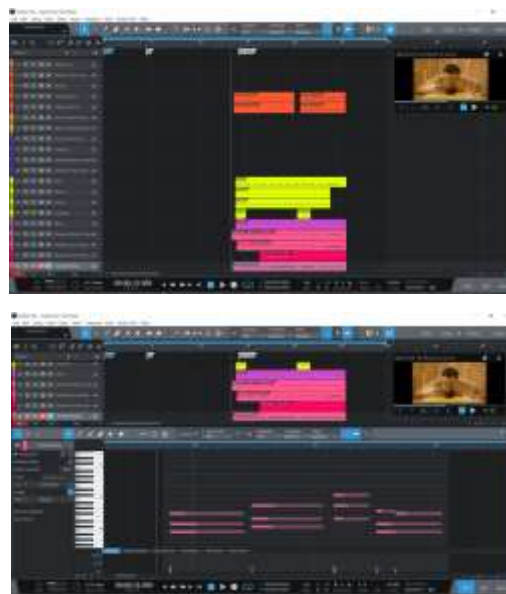
Gambar 3.16. Notasi *Bamboo Flute Key*

Sebagai pengisi dalam lagu, maka digunakan tambourine. Ketika tambourine digunakan sebagai aksentuasi lagu, maka penulis hanya memberikan bunyi 1 kali tepukan tambourine untuk 1 *beat*. Ketika tambourine digunakan untuk meramaikan suasana, maka penulis menggunakan tambourine *roll*.



Gambar 3.17. *Headless* Tambourine dan Tambourine Drum

Terakhir adalah menggunakan Tomita String membentuk *chord*. Tomita String ini digunakan sebagai *ambience* dalam lagu, sehingga cukup disusun dengan *chord* yang diberikan durasi 8 *beat* untuk masing-masing *chord* dan menggunakan volume yang kecil. *Ambience* ini penulis gunakan agar lagu tidak terkesan kaku dan patah.



Gambar 3.18. *Ambience*

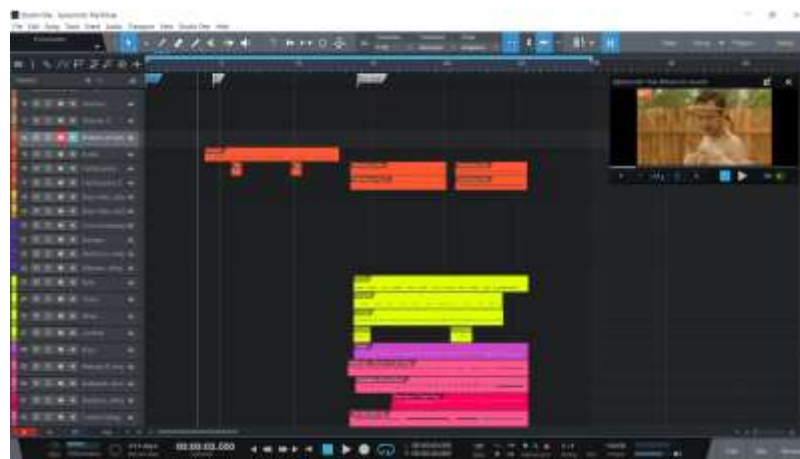
Durasi musik modern Thailand adalah 12 detik. Berikut adalah *scene* yang menggunakan musik modern Thailand.



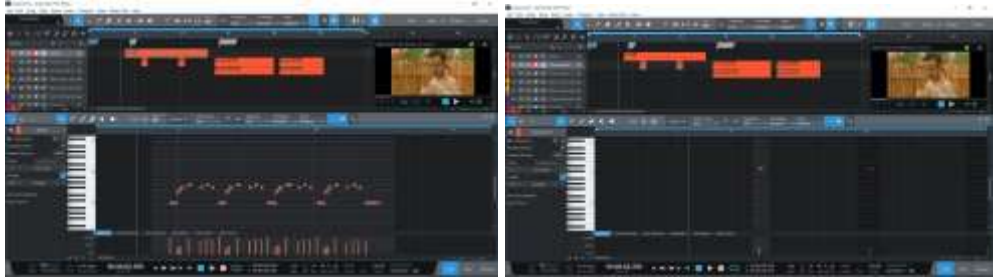


Gambar 3.19. Scene Musik Modern Thailand

Musik modern telah diselesaikan dan dilanjutkan dengan membuat musik tradisional Thailand. Pembuatan musik tradisional dimulai dengan membuat *rhythm* terlebih dahulu menggunakan perkusi. Penulis menggunakan Dolek sebagai gendang dan juga menggunakan Tambourine. Berikut adalah proses pembuatan musiknya.

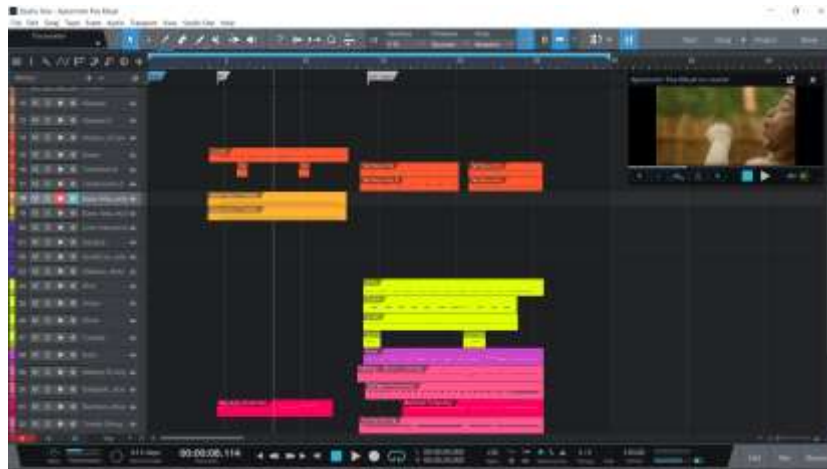


Gambar 3.20. Perkusi Musik Tradisional



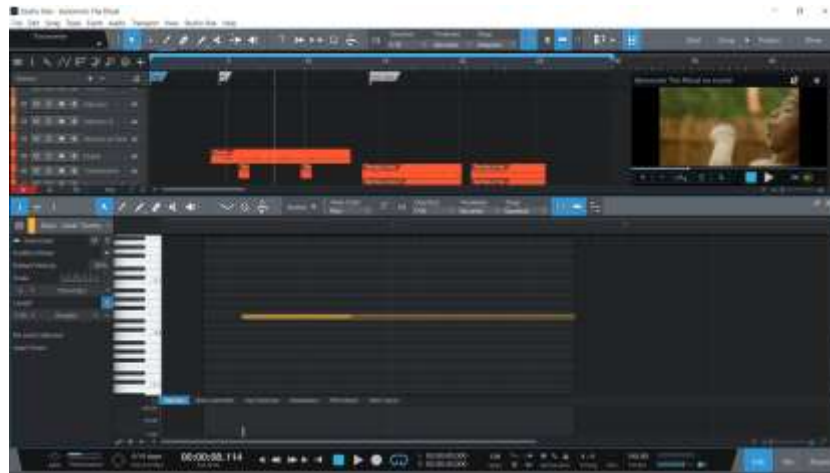
Gambar 3.21. Notasi Dolek dan Tambourine

