



REKAYASA SUARA UNTUK DOKUMENTASI VIDEO PADA KOMUNITAS LENSA PANGALENGAN

Ardy Aprilian Anwar, S.Pd., M.Sn.¹, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn.²

¹Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

²Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

* ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id, ariefiink@telkomuniversity.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima 19 Juni 2020

Direvisi 10 Agustus 2020

Disetujui 27 Agustus 2020

Tersedia Online 28 Agustus 2020

ABSTRAK

Pelaku promosi seperti komunitas fotografi di Pangalengan menjadi ujung tombak promosi wisata. Komunitas Lensa Pangalengan yang telah berdiri pada 07 Januari 2017 untuk merintis usaha promosi potensi-potensi yang dimiliki kawasan Desa Pangalengan. Mereka bergerak dalam membuat konten promosi berupa videografi dokumenter keindahan sudut-sudut alam, perkebunan teh, terutama pengolahan kopi, dan lain-lain. Akan tetapi mereka belum memperlihatkan hal-hal penting saat menerapkan audio pada karya-karya audio visual yang telah mereka upload ke Youtube ataupun Instagram, seperti belum mencantumkan *credit title* pada musik dari *outsourse* hingga kurangnya pengetahuan peralatan dasar rekaman suara. Seiring kemajuan teknologi, komunitas Lensa yang mendalami fotografi, bergerak untuk membuahakan karya video. Dengan pelatihan ini, mereka akan mendapatkan keilmuan di bidang tata suara dan musik. Selain itu, masyarakat sasar pun mengharapkan kegiatan pengabdian masyarakat lanjutan demi terserapnya kebutuhan keilmuan pengkaryaan terutama dalam bidang fokus audio multimedia.

Keyword: Pangalengan, Videografi, Audiovisual, Sound Design.

Korespondensi:

Direktorat Penulisan dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu, Bandung, 40257

Indonesia.

E-mail : charity@telkomuniversity.ac.id

ORCID ID: 0000-0002-4570-0145

Penulis Pertama: Ardy Aprilian Anwar, S.Pd., M.Sn.

<https://doi.org/xxx>

Paper_reg_number xxx © The Authors. Published by Directorate of Research and Community Service, Telkom University.

This is an open access article under the xxx license (<https://creativecommons.org/licenses/xxx>)

1. Pendahuluan

Penulis melakukan riset pada sebuah daerah di Kabupaten Bandung, yaitu Desa Pangalengan. Dari hasil pengumpulan data tidak langsung, Penulis melihat pergeliatan masyarakat di bidang agrikultur. Beberapa hal yang menjadi komoditi utama, yaitu susu, kopi, teh, beserta olahannya [1]. Hal tersebut menjadi peluang bagi masyarakat di desa Pangalengan untuk mengembangkan daerahnya oleh beberapa sektor. Setelah melakukan riset singkat, kami menemukan salah satu media yang praktis dan mudah yang dapat mereka ataupun secara global digunakan untuk mengakses informasi adalah media jejaring sosial di internet [2]. Akhirnya Penulis menyimpulkan bahwa salah satu media promosi yang sangat kuat adalah media sosial.

Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, Penulis tidak akan melakukan pembinaan langsung pada masyarakat atau para pelaku usaha mandiri tersebut. Kami berinisiatif untuk mencari para pengggagas media sosial lokal di daerah tersebut. Setelah melakukan riset, kami menemukan sebuah komunitas yang mendalami bidang fotografi, mereka bernama Lensa Pangalengan. Setelah ditelusuri, mereka mengelola beberapa akun media sosial di *Instagram*, *Facebook*, *Youtube*, hingga *Website*. Mereka sebetulnya fokus pada hal-hal umum yang terjadi di Pangalengan dan sekitarnya. Konten-konten media sosial yang mereka unggah lebih pada informasi-informasi seperti area hijau (kebun teh) Pangalengan yang masih asri, kejadian-kejadian umum yang terjadi di Pangalengan untuk konsumsi publik seperti kemacetan, kriminal, dan lain-lain.

