

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada teknik perekaman permainan alat musik Betawi khususnya alat musik ondel-ondel untuk *scoring scene* parade dalam film “Ondel Ondel Ada Anaknya”

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penulisan skripsi penciptaan ini adalah untuk mendapatkan rekaman permainan musik ondel-ondel untuk *scene* parade yang realistis, bersih, serta dapat didesain ulang untuk didengar audiens terutama audiens film “Ondel-Ondel ada Anaknya” dimana hal ini tidak bisa didapatkan lewat teknologi VSTi .

2. STUDI LITERATUR

2.1. MUSIK SCORING

Musik untuk film atau umumnya disebut *music scoring* sejatinya harus mampu memberikan dukungan kepada penonton dalam membentuk suasana sesuai dengan kebutuhan film tersebut. Musik *score* berperan untuk menyoroti sebuah adegan dan juga memberi penjelasan terkait suasana, keterangan tempat, dan juga keterangan waktu. Musik *score* juga dapat berperan sebagai penekanan pada kondisi hubungan antar karakter dalam sebuah situasi dramatis (Manvell, 1957: 116). Argstatter & Wilker (2010) juga menambahkan bahwasanya musik memiliki peran mistis karena kehadirannya dapat membawa pengaruh terhadap suasana dan juga emosi dimana setiap musik mampu menunjukkan emosi-emosi tertentu.

Sumarno (1996) menyebutkan bahwa *music scoring* memiliki berbagai macam fungsi yang diantaranya adalah membantu menyatukan adegan atau shot menjadi saling terikat satu dengan lainnya, juga mampu memberikan kesan dramatik pada adegan yang memiliki kelemahan dari segi akting, juga dapat mendukung suasana hati aktor dalam adegan yang memiliki shot yang lama. *Film Score* juga dapat memberikan keterangan mengenai waktu terjadinya film tersebut dan juga latar tempat terjadinya adegan dalam film tersebut.

Phetorant (2020) menyebutkan bahwa *music scoring* seringkali menghadirkan realisme musik. Hal tersebut mengartikan bahwa produksi musik untuk film ditujukan untuk menyelaraskan antara gambar dengan suara. Suara yang diciptakan dalam hal ini musik didesain agar mampu memproyeksikan bagaimana gambar dalam film terdengar kedalam format musik. Ia juga menekankan bahwa musik dalam film sebagai salah satu elemen naratif sehingga realisme musik perlu diperhatikan.

2.2 PEREKAMAN SUARA

Menurut Savage (2011) *live recording* merupakan sebuah proses dari perekaman audio yang dilakukan dari studio atau tempat pertunjukan musik itu berlangsung. Savage menekankan bahwa salah satu esensi dari *live recording* adalah untuk menangkap keaslian dan energi dari permainan musik tersebut. Ia juga menekankan bahwa dalam proses *live recording*, kita harus berpegang pada prinsip “*how does it sound?*”. Barracco (2012) juga menyatakan bahwa *live recording* lebih memungkinkan emosi yang dibawa oleh pemain musik menjadi lebih tergambar. Barracco juga menambahkan bahwasanya interaksi antar musisi pada saat *live recording* memberikan emosi lebih pada hasil suara yang didapat.

Savage (2011) menyebutkan bahwa *live recording* tradisional awalnya hanya menggunakan satu trek rekaman dalam merekam *live recording* namun pada teknik *live recording* modern, masing-masing instrumen dapat direkam ke dalam satu trek yang bertujuan untuk memudahkan proses pengeditan di masa pasca produksi. Seperti yang dijelaskan oleh Gibson (2007), *multitrack recording* dalam *live recording* kini dapat dilakukan dan menjadi sangat efektif dalam proses recording karena memiliki fleksibilitas yang lebih baik pada saat proses *mixing*. *Sound engineer* menjadi lebih mudah dalam melakukan *panning*, *leveling*, serta pemberian efek pada setiap instrumennya. Selain itu, keuntungan yang didapat ketika menggunakan *multitrack recording* pada saat *live recording* adalah mendapatkan hasil rekaman

suara yang lebih detail karena masing-masing trek akan memuat suara yang terperinci dan independen.

Terlebih pemilihan mikrofon yang sesuai karakteristik sumber suara yang tepat dapat memberikan kualitas lebih terhadap hasil rekaman. Gibson (2007) juga menambahkan bahwa adanya DAW atau *digital audio workstation* memudahkan perekaman multitrack pada *live recording* karena perangkat seperti *audio interface* dan *preamp* dapat langsung terhubung dengan DAW.