Rhythm menggunakan Dolek dibuat dengan motif berulang tanpa ada sisipan pukulan karena durasi yang diperlukan singkat dan Tambourine dibuat hanya sesekali berbunyi sebagai pendukung Dolek. Setelah membuat *rhythm*, dilanjutkan membuat bass *line* dengan menggunakan Synth *Adult Tweety*, di mana hanya menggunakan 1 not.

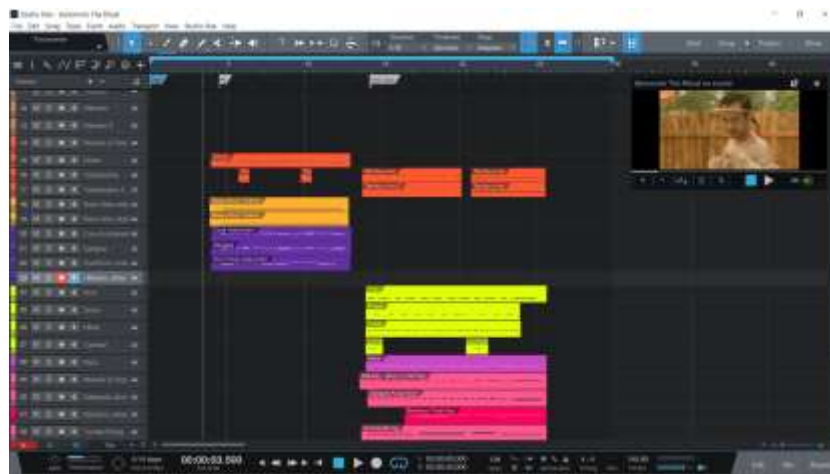


Gambar 3.22. Bass-Adult Tweety

Bass dalam musik tradisional ini digunakan sebagai *ambience* dan dibuat 2 *layer*. Kedua *layer* dibedakan melalui modulasi, di mana kedua *layer* mendapatkan modulasi yang berbeda. *Layer* pertama untuk menghasilkan *sound deep* dan *layer* kedua untuk memberikan efek cengkok.



Gambar 3.23. Notasi Bass-Adult Tweety



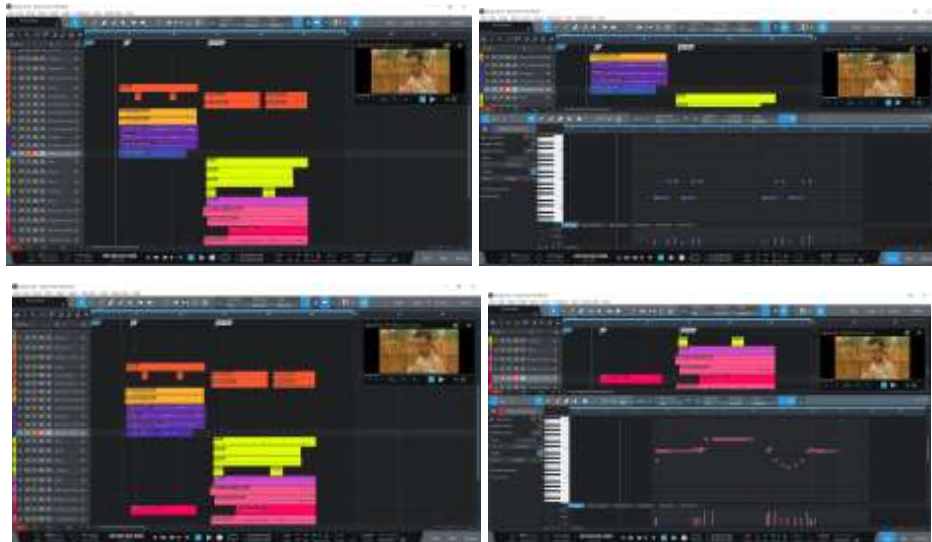
Gambar 3.24. Melodi Line

Tahap selanjutnya adalah pembuatan melodi dengan menggunakan 3 instrumen, yaitu *Core Instrument*, *Gangsa*, dan *Synth Core Instrument*. *Core Instrument* dan *Gangsa* memiliki notasi not yang sama dan di register yang sama juga. Namun, kedua alat memiliki ciri khas *sound* yang berbeda. *Core Instrument* memiliki *sound* yang empuk, sedangkan *Gangsa* memiliki *sound* yang nyaring. Ketika kedua instrument dibunyikan bersamaan, maka akan menghasilkan *sound* yang tebal. Penulis juga menggunakan *Synth Core Instrument* untuk memberikan efek tremolo.



Gambar 3.25. Notasi Core *Instrument*, Gangsa, dan Synth Core *Instrument*

Ketika melodi telah terbentuk, penulis menambahkan Uilleann Pipes *Key* yang berupa alat tiup dengan menggunakan 2 not saja dan digunakan sebagai penunjang agar nuansa Thailand terbentuk. Selain itu, penulis juga menggunakan *Bamboo Flute Key* dengan 5 nada, sehingga akan menambah nuansa musik tradisional.



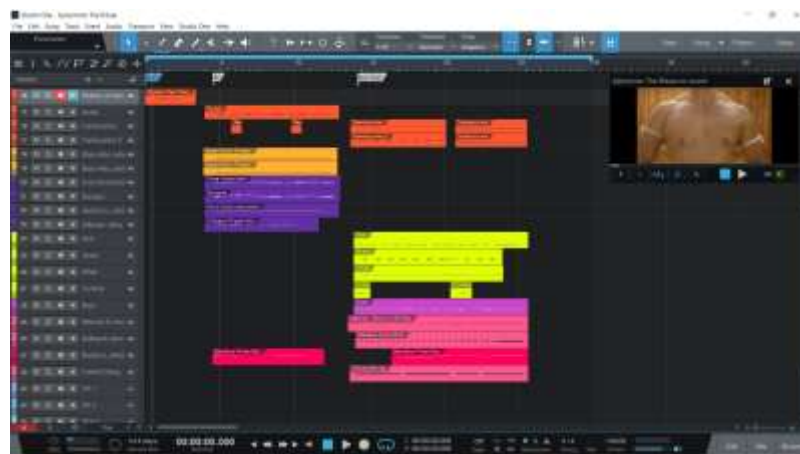
Gambar 3.26. Uilleann Pipes *Key* dan *Bamboo Flute Key*

Berikut adalah beberapa *scene* Ajinomoto *the Ritual* yang menggunakan musik tradisional Thailand.