Dari pengamatan rinci terhadap konten-konten yang mereka unggah, Penulis menemukan sebuah masalah yang jika masalah tersebut teratasi, akan berdampak cukup besar pada pengembangan daerah Pangalengan khususnya di bidang ekonomi. Pernyataan tersebut dilihat dari anggota-anggota Lensa Pangalengan yang masih berusia muda (14 – 40 tahun), usia akun media sosial yang mereka kelola (+5 tahun), pengikut akun media sosial mereka (lebih dari 20000 orang). Dengan demikian, Penulis melihat peluang jika UKM-UKM yang ada di Pangalengan akan berkembang karena dipromosikan secara luas tak terbatas oleh Lensa Pangalengan. Penulis akan memberikan pelatihan yang fokus pada pengolahan audio, dalam periode Abdimas ini memiliki topik pengenalan dan penggunaan peralatan dasar rekaman suara. Dari pelatihan yang dilakukan, audio pada video-video yang mereka unggah memiliki kualitas standar untuk didengarkan melalui pengeras suara pada *smartphone* atau pun speaker pada *headset* standar.

2. Masalah dan Kebutuhan Masyarakat

Video adalah rekaman gambar bergerak untuk ditayangkan melalui peralatan-peralatan dengan kemampuannya untuk menampilkannya. Saat ini banyak dari akademisi hingga masyarakat awam yang berpandangan bahwa gambar dalam video memiliki peran yang lebih penting daripada audio atau suara [3]. Dengan pemahaman tersebut, mereka akan lebih memusatkan perhatiannya pada gambar. Fokus pemusatan tersebut akan berdampak pada jargon yang mereka gunakan yaitu fotografi, keilmuan yang mereka dalami,

hingga peralatan-peralatan yang mereka gunakan dan menjadi kebutuhan bertahap untuk memilikinya.

Sedangkan jika kita melihat keilmuan-keilmuan dibidang video atau *motion graphic*, seperti, film, animasi, dan *game*, banyak pakar-pakar hingga penyuka yang menyebutkan bahwa tidak ada prioritas yang bisa ditakar dalam sebuah karya audiovisual. Mereka menyanggah pendapat yang menyatakan bahwa gambar memiliki peran yang lebih penting dalam sebuah video [4]. Banyak dari para ahli atau profesional yang mengatakan bahwa video dan audio memiliki peran yang sama-sama penting, bahkan jika diperjelas dengan angka, perbandingannya adalah 50% - 50%. Bahkan Tya Subiakto mengatakan bahwa audio memegang peran utama dalam sebuah karyanya, hal tersebut karena dalam istilah audiovisual, audio disebut lebih awal daripada visual [5]. Hal tersebut berhubungan dengan pendapat bahwa film merupakan media realis yang dianggap sebuah kenyataan oleh penontonnya [6]. Artinya, penonton tidak akan merasakan naratif sebuah video jika tidak diberikan audio yang mengiringinya. Karena dalam kenyataannya, kita hidup dengan mata dan telinga yang aktif menangkap unsur juga dimiliki kemampuan merekam pada sebuah kamera atau pun *smartphone*.

Berdasarkan ringkasan fakta-fakta di atas, serta bidang keilmuan yang digeluti, Penulis melakukan riset pada konten pada media sosial yang mereka unggah, khususnya karya-karya video. Dari pengamatan yang dilakukan secara observasi non-partisional, Penulis memperoleh data berupa list video dengan kekurangan-kekurangan yang variatif. Kekurangan-kekurangan tersebut meliputi tidak adanya pencantuman hak cipta musik, ketidaktepatan penggunaan genre musik, hingga kurangnya pengetahuan dan keberadaan alat rekam suara yang mereka miliki.