2.2.1 Digital Audio Workstation (DAW)

Savage (2011) menyebutkan bahwa saat ini terdapat teknologi *Digital Audio Workstation (DAW)* yang tampilan antarmukanya menyerupai mixer dan berupa perangkat lunak. Mixer sendiri dapat didefinisikan sebagai perangkat yang mencakup semua komponen yang diperlukan untuk merutekan suara ke dan dari *tape recorder*, sistem *speaker*/amplifikasi, dan juga memiliki kemampuan untuk mengontrol suara untuk sebagian besar perutean atau pemrosesan lainnya yang mungkin diinginkan. DAW sendiri dapat didefinisikan sebagai sebuah perangkat lunak yang berfungsi untuk merekam, mengubah, dan mengedit suara secara digital menggantikan perekaman audio secara analog (Andriyanto, 2020; Mulyadi & Daryana, 2020).

Vivian et al (2023) menjelaskan tentang alur penggunaan perangkat DAW untuk melakukan recording menggunakan salah satu aplikasi DAW yaitu Cubase. Pada laman kerja Cubase 5, Vivian menjelaskan bahwa jumlah track dapat diatur dengan menekan tombol “*add audio track*” dan memilih pengaturan mono karena instrumen akan direkam masing-masing. Hal yang perlu tersedia bersamaan dengan DAW adalah *soundcard* karena perangkat tersebut berguna sebagai penyedia daya kepada mikrofon atau lebih dikenal dengan sebutan *phantom power*.

2.2.2 Sistem Monitoring Rekaman

Vivian juga menjelaskan bahwa *headphone* juga diperlukan untuk melakukan monitor terhadap suara rekaman. Menurut Widodo & Pratama (2023) *speaker* monitor juga dapat digunakan untuk melakukan monitoring terhadap hasil rekaman suara. Widodo menjelaskan bahwa sebuah *near-field monitors* telah dirancang untuk menghasilkan suara yang berkarakter flat sehingga memberikan akurasi yang tinggi terhadap hasil rekaman suara.

2.2.3 *Metronome*

Menurut Vivian et al (2023) Cubase memiliki fitur *metronome* yang dapat dinyalakan saat perekaman berlangsung namun Vivian menyebutkan pemain musik pada beberapa kasus lebih terbiasa untuk bermain musik tanpa menggunakan *metronome* terlebih pemain musik daerah. Wicaksana (2023) mendefinisikan *metronome* sebagai sebuah perangkat yang mengeluarkan bunyi secara stabil dan konstan serta dapat diatur cepat atau lambatnya. Wicaksana menyebutkan bahwa fungsi dari *metronome* adalah untuk membantu pemain musik atau penyanyi dalam menjaga tempo bermainnya. Battello (2021) juga menyebutkan bahwa *metronome* diibaratkan sebagai pengganti konduktor musik yang berguna untuk menyamakan ketukan antar pemain musik.

2.2.4 *Microphone Placements*

Savage (2011) menjelaskan bahwa salah satu aspek penting dalam menghasilkan rekaman *live recording* yang memuaskan adalah penempatan mikrofon. Fukada (2010) juga menekankan bahwa cara kerja mikrofon berbeda dengan telinga manusia sehingga penempatan yang ideal diperlukan untuk mendapatkan hasil rekaman yang optimal. Eargle (2012) menjabarkan macam-macam jenis alat musik dan bagaimana penempatan mikrofon yang

baik agar suara yang dihasilkan dapat maksimal. Untuk alat musik gesek terkhusus untuk biola, penempatan mikrofon dapat dilakukan seperti ini:

Tabel 2.1 Penempatan Mikrofon untuk biola

<i>Microphone Placement</i>	Hasil
Apabila menggunakan mikrofon berjenis <i>clip on</i> , mikrofon direkatkan pada bagian sisi dekat <i>bridge</i> biola	Detail suara pada rentang frekuensi <i>midrange</i> hingga frekuensi tinggi lebih tergambar
Apabila menggunakan mikrofon dengan jenis kondensor, arahkan mikrofon ke <i>f holes</i> pada biola dengan jarak sekitar 30-50 cm	Penempatan seperti ini akan menghasilkan detail suara yang harmonik pada biola

Berbeda dengan biola, alat musik *drum kits* memiliki treatment penempatan mikrofon yang berbeda dengan biola. Masing-masing *close miking* pada alat drums kemudian dapat digabung dengan mikrofon *stereo* atau mikrofon ruangan untuk hasil yang lebih baik. Berikut penempatan mikrofon yang dilakukan oleh Eargle untuk alat musik *drum kits*:

Tabel 2.2 Penempatan Mikrofon untuk drum

<i>Microphone Placement</i>
Mikrofon <i>Overhead</i> - Untuk penempatan mikrofon secara <i>overhead</i> umumnya mikrofon yang digunakan adalah mikrofon <i>stereo</i> atau XY
<i>Kick</i> - Untuk menangkap suara frekuensi rendah yang dihasilkan oleh kick drums, mikrofon dynamic banyak digunakan dengan penempatan di dalam badan kick atau diletakkan di depan lubang resonansi
<i>Toms</i> - Untuk menangkap suara dari setiap toms yang jumlahnya lebih dari satu, biasanya masing-masing mikrofon berjenis kondensor atau <i>dynamic</i> diletakkan di atas permukaan <i>tom</i> dengan jarak sekitar 2 inci
<i>Hi-Hat</i> - Mikrofon tersendiri umumnya dipergunakan untuk mengambil detail frekuensi tinggi dari hi-hat, namun peletakan mikrofon sebaiknya berada 6-8 inci di atas hi-hat dan arahnya sebaiknya dijauhkan dengan <i>snare</i> untuk menghindari kebocoran suara
<i>Cymbal</i> - Untuk menangkap suara dari <i>cymbal</i> , mikrofon tersendiri dapat diletakkan sekitar 6-12 inci di atas badan <i>cymbal</i>

2.3 MUSIK ONDEL ONDEL

Chaer (2015) menyebutkan bahwa pada mulanya, musik ondel-ondel hadir sebagai tradisi masyarakat Betawi untuk menolak bala. Musik ondel-ondel digunakan untuk mengiringi pertunjukkan ondel-ondel yang masyarakat Betawi percaya sebagai lambang pelindung dari roh-roh jahat. Musik ondel-ondel umumnya terdiri atas alat musik tradisional seperti gendang, kecrek, dan ningnong. Namun, seturut dengan berkembangnya zaman musik ondel-ondel beserta pertunjukkan ondel-ondel menjadi hiburan semata bagi masyarakat.

Seturut dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Chaer terkait alat musik yang digunakan dalam musik ondel-ondel, Saidi (1997) lebih lanjut menjelaskan tentang masing-masing alat musik yang biasa digunakan dalam musik ondel-ondel sebagai berikut:

1. Gendang

Gendang merupakan alat musik berjenis perkusi yang utama pada rangkaian alat musik ondel-ondel. Gendang memainkan peranan yang cukup penting dalam musik ondel-ondel yaitu sebagai penentu ritme dan juga tempo. Alunan gendang juga berfungsi untuk menggerakkan para pemain ondel-ondel.

2. Kecrek

Kecrek merupakan alat musik kecil yang memiliki bunyi keras serta tajam. Kecrek termasuk ke dalam musik berjenis perkusi dan mengambil peranan dalam membentuk kesan dramatis dalam musik. Selain itu, alat musik ini juga berguna sebagai penanda dari perubahan irama musik.

3. Ningnong (gong kecil atau kempul)

Ningnong mengambil peranan penting dalam menimbulkan efek kesakralan dan kemagisan dari pertunjukkan yang sedang berlangsung.

Suara yang dihasilkan oleh ningnong dianggap mampu menambah kesan ritual dalam sebuah pertunjukkan ondel-ondel.

4. Terompet

Terompet biasanya digunakan dalam rangkaian musik ondel-ondel untuk memberikan kesan kemeriahan dalam pertunjukkan ondel-ondel. Alat musik ini juga memberikan pengaruh terhadap suasana pertunjukkan ondel-ondel yang semarak

2.3.1 Format Musik Odel-Odel

Menurut Saidi (1997) sejak abad ke-19, berkembangnya etnis Tionghoa di Indonesia membawa pengaruh terhadap musik ondel-ondel. Mulai saat itu, tehyan yang merupakan sejenis alat musik gesek berdawai dua turut menjadi bagian dari musik ondel-ondel. Ridwan menambahkan bahwa hadirnya alat musik ini memberikan suara baru yang khas dan dikenal dengan istilah “melengking mendayu” yang dihasilkan dari gesekan busur dari kedua buah senar yang dimilikinya.

Adapun menurut Chaer (2015) menyebutkan bahwasanya terdapat perbedaan antara musik ondel-ondel, gambang kromong, dan juga tanjidor. Dari segi alat musik yang digunakan, musik ondel-ondel umumnya terdiri atas gendang, kecrek, ningnong, dan terkadang terompet. Sedangkan musik gambang kromong terdiri atas gambang, kromong, serta alat musik gesek adaptasi Tionghoa (tehyan, kongahyan, dan sukong). Berbeda dengan gambang kromong, musik Tanjidor lebih condong kepada corak musik Eropa sehingga alat musik yang digunakan adalah terompet, klarinet, trombon, dan juga drum besar. Pendapat ini juga didukung oleh Harlandea (2016) yang menyebutkan bahwa musik ondel-ondel berbeda dengan gambang kromong maupun tanjidor. Harlandea menyebutkan bahwa musik ondel-ondel memiliki cakupan yang lebih sempit karena khusus digunakan untuk mengiringi pertunjukkan ondel-ondel.