Gambar 3.27. Scene Musik Tradisional Thailand

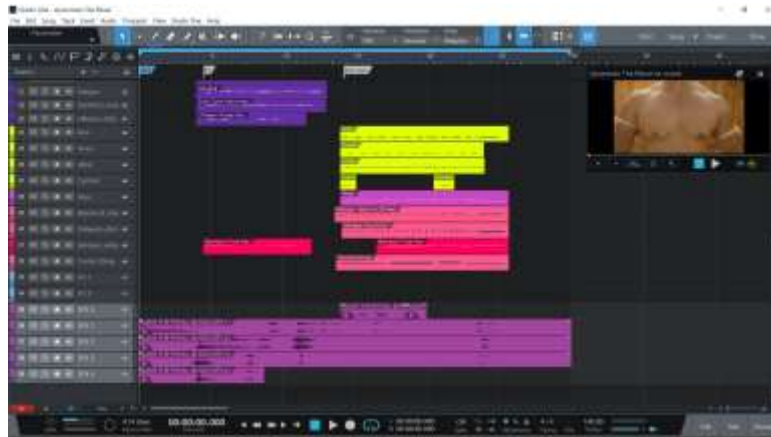
Ketika musik selesai dibuat, perlu diberikan SFX dan VO. Penulis menggunakan SFX yang diberikan oleh MD dari klien. Namun, penulis tidak menta-mentah langsung menggunakan SFX tersebut. Penulis perlu memotong beberapa *sound* untuk dibuatkan *layer* baru dan penulis memberikan SFX tambahan dengan menggunakan Wuhan Tam Tam yang merupakan gong.



Gambar 3.28. Wuhan Tam Tam

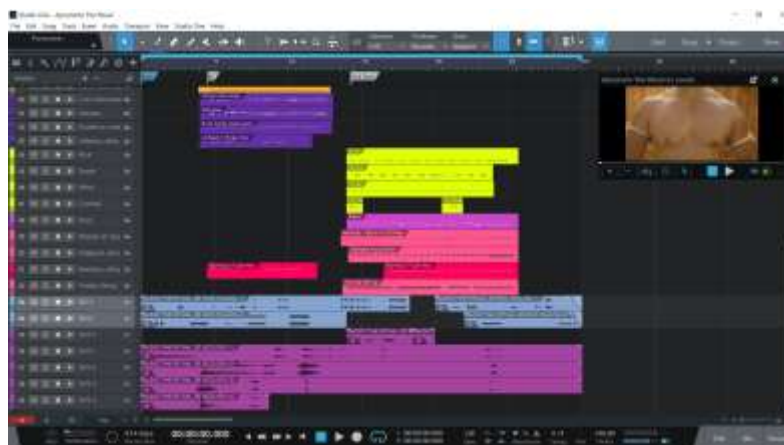
Wuhan Tam Tam digunakan di awal cerita ketika *scene* sedang memperlihatkan kekuatan seorang atlet Muay Thai. Instrumen tersebut

digunakan untuk memberikan efek dramatis dengan memainkan dinamika *cresc.*, sehingga ketika disatukan dengan efek *deep* dan *drop* akan menghasilkan *scene* yang dramatis. Gong digunakan juga untuk menandakan mulainya pertarungan Muay Thai.



Gambar 3.29. SFX

SFX lain yang digunakan dalam iklan versi *The Ritual* adalah SFX angin dengan frekuensi rendah (untuk *scene* memukul) yang disatukan dengan SFX *drop* dan SFX menggulung tali, SFX suara laki-laki saat bertarung, SFX rem mendadak, SFX mengunyah makanan berkuah, SFX slurp, dan SFX celana dikibaskan. Tahap terakhir adalah penambahan VO laki-laki yang sedang bertarung, dan VO laki-laki dengan ciri khas suara orang Thailand.



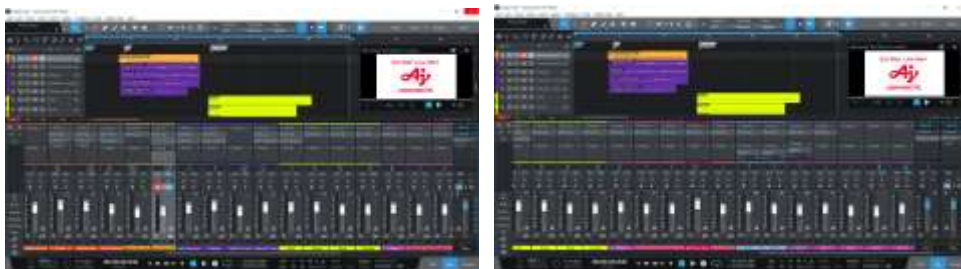
Gambar 3.30. VO

Berikut adalah beberapa *scene* yang menggunakan SFX dan juga VO.



Gambar 3.31. *Scene SFX dan VO*

Setelah seluruh lagu dan SFX dibuat, maka perlu melalui proses mixing dan mastering terlebih dahulu sebelum di *export* untuk menghasilkan suara *high quality*. Berikut adalah proses *mixing* dan mastering yang penulis lakukan.

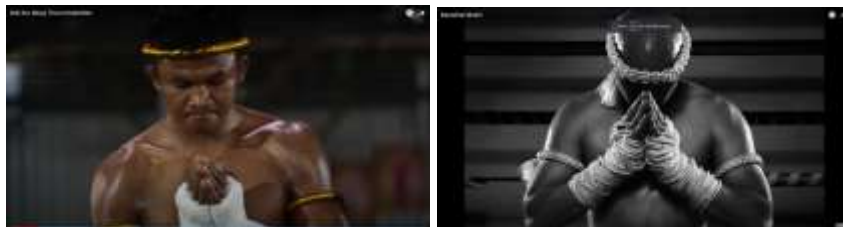


Gambar 3.32. *Mixing dan Mastering Versi the Ritual*

Penulis akan melakukan pengaturan volume suara terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan memberikan *plug-in* pada setiap *channel* yang dirasa perlu. *Plug-in* yang penulis gunakan adalah Pro EQ untuk mengatur frekuensi suara, *mixverb* untuk memberikan efek gema pada suatu suara, *room reverb* untuk memberikan dimensi pada suara, dan juga compressor. Pro EQ penulis terapkan pada hampir seluruh *channel* instrumen, VO, dan beberapa SFX.