Dari fakta dan permasalahan lapangan yang ditemukan Penulis, Penulis kemudian merumuskan solusi-solusi yang disesuaikan dengan kemampuan waktu, biaya, dan tenaga yang kami miliki Penulis beserta anggota miliki. Hasil perumusan solusi tersebut masih tetap konsisten pada pengembangan kualitas audio visual, khususnya audio. Lalu kami mengerucutkannya lagi pada pengetahuan kualitas dan peran audio dalam sebuah video hingga pengenalan peralatan standar yang harus dimiliki untuk merekam suara yang akan bersatu dengan video dalam setiap berkasnya.

Dengan roadmap yang dirancang, Penulis akan memulai pemberian solusi yang akan dibuat dalam sebuah kegiatan pelatihan ini dengan diawali dengan target capaian masyarakat untuk mengetahui, mengolah, hingga membuat komposisi pada aspek audio dengan kemampuan sendiri.

3. Metode Pelatihan

Kegiatan Abdimas ini dilakukan tidak dengan tanpa alasan. Berangkat dari kewajiban Tri Dharma sebagai dosen, dengan niat menjadi unsur Universitas Telkom yang bermanfaat bagi masyarakat secara tidak langsung (pengajaran) maupun langsung, Penulis melihat suatu daerah yang jauh dari perkotaan dan keilmuan di Desa Pangalengan, Kabupaten Bandung.

3.1. Pelatihan

Walapun tidak sedikit dari mereka yang mengembangkan pendidikannya dengan meniti pendidikan ke tingkat perguruan tinggi di perkotaan, tapi untuk bidang multimedia, dilihat dari karya-karyanya, mereka sebaiknya diberikan pengetahuan-pengetahuan dasar di bidangnya. Penulis menggunakan Penulisan dengan metode survei untuk melihat kebutuhan-kebutuhan yang diberikan solusinya secara langsung.

Pelatihan dilakukan dengan diikuti langsung oleh masyarakat sasaran, yaitu komunitas Lensa Pangalengan. Pelatihan dilakukan dengan memberikan materi secara teoritis, prinsipal, dan tutorial. Selain pemahaman, Penulis melakukan diskusi dan memberikan contoh penggunaan peralatan rekam suara secara tutorial kepada masyarakat sasaran. Selain itu, penulis juga memberikan pemahaman tentang tata cara dan etika menggunakan musik yang sudah memiliki hak cipta. Dengan demikian, setidaknya mereka tidak asal membubuhkan musik pada karya video yang mereka buat, dan juga secara etika, mereka tidak akan dikenai pasal pelanggaran penggunaan karya. Setelah pelatihan, kami melakukan *workshop* singkat tentang pengolahan audio dengan menggunakan *smatphone* dan laptop.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan konsentrasi pelatihan yang berada pada ranah konten media sosial, Penulis melakukan pengumpulan data secara observasional non-partisipan. Penulis melakukan risat dari karya-karya yang mereka unggah ke media sosial internet. Penulis fokus pada karya-karya video yang mereka unggah, dan hasil dari pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi beberapa contoh konten video Lensa Pangalengan

No.	Judul Video	Deskripsi Audio
1.	Restorasi Leuweung Citere (Youtube)	Orkestrasi (<i>Heroic</i>) tanpa title
2.	Kopdar Lensa Pangalengan (Youtube)	Lagu (<i>HipHop</i>) tanpa title
3.	<i>Indopulers</i> Malang (Youtube)	Lagu (<i>Remix</i>) tanpa title
4.	SMAN 1 Pangalengan (Instagram)	Instrumental (<i>Remix Dance</i>) tanpa title
5.	<i>Challenge Anniversary</i> (Instagram)	Instrumental (<i>Experimental</i>) tanpa title
6.	<i>Ngaburirit</i> (Instagram)	Instrumental (<i>Pop Shoeges</i>) tanpa title
7.	<i>Explore</i> Pangalengan (Instagram)	Instrumental (<i>Pop</i>) tanpa title