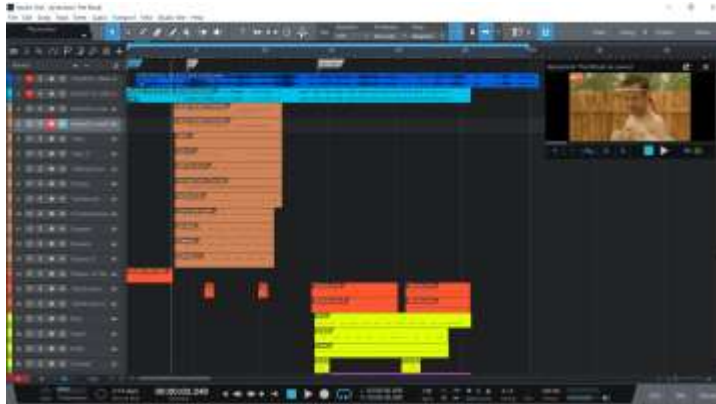
Mixverb diterapkan pada Dolek, tambourine, dan *Core Instrument* (gamelan) dengan porsi sedikit. *Room reverb* diterapkan pada Gangsa, Uilleann Pipes *Key*, SFX 5 dan juga VO. Akan tetapi, untuk *room reverb* pada SFX 5 dan VO penulis gunakan *bus*, sehingga *reverb* akan muncul di akhir kalimat dan tidak membuat suara terlalu becek. *Compressor* penulis terapkan pada kick drum. Setelah pemberian *plug-in*, penulis kembali mengatur volume suara dan mengatur *panning* di setiap *channel*, sehingga suara yang muncul tidak bertabrakan satu dengan yang lain dan terbagi dengan *balance*. Terakhir, penulis melakukan mastering kepada hasil mixing dengan memberikan *clarity* agar suara yang muncul jelas dan memberikan *limiter*.

Hasil *sound* iklan penulis kirim kepada MD dan ternyata terdapat revisi, yaitu pada bagian musik tradisional, di mana musik masih bernuansa Sunda dan belum bernuansa Thailand. Dalam melakukan revisi, penulis kembali mencari referensi, yaitu musik yang digunakan untuk seni bela diri Muay Thai. Berikut adalah referensi yang penulis gunakan.



Gambar 3.33. Referensi Musik Muay Thai

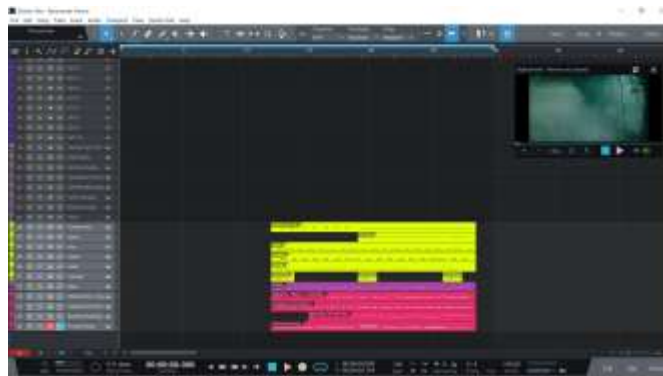
Penulis mengganti instrumen-instrumen dan juga nada untuk musik tradisionalnya. Instrumen yang penulis gunakan adalah indian snake charmer yang diberi 2 layer sebagai melodi utama, Taiko, Talking Drum, Tamborcito sebagai perkusi, *Core Instrument*, Gangsa, dan *Glasses* sebagai pendukung musik, dan strings menggunakan *Synth Softy Clouds* sebagai *ambience*.



Gambar 3.34. Revisi Musik Tradisional Thailand

2. *Horror Version*

Versi kedua dari iklan ini adalah versi horror. Musik yang dibuat hanya musik modern dan pada bagian depan iklan diperlukan *scoring* untuk menciptakan nuansa horror. Musik modern dalam versi ini sama dengan versi *The Ritual*, tapi dengan durasi sedikit lebih panjang, sehingga penulis perlu memotong lagu di bagian tertentu dan menambahkan beberapa not, sehingga lagu tetap selaras hingga akhir. Instrumen yang digunakan pun sama dengan versi sebelumnya, sehingga bunyi yang ditimbulkan juga sama.



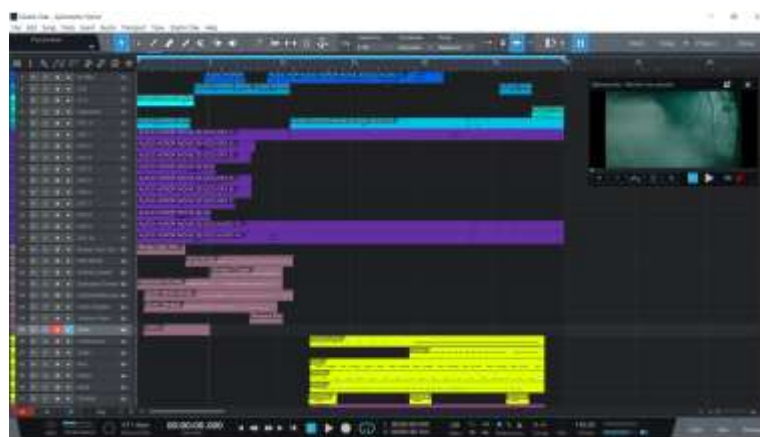
Gambar 3.35. Musik Modern Thailand Versi Horror

Berikut adalah beberapa *scene* dari Ajinomoto Horror yang menggunakan musik modern Thailand.



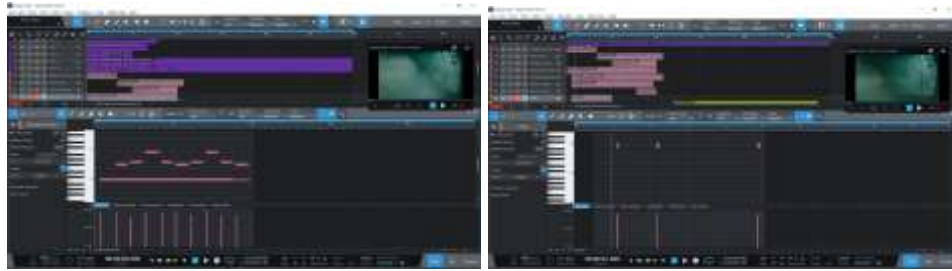
Gambar 3.36. *Scene* Musik Modern Thailand Versi Horror

Setelah musik dibuat, penulis memasukkan SFX, VO, dan melakukan sedikit *scoring*. Nuansa horror didapatkan dengan menggunakan SFX suara jangkrik, kelelawar terbang, suara *howling* serigala, angin berhembus, suara memukul jendela, gong, cymbal, dan juga drop yang disatukan. Selain itu, diperlukan untuk memberikan sedikit musik dengan menggunakan *Hungarian Scale* (menggunakan instrument dystopian drones) dan juga nada *dissonance* (menggunakan violin).



Gambar 3.37. SFX dan VO

Hungarian scale adalah tangga nada dengan notasi 1 2 3b 4# 5 6b 7, sedangkan *dissonance* terbentuk dari 2 nada yang berdekatan dengan jarak 2nd. Not yang berdekatan ini akan memberikan kesan mengganggu karena telinga seperti mendengar 1 not, tapi dengan frekuensi yang bertabrakan.



Gambar 3.38. *Hungarian Scale* dan *Dissonance*

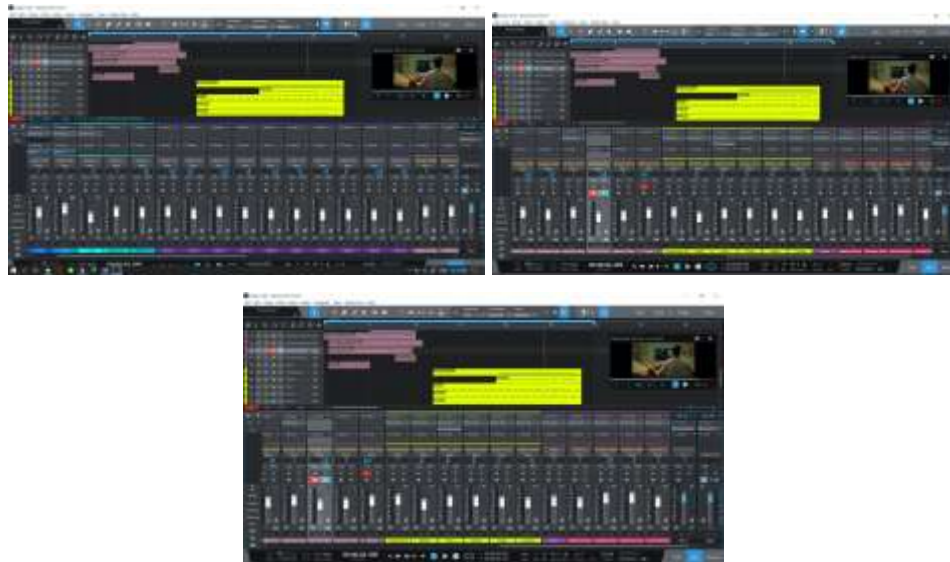
Penulis menggunakan Synth Kettle Gongs dan gangsa untuk membuat musik horror juga. Selain itu, penulis memberikan tambahan efek *panic* dan kejut dengan menggunakan *wild winds*, *ghostly cluster*, dan *pandora panic*. Hal ini penulis gunakan untuk menambah intensitas suasana horror dengan memainkan frekuensi dari efek-efek tersebut. Tidak lupa penulis menggunakan wuhan tam-tam sebagai pembuka suasana. Setelah itu, penulis memasukkan VO. Berikut adalah *scene* horror dalam iklan.





Gambar 3.39. *Scene Horror*

Tahap terakhir adalah *mixing* dan *mastering* keseluruhan *sound* yang telah dibuat. Penulis terlebih dahulu mengatur volume suara. Setelah itu, penulis menambahkan *plug-in* Pro Eq hampir untuk semua *channel*. Pro Eq ini penulis gunakan untuk mengatur *low* dan *high* frekuensi *sound* sesuai yang diinginkan. Lalu, untuk *synth* gangsa diberi *mixverb* dan untuk *kick drum* diberi *compressor*.



Gambar 3.40. *Mixing* dan *Mastering* Versi Horror

Room reverb digunakan pada VO dan menggunakan tambahan *channel bus*, sehingga suara yang keluar tidak becek. Pemasangan *plug-in* selesai dan penulis kembali mengatur volume suara sambil penulis mengatur *panning*, sehingga suara yang muncul tidak bertabrakan dan menjadi *balance*. Setelah *mixing* selesai, penulis melakukan *mastering* dengan menggunakan *clarity* dan juga *limiter*. Penulis pun memberikan hasil versi horror ini kepada MD untuk diasistensikan dan tidak ada revisi untuk versi ini.

3. Sociolla

Proyek selanjutnya yang penulis kerjakan adalah TVC Sociolla FantaSix *Birthday* dengan durasi 15 detik. TVC ini bergenre funk dengan mengutamakan permainan *groove* gitar. Hal pertama yang penulis lakukan adalah mendengarkan referensi yang diberikan oleh MD dan membuat *breakdown* untuk instrument yang akan digunakan.



Gambar 3.41. *Breakdown* Intrumen Sociolla

Penulis juga secara mandiri mencari referensi musik funk lainnya guna untuk mendapatkan inspirasi lebih banyak dan menghindari adanya plagiarisme. Berikut adalah referensi yang penulis gunakan untuk membuat TVC Sociolla. Referensi pertama dari lagu Uptown Funk-Bruno Mars karena paling mendekati referensi dari MD, di sini penulis mempelajari detail *groove* funk, seperti drum & *guitar line*.



Gambar 3.42. Referensi Sociolla 1

Referensi kedua dari Anthony Brancati: Neo-Funk (ft. Lamell Lewis & Robi Botos). Di dalam referensi kedua ini, penulis melihat cara bermain untuk setiap instrumen yang ada.