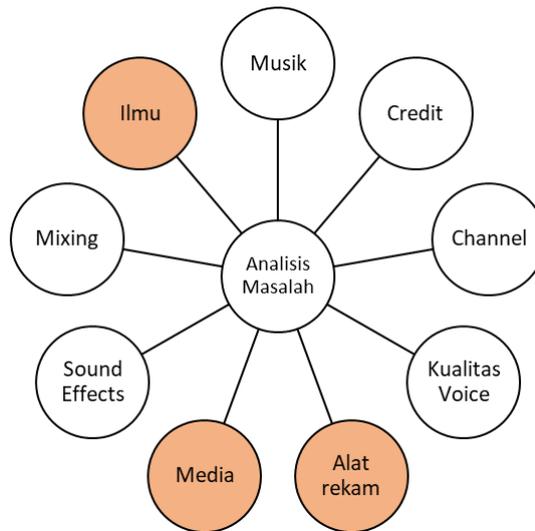
Jumlah data tersebut ditentukan seperti demikian untuk mewakili data-data lainnya yang memiliki persoalan yang sama. Tabel tersebut menjelaskan bahwa audio, khususnya musik, yang digunakan pada video, lebih banyak menggunakan jenis musik instrumental, atau musik yang tidak terdapat nyanyian atau syair di dalamnya.

3.3. Teknik Analisis Data

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh pakar, terdapat beberapa penjelasan mengenai unsur audio dalam sebuah video [7]. Selain itu pakar lain

juga menyebutkan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat mengolah audio untuk video [8].

Dari hasil pengumpulan data dan pendapat para pakar di bidang audio, Penulis melakukan analisis data terutama pada persoalan yang terdapat di dalamnya. Terdapat beberapa item yang dijadikan indikator permasalahan untuk dianalisis, diantaranya penggunaan unsur audio, penggunaan musik, penggunaan *sound effect*, kualitas audio (channel), kualitas *voice*, dan hasil *mixing* akhir.



Gambar 1. Bagan analisis data masyarakat sasaran

Dari hasil analisis masalah, kemudian Penulis merumuskan kegiatan untuk mengatasi atau kegiatan sebagai solusi yang bisa ditawarkan kepada mereka sebagai pelaku pembuat konten-konten media sosial.

Dari berbagai masalah tersebut, melihat keterbatasan waktu dan biaya untuk menjalankan kegiatan Abdimas ini, maka Penulis membagi dan memetakan hasil analisis tersebut ke dalam sebuah *road map*. Dengan demikian, semua data yang sudah dikerucutkan menjadi beberapa masalah tersebut dapat diselesaikan secara bertahap. Maka kegiatan Abdimas pertama ini diawali dengan memberikan pemahaman tentang aspek audio dalam sebuah video seperti kekuatan musik, pengenalan aplikasi atau *software* pengolah audio, dan pengenalan hingga tutorial penggunaan alat standar untuk merekam suara, terutama suara bicara manusia.



(a)

(b)

(c)

Gambar 2. Lokasi Kegiatan Abdimas, lokasi dalam *Google Map* (a), pelang tempat pelaksanaan (b), dan sekretariat komunitas Ambeu (c)

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, pelaksanaan yang tadinya direncanakan di sekretariat Malabar Mountain Coffee, Desa Pangalengan, akhirnya dilaksanakan secara virtual karena pemberlakuan peraturan Pembatasan Sosial Berskala Besar.

Survei, observasi, dan analisis masyarakat sasaran dilaksanakan pada 15 - 30 November 2019. Persiapan materi pelatihan dan *workshop* dilaksanakan pada 01 Januari – 15 Februari 2020. Pelaksanaan Pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan pada 21 – 22 Mei 2020, pukul 11.00 WIB dengan durasi waktu 1 jam 30 menit, atau hingga pukul 12.30. Analisa dan Evaluasi dilaksanakan pada Juni 2020. Pelaporan dibuat pada Juni 2020.