Gambar 3.43. Referensi Sociolla 2

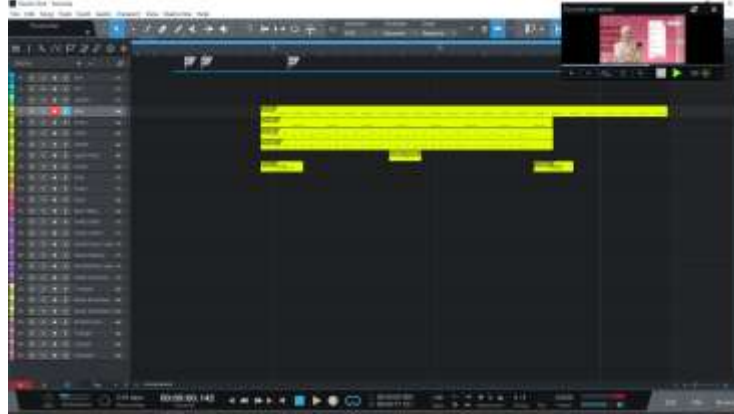
Referensi ketiga penulis gunakan dari kumpulan lagu bergenre funk untuk memperkaya ilmu dalam musik bergenre funk.



Gambar 3.44. Referensi Sociolla 3

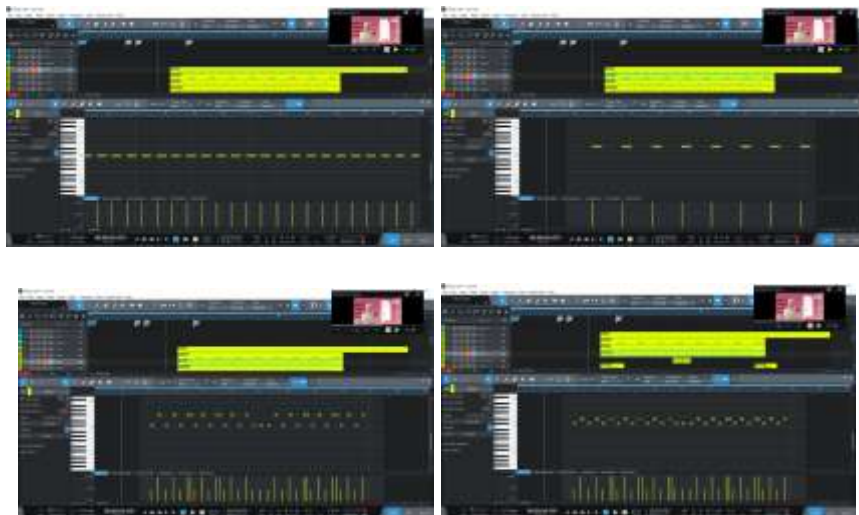
Setelah mencari dan mempelajari referensi, penulis mulai membuat lagu untuk TVC Sociolla yang diawali dengan pembuatan perkusi. Setiap pembuatan lagu penulis mengawali dengan pembuatan perkusi karena perkusi berfungsi untuk membentuk *rhythm* dan menentukan tempo dari awal hingga

akhir lagu, sehingga lagu yang dibuat akan stabil dan tidak bertabrakan antar suara instrumen.



Gambar 3.45. Perkusi Sociolla

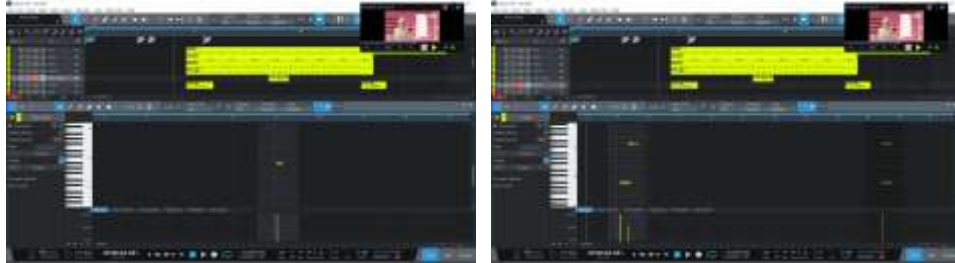
Dalam membentuk *rhythm*, penulis menggunakan kick, snare, hihat 80 80s, hihat *Naturally Funky*, *open hihat*, dan *crash*. Kick dibuat dengan not 1/4 dan snare juga dibuat dengan not 1/4. Kick dan snare akan masuk bergantian. Lalu, untuk hihat penulis menggunakan motif yang sama hanya saja suara yang dihasilkan sedikit berbeda karena menggunakan jenis hihat yang berbeda. Perpaduan hihat jenis 80 80s dan *Naturally Funky* menghasilkan suara yang diinginkan.



Gambar 3.46. Notasi Kick, Snare, Hihat 80 80s, dan *Naturally Funky*

Penulis juga menggunakan *open* hihat di tengah lagu untuk menandakan adanya pergantian suasana lagu dari ramai menjadi sepi. Penambahan *crash* di

awal dan akhir lagu untuk memberikan kesan lagu dimulai dan diakhiri dengan nuansa yang *uplifting*.



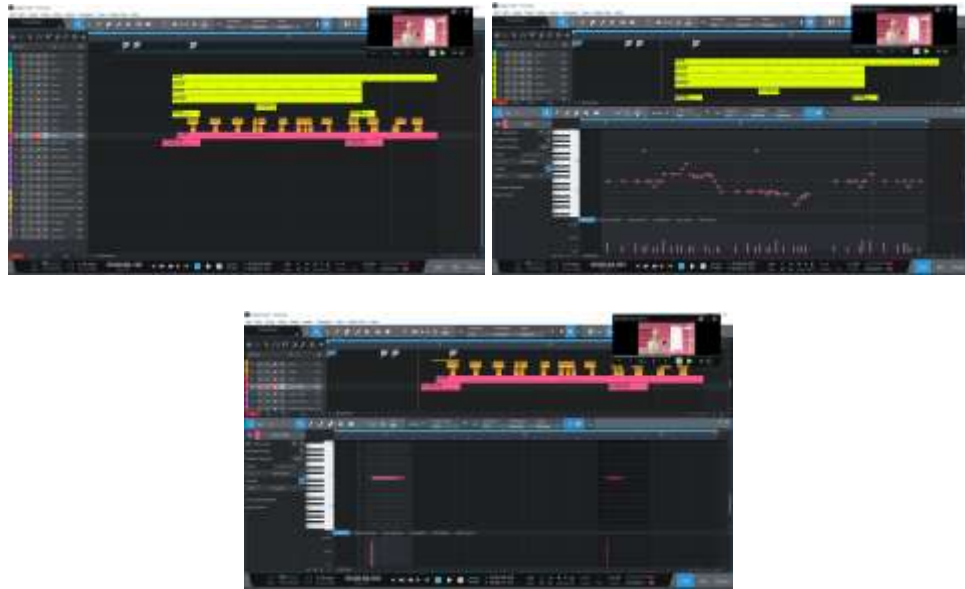
Gambar 3.47. Notasi *Open Hihat* dan *Crash*

Perkusi telah selesai disusun, tapi nuansa yang dihasilkan masih kurang *uplifting*, sehingga penulis memutuskan untuk menambahkan *clap* yang disisipkan di antara suara perkusi. Suara *clap* yang penulis gunakan adalah hasil penggabungan beberapa suara *clap* solo yang penulis ambil dari platform Youtube tentunya *free sound (no copyright)* dan suara *clap* dari VST yang penulis punya. Penulis membuat sendiri suara *clap*, karena penulis merasa suara *clap* yang tersedia baik dari Youtube dan VST kurang memuaskan.



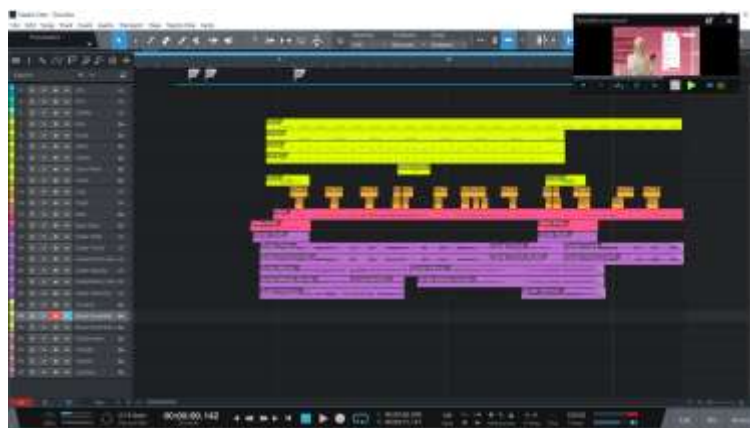
Gambar 3.48. *Clap*

Selanjutnya, adalah pembuatan bass *line*. Penulis menggunakan 2 layer bass, di antaranya untuk bass *slide* dan bass berisi not-not yang berguna untuk mempertajam *groove* funk.



Gambar 3.49. Bass *Line* Sociolla

Setelah selesai membuat bass *line*, tiba saatnya penulis untuk membuat *part* gitar sebagai *main* instrument dalam iklan ini. Akan tetapi, penulis tidak menggunakan VST untuk gitar karena kurang dapat menonjolkan sisi funk, sehingga penulis memutuskan untuk melakukan *recording* dari gitar asli.



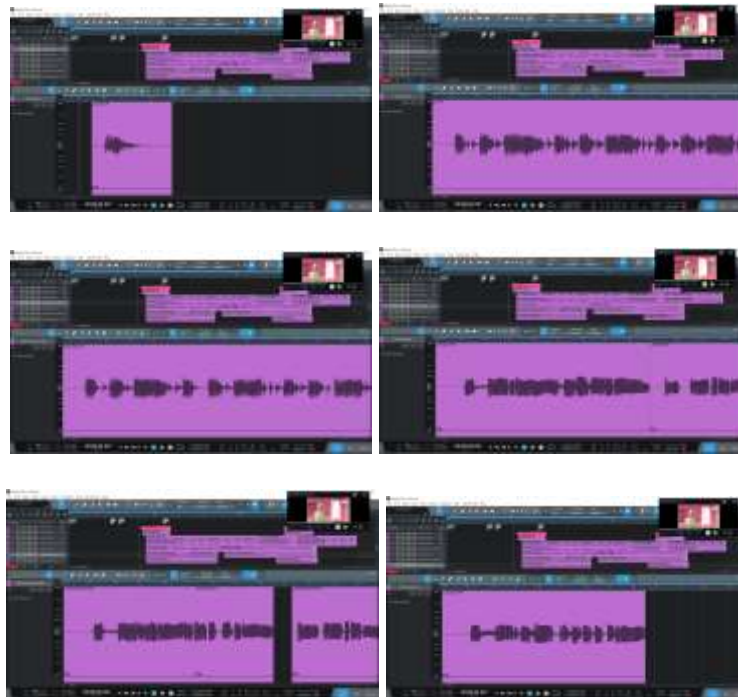
Gambar 3.50. Gitar

Gitar yang digunakan untuk menciptakan *groove* funk ini adalah gitar elektrik dengan menggunakan efek tambahan seperti yang tertera dalam foto di bawah ini. Penulis meminta tolong adik penulis untuk memainkan gitar tersebut karena penulis sendiri tidak dapat bermain gitar. Sebelum *recording*, tentunya penulis memberikan *brief* dan referensi kepada adik penulis. Berikut adalah proses selama *recording* lagu untuk TVC Sociolla.



Gambar 3.51. Proses *Recording*

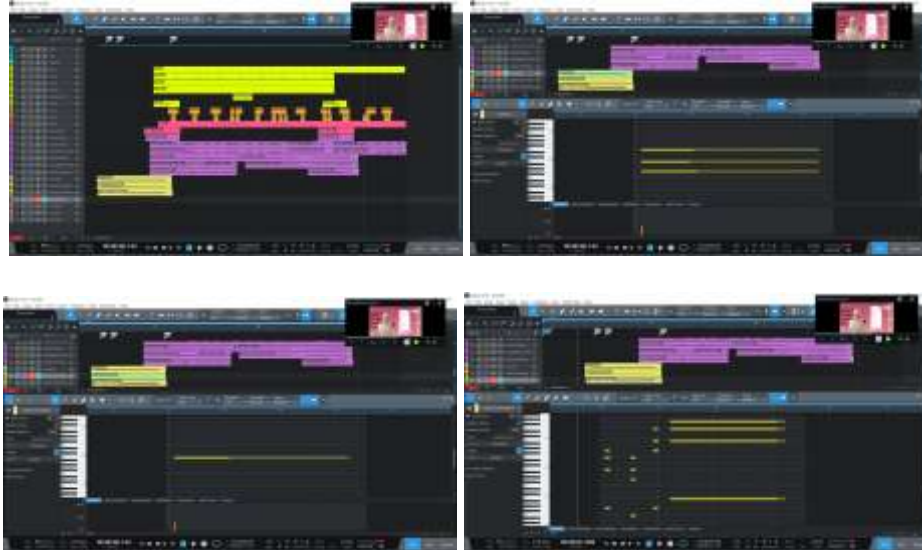
Recording gitar dilakukan beberapa kali untuk merekam gitar *slide*, melodi, chord, dan juga memberikan harmoni. *Chord* dan melodi masing-masing direkam 2 kali untuk membuat suara lebih tebal. Gitar *slide* untuk mendukung bass *slide* di awal lagu, sedangkan harmoni untuk mendukung melodi utama dengan cara memainkan nada dengan jarak 3rd.