4. Analisa Kegiatan

Dari BAB sebelumnya, Penulis melakukan pelatihan berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan. Berdasarkan materi yang telah diberikan berupa penjelasan tentang pemahaman aspek audio dalam sebuah video. Rangkaian kegiatan yang dilakukan secara virtual karena Pandemi Covid-19, dimulai dengan memberikan penjelasan tentang bagaimana dasar-dasar dari penggunaan perlengkapan audio saat melakukan *vlogging*.

4.1. Keterampilan Baru

Penulis memberikan penjelasan tentang kekuatan musik dalam mendukung unsur naratif sebuah film. Kemudian terakhir, penulis memberikan beberapa contoh aplikasi untuk *smartphone* dan *software* untuk PC yang dapat digunakan untuk mengolah audio agar mereka mendapat gambaran dan pengetahuan, serta Penulis juga memberikan beberapa link website yang berhubungan dengan penyimpanan suara-suara seperti musik terapan dan *sound effects* yang dapat diakses dan di unduh secara gratis karena tidak dicap bebas hak cipta.

Dari pelatihan-pelatihan tersebut, masyarakat sasaran memiliki keterampilan-keterampilan baru, yakni mengetahui dan memahami empat unsur audio yang terdapat dalam media video. Kedua, masyarakat memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang peran dan kekuatan musik pada sebuah video dengan ceritanya. Kemudian yang terakhir, mereka mendapat informasi tentang aplikasi-aplikasi dan *software-software* yang dapat digunakan untuk mengolah audio, serta informasi website-website yang menyediakan musik terapan serta *sound effects* secara gratis.

Gambar 3. Dokumentasi kegiatan, tampilan mode galeri pada Zoom (a), gambar Penulis saat memberikan penjelasan (b), poster kegiatan (c), penyerahan hibah TTG (d), bahan presentasi pelatihan (e), dan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan partisipan (f).

4.2. Keunggulan dan Kelemahan Luaran

Kegiatan Abdimas ini tentunya memiliki tujuan pada akhir kegiatan. Seperti pada bagian sebelumnya, telah dijelaskan bahwa, tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kualitas audio yang terdapat pada audio dalam konten-konten video di media sosial. Keunggulan yang dimiliki pada pelatihan ini adalah ketepatan antara pemberian pelatihan dengan pengembangan pergerakan kekarayaan yang dilakukan Komunitas Lensa Pangalengan dari ranah fotografi ke ranah videografi. Artinya, kebutuhan-kebutuhan pengembangan tersebut, terutama pemahaman di bidang audio, sudah terpenuhi melalui pelatihan yang dilakukan penulis melalui Abdimas.

Kelemahan yang dimiliki pada kegiatan ini adalah tidak adanya interaksi langsung yang seharusnya terjadi saat pelatihan. Interaksi ini berkaitan dengan penyampaian materi, diskusi, dan *workshop* yang seharusnya dilaksanakan, terhambat karena keadaan pandemi yang mengharuskan Penulis melaksanakan kegiatan ini secara virtual.

4.3. Tingkat Kesulitan Pelaksanaan Kegiatan

Dalam pelaksanaannya, Penulis tentunya harus melihat juga keadaan masyarakat sasaran yang berada di lokasi. Mereka pada umumnya bertempat tinggal di daerah sekitar lokasi, memiliki kegiatan yang variatif, mulai dari fotografer profesional, hingga pemula yang masih mengenyam pendidikan SMA. Selain itu, kesibukan ketua komunitas memiliki kesibukan yang cukup padat sehingga sedikit mendapat hambatan dalam mensosialisasikan partisipasi kegiatan ini. Namun untuk penyerapan keilmuan, karena mereka mengikuti perkembangan *Internet of Things*, beberapa hal yang disampaikan berupa istilah-istilah asing dapat dengan mudah diserap dan dimengerti oleh

partisipan karena mereka akrab dengan hal-hal yang terutama berhubungan dengan dunia multimedia.

5. Kesimpulan dan Saran

Keadaan dan persoalan yang dimiliki masyarakat Lensa Pangalengan dalam membuat konten media sosial terutama aspek audio pada video yang mereka unggah, merupakan hasil dari analisis data yang telah dilakukan Penulis sebelum merancang kegiatan Abdimas. Kegiatan tersebut dilaksanakan berdasarkan kebutuhan dari persoalan yang ada. Hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut adalah keterampilan-keterampilan baru yang dimiliki oleh partisipan dalam bidang pengetahuan dasar perekaman dan perangkat lunak hingga perangkat keras yang harus dimiliki oleh pelaku pembuat konten media sosial. Namun, karena keterbatasan waktu dan keadaan, target Penulis untuk membuat pelatihan langsung akan menjadi agenda lanjutan pada kegiatan Abdimas berikutnya.

Keadaan pandemi dan keterbatasan waktu menjadi hal yang kebetulan terjadi pada saat kegiatan dilaksanakan. Rencana yang dibuat sebelum kegiatan dilaksanakan, tidak terwujud dengan optimal karena aturan dan protokol kesehatan Covid-19 yang melarang diselenggarakannya kegiatan yang mengumpulkan massa. Namun demikian, penyampaian informasi secara verbal material masih dapat disampaikan secara virtual melalui aplikasi Zoom. Oleh karena itu, kesesuaian antara masalah dengan kegiatan tetap tersampaikan walaupun untuk kegiatan pelatihan langsung atau workshopnya tidak dapat terrealisasi secara maksimal.

Setelah kegiatan pelatihan ini, dampak yang diharapkan Penulis beserta rekan-rekan adalah terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan standar audio yang terdapat dalam karya atau konten video yang mereka unggah ke media sosial. Hal tersebut berangkat dari pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip audio pada sebuah video. Walaupun targetnya tak tercapai, namun tujuan dari roadmap tersebut akan dipenuhi secara bertahap. Hasil dari pemenuhan kegiatannya nanti, akan berguna untuk meningkatkan kualitas audio pada video, lalu peningkatan video akan juga berdampak pada ketertarikan konsumen konten media sosial. Setelah para pengguna internet tertarik, dampak yang diharapkan setelah konten video memiliki kualitas audio standar, yaitu meningkatnya potensi-potensi UKM dan wisata di daerah Pangalengan.

Kegiatan lanjutan yang disarankan dari pelaksanaan Abdimas kali ini diantaranya, menggunakan peralatan yang memadai saat pelatihan, seperti sound system, infokus, dan PC. Lalu jangan lupa untuk menyiapkan aplikasi-aplikasi yang akan dijadikan materi pelatihan, terutama jika menggunakan aplikasi atau software yang berbayar. Terakhir, karena penulis terhambat dalam melakukan pelatihan secara langsung di tempat, maka penulis menyarankan agar kegiatan sejenis selanjutnya dapat melakukan pelatihan atau workshop secara langsung, dengan secara langsung juga memberikan timbal balik kepada partisipan agar hasil pelatihan semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Latifah, “Kajian Konseptual Agropolitan Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung,” Bogor, 25, 2012.
- [2] D. L. Tyas, A. D. Budiyanto, and A. J. Santoso, “Pengaruh Kekuatan Media Sosial dalam Pengembangan Kesenjangan Digital,” *Sci. J. Informatics*, 2016.
- [3] “Film, a sound art,” *Choice Rev. Online*, 2009.
- [4] J. L. Kruger, “Audio narration: Re-narrativising film,” *Perspect. Stud. Transl.*, 2010.
- [5] T. Subiakto, “Wawancara Tya Subiakto,” Bandung-Jakarta, 2018.
- [6] V. Sobchack, “When the ear dreams: Dolby digital and the imagination of sound,” *Film Quarterly*. 2005.
- [7] A. Nisbett, *Sound Studio*. 2003.
- [8] S. Braun, “Creating coherence in audio description,” *Meta*, 2011.