Gambar 3.52. Hasil *Recording* Gitar

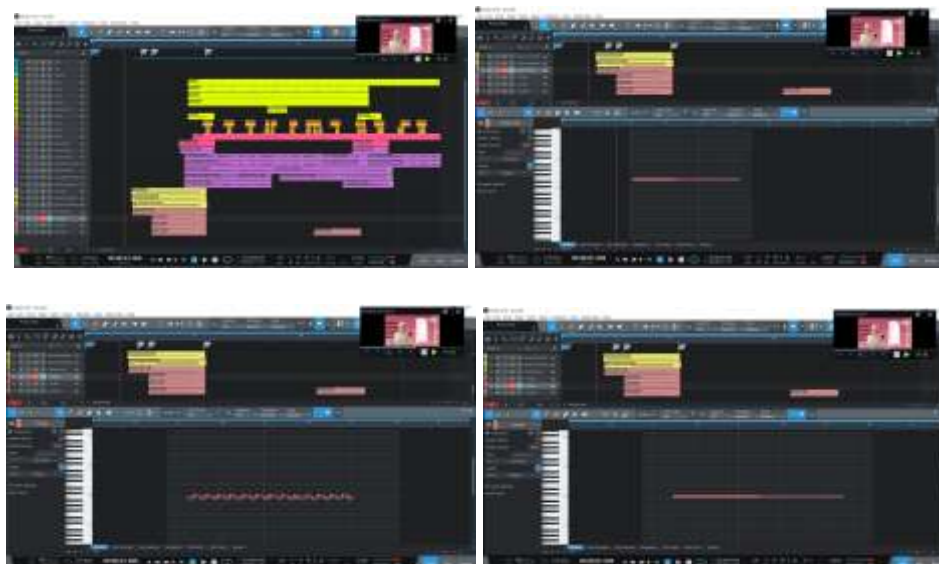
Recording telah dilakukan dan selanjutnya adalah menyusun instrument brass yang digunakan di awal lagu sebagai intro lagu. Brass yang digunakan

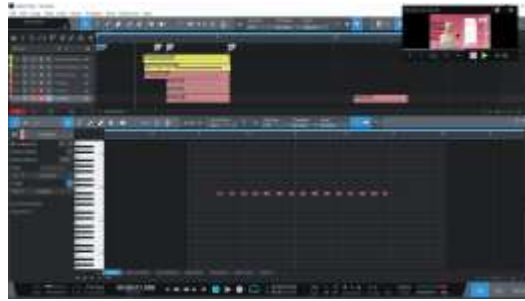
adalah trumpet dan juga brass *ensemble* yang tersedia dalam VST. Artikulasi yang digunakan dalam brass *ensemble* ada 2, yaitu sustain dan juga sforzando.



Gambar 3.53. Brass

Sebagai pendukung intro, penulis gunakan juga instrumen double bass, triangle, dan cymbal dengan teknik permainan yang berbeda. Double bass hanya dengan 1 not yang ditahan lama, sedangkan untuk triangle dan cymbal dengan teknik trill (2 not dimainkan selang-seling dengan tempo cepat).





Gambar 3.54. *Ambience*

Tahap terakhir pembuatan lagu TVC Sociolla adalah pemberian SFX dan juga VO. SFX terdiri dari *uplifter* untuk menaikkan suasana lagu, suara trumpet sebagai *downlifter* pada *scene* yang memperlihatkan barang palsu, suara *notification chat*, angin, dan *sparkling*. Lalu, untuk VO menggunakan suara perempuan sesuai dengan visualnya yang menampilkan sosok perempuan.



Gambar 3.55. SFX dan VO

Setelah seluruh lagu, SFX, dan VO selesai disusun, tahap terakhir adalah melakukan *mixing* dan *mastering* untuk finalisasi. Hampir seluruh *channel* menggunakan Pro Eq untuk mengatur frekuensi suara (*low, high, and mid*), sehingga dapat mencapai suara yang diinginkan. Kick dan gitar penulis berikan sedikit *compressor*. VO dan gitar penulis berikan *room reverb* untuk memberikan dimensi suara.



Gambar. 3.56. *Mixing* dan *Mastering* Sociolla

Tidak lupa setelah memberikan *plug-in* penulis juga mengatur volume dari setiap *channel* instrument dan memberikan *panning*, sehingga suara yang dihasilkan tidak bertabrakan dan menjadi *balance*. Berikut ada *scene* dari TVC Sociolla FantaSix *Birthday*.



Gambar. 3.57. *Scene* TVC Sociolla

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan praktik kerja magang, tentunya penulis mengalami beberapa kendala. Kendala pertama adalah ketika dihadapkan dengan genre *advertising* yang berbeda-beda, seperti genre komedi, horror, dan lain sebagainya

yang membutuhkan *feel*, *sound*, dan genre musik yang berbeda pula. Pada awalnya sangat sulit untuk membuat *advertising* yang memerlukan musik EDM dengan suara-suaranya yang khas, sehingga menyita waktu cukup lama untuk mengerjakan *advertising* tersebut.

Kendala kedua adalah kendala minor di mana stok *library* yang penulis punya terbatas, sehingga terkadang penulis sulit merealisasikan suara yang diinginkan. Terdapat pula beberapa tools yang belum pernah diketahui penulis, seperti *looping*, *export video* disertai *sound* langsung dari aplikasi Studio One yang memakan waktu ketika proses revisi. Selain itu, pengetahuan terhadap proses *mixing* dan *mastering* penulis yang masih sangat *basic* pada awal mengerjakan proyek magang membuat *sound* yang dihasilkan kurang maksimal.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menghadapi kendala yang ada, maka diperlukan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Solusi untuk mengatasi kendala pertama, yaitu dengan membiasakan diri mendengarkan musik dan iklan dengan genre berbeda setiap harinya. Penulis mencari *tutorial* secara mandiri di Youtube, bertanya, berdiskusi dengan pembimbing lapangan ataupun teman di luar studio yang bekerja di bidang yang sama, dan memperhatikan pembimbing lapangan ataupun senior lain pada saat sedang melakukan produksi *sound* di studio secara langsung.

Untuk mengatasi kendala kedua pun, penulis juga melakukan hal yang sama dengan kendala pertama, yaitu dengan mencari *tutorial* di Youtube ataupun bertanya kepada pembimbing lapangan. Dengan demikian, maka jalannya produksi lebih lancar dan *sound* yang dihasilkan dapat menjadi lebih maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan.