

Pengembangan Kualitas Pengkaryaan Sanggar Seni *Kembhâng Moljâ* Melalui Keterampilan Perekaman Audio Untuk Meningkatkan Potensi Kesenian Di Situbondo

Akhmad Sofyan, Panakajaya Hidayatullah, Ali Badrudin
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Sofyanakhmad544@gmail.com

Abstrak

Kegiatan ini merupakan program pengabdian yang berfokus pada pengembangan kualitas individu dan kelompok sanggar *Kembhâng Moljâ* di Situbondo, secara konkret berupaya untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi di dalam sanggar tersebut, melalui 1) Pelatihan tentang pendokumentasian karya (*audio recording*) secara metodis dan teoritis; 2) Dari hasil pelatihan diharapkan dapat langsung diterapkan menjadi media pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan proses kreatif pengkaryaan, dan bisa ditransformasikan ke khalayak luas; 3) Memberikan metode dan konsep tentang pengembangan karya seni khususnya dalam konsep perekaman karya (*audio-visual*). Hasil yang dicapai dari kegiatan pendampingan ini ialah sebuah pengembangan sumber daya manusia dalam sanggar seni *Kembhâng Moljâ*. Para anggota sanggar seni *Kembhâng Moljâ* yang mengikuti pelatihan, mendapatkan sebuah pemahaman tentang, 1) Pengetahuan perekaman audio, prinsip-prinsipnya serta teknis mengerjakannya; 2) Keterampilan dalam merekam karya secara profesional yang terbagi dalam tiga tahapan yakni *tracking-recording, mixing, dan mastering*; 3) Membuat media pembelajaran berbasis rekaman.

Kata Kunci: pengembangan kualitas, sanggar seni, dokumentasi karya, Situbondo

I. PENDAHULUAN

Situbondo merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Timur yang berada di jalur pantai utara ujung timur pulau Jawa. Pada masa kolonial dikenal sebagai Jalan Raya Pos Deandels yang membentang dari Anyer berakhir di Panarukan (Situbondo)¹. Masyarakatnya didominasi oleh masyarakat beretnis Madura dan sebagian beretnis Jawa. Kota Santri dan Bumi Shalawat Nariyah adalah slogan yang disematkan sebagai identitas daerah. Mengingat di Situbondo banyak pesantren dan mayoritas masyarakatnya beragama Islam, sehingga Situbondo diidentikkan sebagai daerah yang bernafas keislaman.

Sejak tahun 2015, berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 131, Kabupaten Situbondo berada pada zona 3T (Terdepan, Terluar dan Tertinggal), ditetapkan sebagai daerah dengan status tertinggal. Termasuk 122 kabupaten tertinggal se-Indonesia dan 4 kabupaten tertinggal di Jawa Timur. Penetapan kabupaten Situbondo sebagai daerah tertinggal disebabkan oleh lemahnya tingkat kesehatan, pendidikan, infrastruktur, ketergantungan terhadap pusat, serta rawan konflik bencana dan perbatasan. Khusus untuk kabupaten Situbondo, faktor penyebab yang menjadi masalah utamanya ialah perihal Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang rendah dan masih di bawah rata-rata IPM nasional.

¹ Arifin, Edy Burhan (dkk). 2008. *Quo Vadis Hari Jadi Kabupaten Situbondo*. Situbondo: Bappekap Situbondo Bekerjasama dengan Kopyawisda Jatim, hal 152.

Rendahnya IPM mengindikasikan bahwa manusia (generasi) Situbondo saat ini masih belum mampu untuk mengolah dan mengelola potensi yang dimiliki oleh daerah. Beberapa indikasinya dapat dilihat dari kondisi pendidikan yang masih pasif dan masih belum partisipatif serta kreatif. Padahal jika diamati secara mendalam, Situbondo banyak memiliki potensi anak muda yang kreatif. Umumnya mereka berkumpul dalam komunitas-komunitas kreatif, sanggar kesenian, serta kelompok-kelompok kreatif lainnya. Mereka tidak hanya memiliki mimpi perubahan namun konkret berkegiatan demi peningkatan kualitas pengetahuan diri mereka dan masyarakat di sekitarnya. Secara kreatif, partisipatif, dan aktif mereka berkarya atas panggilan kepedulian untuk membangun daerahnya, membangun kebanggaan dan rasa memiliki pada daerahnya.

Salah satu kelompok seni (anak muda) yang sangat produktif adalah sanggar seni *Kembhâng Moljâ*. *Kembhâng Moljâ* merupakan sanggar seni yang didirikan oleh sekelompok anak muda pada tanggal 28 Oktober 2015, bertepatan dengan hari sumpah pemuda. Berangkat dari kegelisahan para seniman muda Situbondo karena kondisi kesenian tradisi yang sudah mulai ditinggalkan oleh kalangan anak muda. Secara perlahan seni tradisi mulai digantikan eksistensinya oleh beragam seni modern Barat. Beberapa kantong-kantong seni tradisi mulai mengalami kemunduran akibat gempuran modernisasi yang sistemik dan lemahnya sistem manajerial karena masih bertumpu pada sistem juragan.² Bentuk kegelisahan yang sangat nyata dialami ketika perwakilan pelajar Situbondo diminta untuk berpartisipasi dalam festival kesenian tingkat pelajar di Jawa Timur, seringkali dinas pendidikan kesulitan mencari bibit-bibit muda yang potensial. Ditambah lagi karena kondisi kegiatan kesenian tradisi yang bersifat insidental (tidak ada program rutin), hal ini berdampak pada keringnya aktivitas berkesenian masyarakat.

Segelintir seniman muda tersebut kemudian tergerak hatinya untuk mendirikan sanggar seni *Kembhâng Moljâ*, dengan semangat untuk menggali, melestarikan dan mengembangkan kesenian tradisi di daerah Situbondo. Mereka memiliki kesadaran untuk membangun gagasan/wacana alternatif dengan mendasarkan pada perkembangan wacana dan pengetahuan seni serta mengangkat nilai-nilai kultural di masyarakat. Secara konkret dibangun melalui kegiatan rutin berupa: latihan rutin, latihan gabungan serta evaluasi, penggarapan karya, dan melakukan pementasan (penyajian karya).

Walaupun masih terbilang baru, sanggar seni *Kembhâng Moljâ* sering berpartisipasi dalam acara Kabupaten, dan telah menorehkan berbagai prestasi dalam festival kesenian di tingkat Jawa Timur, seperti acara PSP (Pekan Seni Pelajar), FLS2N dan lomba seni lainnya. Sanggar seni *Kembhâng Moljâ* memiliki berbagai macam repertoar karya seni, baik yang telah dipergelarkan maupun belum, beberapa karyanya antara lain: 1). Tari *Kembhâng Moljâ*, 2). Tari *Parabân Pato'an*, 3). Tari *Topéng Moljâ*, 4). Tari *Aghâgebbhâs*, 5) Tari *Ojhung*, 6). Tari *Rémo Kembhâng Moljâ*, 7). Tari *Song-Osong Lombhung*, 8). Tari *Blekok*, 9). Tari *Cakloceng*, 10). Tari *Tembhâng Ukir*, 11). Tari *Pojhiân Jegghur*, 12). Pertunjukan *Olbhe'*, 13). Pertunjukan *Ojhung*, 14). Pertunjukan Putri Sri Gunting, 15). Tari *Topéng Kénca'*, 16). Tari *Lenggak Lenggok*.

Hingga saat ini (2017), sanggar seni *Kembhâng Moljâ* telah memiliki anggota (peserta didik) hingga mencapai 150 anak. Terbagi atas beberapa kategori yakni 1).

² Sutarto, Ayu. 2004. *Menguak Pergumulan Antara Seni, Politik, Islam, dan Indonesia*. Jember: Kelompok Peduli Budaya dan Wisata Daerah Jawa Timur (Kompyawisda), hal 9.

Tunas Tari Paud; 2). Bina Tari (SD kelas 1-3); 3). Belajar Menari (SD kelas 4 – 6 dan SMP); 4). Penari Kalangan Dewasa (SMA keatas dan umum). Sanggar seni *Kembhâng Moljâ* secara rutin mengadakan latihan di halaman SMPN 2 Kendit, karena sampai saat ini masih belum memiliki sekretariat dan tempat latihan yang permanen. Latihan rutin berlangsung setiap hari senin, rabu, kamis dan jumat, pukul 15.00-16.30 WIB, sedangkan latihan gabungan dan evaluasi diadakan setiap hari minggu pukul 14.00-16.30 WIB.

Sanggar seni *Kembhâng Moljâ* memiliki harapan besar untuk membangkitkan kesadaran setiap elemen masyarakat tentang arti seni tradisi dalam konteks kebudayaan Situbondo agar segera keluar dari belenggu masalah pendidikan, sosial, dan budaya. Besarnya minat dan harapan yang ditunjukkan oleh pelaku seni dalam sanggar seni *Kembhâng Moljâ* merupakan potensi yang harusnya didukung. Ada beberapa hal yang masih menjadi kendala mereka, di antaranya: belum ada transformasi keilmuan/wacana seni yang dilakukan secara sistematis dan komprehensif, belum ada alat/media yang dikembangkan untuk mendukung kegiatan mereka, serta belum terciptanya regenerasi yang massif karena tidak adanya dukungan dari pemerintah ataupun pihak lain.

Secara konkret mereka membutuhkan: 1). Pelatihan yang berhubungan dengan proses kreatif, untuk mengembangkan kualitas pengetahuan dan keterampilan individu serta kelompok, seperti pelatihan tentang pendokumentasian karya seni (*recording audio*) yang mutakhir. Hal tersebut sangat dibutuhkan mengingat belum ada satupun karya sanggar seni *Kembhâng Moljâ* yang terdokumentasikan dengan baik. Hasil pendokumentasian karya akan sangat berguna untuk pengembangan kreatifitas berkarya, dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif; 2). Pendampingan dalam memproduksi media pembelajaran (karya audio) untuk efektivitas proses pembelajaran tari dan drama. Hal tersebut dibutuhkan karena saat ini sanggar seni *Kembhâng Moljâ* belum memiliki media pembelajaran yang efektif. Mereka harus menggunakan musik '*hidup*' (*live music*) untuk berlatih tari secara parsial, tentunya ini sangatlah rumit karena harus melibatkan banyak personil. Melalui penggunaan media pembelajaran (hasil rekaman) diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan pendampingan berupa program pengembangan kualitas individu dan kelompok untuk mendukung visi dan misinya mengenai seni dan budaya di Situbondo yang sedang mereka geluti.

II. METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdiaan masyarakat pada sanggar *Kembhâng Moljâ* di Situbondo, akan diterapkan beberapa metode pelaksanaan dan pendampingan, Adapun tahapan yang akan dilakukan ialah tahap persiapan, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi.

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap awal yang dilaksanakan sebelum pelaksanaan pendampingan, mencakup beberapa hal yaitu: observasi awal, pemetaan masalah, dan penyusunan rancangan kegiatan pendampingan.

1. Observasi Awal

Observasi awal dilaksanakan guna memahami kompleksitas dan dinamika yang terjadi di lapangan, dalam hal ini sanggar *Kembhâng Moljâ*. Kegiatan ini berfokus untuk memahami kegiatan rutin yang sudah berlangsung sejauh ini, mencermati keberhasilan,

kesulitan serta berbagai kendalanya. Observasi dilakukan menggunakan dua pendekatan yakni pengamatan secara partisipatoris dan diskusi. Pemilihan tersebut didasarkan pada alasan untuk mendapatkan informasi dan data awal yang komprehensif, sehingga nantinya akan memudahkan pelaksanaan proses pendampingan. Pada saat observasi awal, sanggar *Kembhâng Moljâ* akan membuat persetujuan kerja sama (MoU) dengan pelaksana kegiatan.

2. Pemetaan Masalah

Data hasil observasi awal, kemudian diklasifikasi dan dianalisis. Beberapa masalah, kendala dan kekurangan yang dihadapi oleh sanggar kemudian dipetakan dan dibuat rumusan sehingga mempermudah dalam membuat perancangan kegiatan pendampingan serta penyusunan solusi pemecahannya.

3. Penyusunan Rancangan Kegiatan Pendampingan

Guna menghasilkan kegiatan dalam program pendampingan yang efektif dan efisien, maka dibutuhkan seperangkat perencanaan yang matang, terstruktur dan sistematis. Rancangan program pendampingan berdasarkan hasil dari observasi awal dan pemetaan masalah. Susunan rancangan kegiatan dalam program pendampingan berisikan tentang rician jadwal kegiatan yang berlangsung selama kurang lebih delapan bulan, jenis kegiatan yang akan diselenggarakan mengacu pada permasalahan, serta metode pelaksanaan pendampingan yang sesuai dengan konteks sanggar *Kembhâng Moljâ*.

B. Tahap Pendampingan

Proses pendampingan dilaksanakan dengan mengikuti skema perencanaan. Kegiatan pendampingan akan dilakukan setiap minggu secara rutin selama masa pengabdian (enam bulan) dan sewaktu-waktu pasca masa pengabdian. Adapun rancangan kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap pendampingan ialah berupa pelatihan pendokumentasian karya seni (*audio recording*), antara lain:

1. Pelatihan Tentang Pemahaman Prinsip Perekaman Audio

Secara teknis merupakan pelatihan tentang pemberian pengetahuan secara teoritis dan konseptual mengenai prinsip-prinsip perekaman audio. Memahami berbagai macam teknik-teknik rekaman, dan berbagai kendalanya.

2. Pelatihan Merekam (*Tracking, Mixing, Mastering Audio*)

Kegiatan yang memberikan keterampilan teknis perihal proses perekaman audio, mencakup proses *tracking* (merekam audio), *Mixing* (mengolah audio), dan *mastering* (penyelesaian akhir audio).

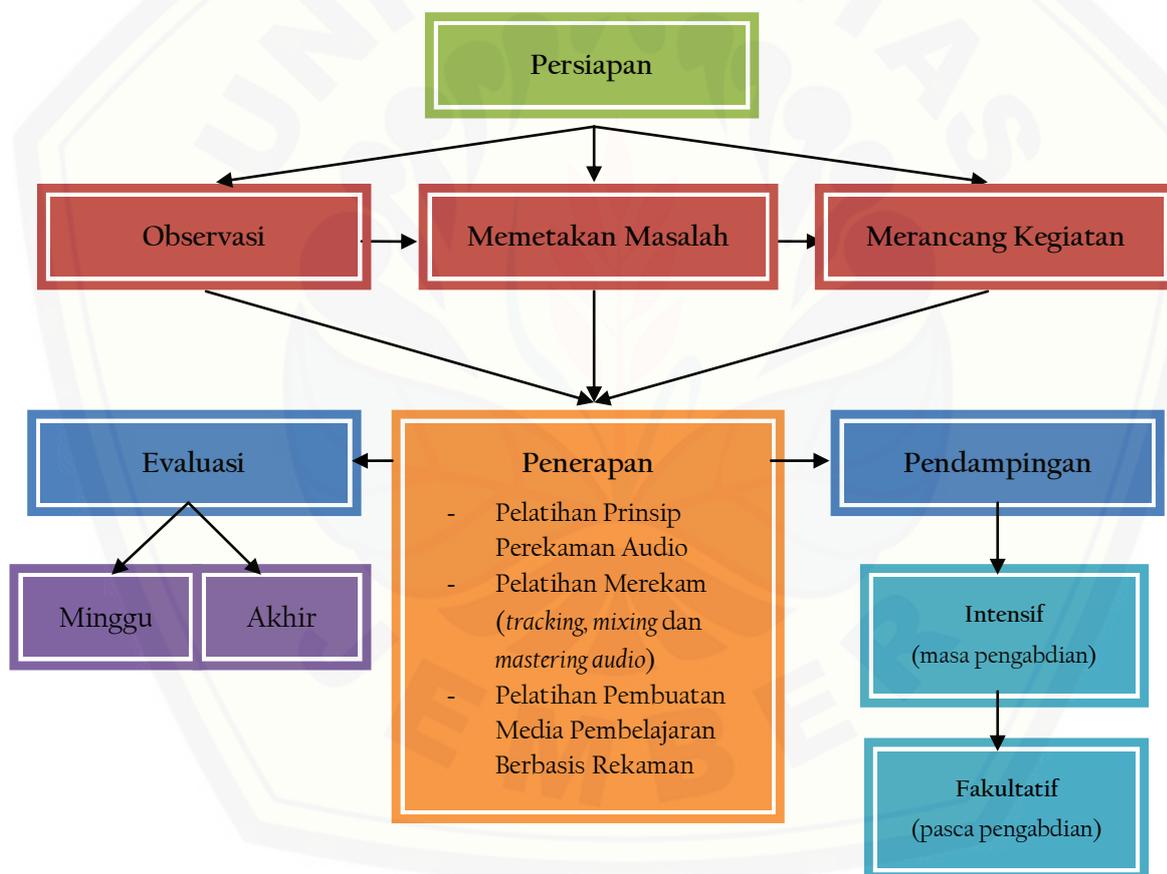
3. Pelatihan Tentang Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Rekaman

Kegiatan ini merupakan bentuk pelatihan yang mengarah pada pembuatan media pembelajaran berbasis rekaman. Dari hasil pelathatan sebelumnya tentang teknik perekaman audio, karya seni tidak hanya didokumentasikan secara idealis sebagai karya seni, namun juga dikembangkan menjadi media pembelajaran sehingga nantinya dapat dirasakan oleh berbagai kalangan pelajar.

C. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi terbagi atas dua klasifikasi yakni evaluasi mingguan dan evaluasi akhir. Evaluasi mingguan dilakukan oleh koordinator kegiatan, meninjau dan menelaah kinerja para anggotanya yang ikut serta dalam kegiatan pendampingan. Evaluasi diberikan berdasarkan laporan mingguan yang diberikan oleh pendamping. Melalui evaluasi ini diharapkan dapat memberikan informasi perihal perkembangan kegiatan yang berlangsung, serta untuk mengetahui berbagai kendala dan masalah yang dihadapi di lapangan sehingga nantinya dapat segera dilakukan perbaikan agar kegiatan kembali berjalan dengan semakin baik. Evaluasi akhir diselenggarakan pada akhir kegiatan pendampingan, yaitu pada bulan ke-enam pelaksanaan, Evaluasi ini juga diberikan oleh pihak mitra (sanggar) supaya terjadi komunikasi dialektik yang positif. Evaluasi akhir diharapkan dapat memberi masukan bagi pihak pelaksana kegiatan (mitra dan pendamping), supaya nantinya dapat menjadi pelajaran untuk kegiatan yang lebih baik lagi ke depannya, jika akan mengadakan kegiatan yang serupa.

Skema Metode Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 5. Skema Metode Pelaksanaan Kegiatan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pemetaan Masalah

Sebelum menentukan metode yang sesuai dalam memberikan pelatihan dan pendampingan di sanggar seni *Kembhâng Moljâ*, tim pengabdian masyarakat UNEJ

melakukan pemetaan masalah yang dihadapi oleh sanggar seni *Kembhâng Moljâ* serta melakukan pencarian solusi yang sesuai dan efisien untuk dilakukan selama kegiatan pendampingan. Beberapa masalah tersebut telah dipaparkan dalam Bab 1 yakni, 1) Belum memiliki pengetahuan tentang perekaman audio; 2) Belum memiliki keterampilan merekam karya; 3) Belum memiliki media pembelajaran berbasis rekaman. Berikut dokumentasi observasi yang dilakukan pada tanggal 10 September 2017 di SMP Negeri 2 Kendit Situbondo.



Gambar 6: Observasi di Sanggar Seni *Kembhâng Moljâ*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari hasil pemetaan masalah tersebut kemudian dapat disusun beberapa rencana yang bisa dilakukan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan. Di awal kegiatan tim pengabdian UNEJ menilai kekuarangan apa saja dari kegiatan pendokumentasian karya yang telah dilakukan sebelumnya oleh sanggar. Sejauh ini sanggar hanya melakukan rekaman secara *live* menggunakan media *Handphone* saja. Setelah menyusun rencana kemudian kegiatan tersebut dilakukan sesuai jadwal yang sudah diatur.

B. Pengetahuan Tentang Perekaman Audio

Salah satu fokus utama program pengabdian ini ialah memberikan pelatihan, pengembangan dan pendampingan kepada anggota sanggar seni *Kembhâng Moljâ* dalam hal pendokumentasian karya berupa rekaman audio. Kegiatan tersebut sengaja dipilih karena sejauh ini sanggar seni *Kembhâng Moljâ* sangat produktif melahirkan karya musik untuk iringan tari, namun produktifitasnya dalam berkarya tidak pernah didokumentasikan dengan baik. Alhasil banyak karya yang menghilang begitu saja, tanpa ada rekam jejak kekaryaan.

Dalam hal melakukan rekaman audio ada banyak faktor yang harus dipahami dan dikuasai guna mendapat hasil rekaman audio yang baik. Saat ini kegiatan merekam memang sudah sangat mudah dilakukan, seperti halnya menggunakan *gadget* android, *digital voice recorder* dan *smartphone*, namun perlu diketahui bahwa untuk mendapatkan hasil rekaman yang baik, beberapa alat tersebut belum cukup untuk digunakan sebagai alat perekam. Khusus untuk melakukan rekaman audio sebagai karya seni diperlukan

beberapa poin-poin penting berupa pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai, di antaranya berupa, 1) pemahaman tentang prinsip perekaman audio; dan 2) Keterampilan merekam (*tracking, mixing, dan mastering audio*).

C. Wawasan Tentang Pentingnya Dokumentasi dalam Wacana Seni Tradisi

Poin pertama yang harus dipahami ialah **pengetahuan prinsip perekaman audio** yang di dalamnya dijelaskan tentang pengetahuan audio, jenis-jenis audio, pengenalan perangkat rekaman, cara menyiapkan perangkat rekaman, prinsip-prinsip rekaman, dan pengenalan perangkat lunak perekaman. Kegiatan ini dilakukan pada dua kali pertemuan pelatihan yakni pada tanggal 17 September dan 8 Oktober 2017 di SMP Negeri 2 Kendit Situbondo. Pada tanggal 17 September 2017, kegiatan pengabdian dibuka secara formal oleh tim pengabdian yang terdiri dari Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum, Ali Badrudin, M.A. dan Panakajaya Hidayatullah, S.Sn., M.A. Masing-masing anggota tim pengabdian memberikan materi tentang seputar dinamika seni tradisi yang sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat, banyak generasi muda yang sudah tidak lagi mengenal kesenian tradisinya, salah satu faktornya adalah karena minimnya dokumentasi karya. Berikut dokumentasi acara pembukaan beserta pemberian materi oleh Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M. Hum.



Gambar 7 : Pemberian Materi dan Pembukaan Pelatihan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah memberikan materi tentang wacana seni tradisi dan sekilas tentang dinamika serta pemecahan solusinya, kegiatan pelatihan berikutnya ialah pemberian materi inti tentang 'pengetahuan prinsip perekaman audio' oleh pemateri Wahyu Karyawan. Wahyu Karyawan dipilih sebagai pemateri karena ia memiliki kompetensi dibidang perekaman audio. Wahyu pernah bekerja di beberapa perusahaan rekaman lokal di Situbondo, ia juga sempat menjadi programer audio di salah satu radio di Situbondo.

D. Pengenalan Perangkat Rekaman

Materi pelatihan pertama yang disampaikan ialah tentang pengenalan perangkat-perangkat rekaman. Dalam hal ini Wahyu memberikan gambaran dasar tentang kebutuhan-kebutuhan apa saja yang harus dimiliki untuk memulai suatu *project* rekaman. Wahyu memberikan metode perekaman yang sederhana yakni dengan

memanfaatkan kebutuhan perangkat sederhana dan terbatas namun hasilnya dapat dimaksimalkan. Metode perekaman tersebut biasa disebut sebagai metode rekaman rumahan (*Home Recording*). *Home Recording* adalah perkembangan metode perekaman yang sederhana dan dapat dikembangkan sebagai bisnis rumahan. Artinya ia tidak membutuhkan perangkat rekaman yang mewah seperti halnya yang dilakukan di studio-studio rekaman *major label*. *Home Recording* dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat rekaman yang minimalis, dengan harga yang terjangkau, serta aplikasinya yang fleksibel artinya dapat dilakukan di rumahan, apartemen, kos-kosan, dan tempat-tempat lainnya.

Ada beberapa hal yang mendorong lahirnya metode *home recording* menurut Pasadena³ yakni:

1. Berkembangnya PC (personal computer) menjadi salah satu peralatan wajib rumah tangga saat ini memicu perseorangan belajar mandiri untuk mengembangkan minat tak terkecuali musik digital. Banyak musisi yang rela menghabiskan waktunya untuk belajar software musik yang mulai tersentuh kalangan bawah.

2. Perkembangan software musik yang cepat, menandakan bahwa industri *home recording* menjadi salah satu bisnis yang nilainya tidak bisa disepelekan. Banyak produsen besar software yang awalnya mengkhususkan untuk musisi dan industri musik profesional, kini mulai melirik dan meluaskan pasarnya pada *home recording*, bahkan mereka mem-bundle software mereka pada produsen hardware musik, seperti soundcard, keyboard, efek gitar sebagai salah satu pintu untuk memperkenalkan software mereka kepada target konsumen mereka.

3. Adanya kemajuan di bidang internet yang memudahkan para musisi belajar dengan singkat dan memasarkan karyanya secara luas. Tingginya minat ini disertai dengan peningkatan produksi musik yang mereka lakukan dan memilih *home recording* untuk memangkas budget.

Beberapa faktor di atas, nampaknya juga dirasakan oleh beberapa seniman yang berada di luar daerah industrial seperti Situbondo. Belum lagi bagi kalangan seniman tradisi yang sebenarnya mereka tidak memiliki kemampuan dalam hal perekaman. Maka dari itu metode *home recording* dirasa ideal untuk dilakukan oleh sanggar *Kembang Molja*.

Wahyu menjelaskan beberapa perangkat yang dibutuhkan untuk memulai rekaman dengan metode *home recording*. Perangkat yang dibutuhkan antara lain adalah 1) Sebuah PC (personal computer) atau Laptop, digunakan sebagai alat yang mampu mengerjakan tugas-tugas digital audio workstation; 2) Soundcard (Audio Interface), digunakan sebagai alat perekam yang mampu mengubah sinyal frekuensi analog menjadi digital yang nantinya dapat diproses dalam kerja software; 3) *Monitor system* (speaker), sebagai alat kontrol bunyi yang dihasilkan dari proses rekaman audio; 4) Mic, sebagai alat untuk merekam audio baik yang dihasilkan dari sumber bunyi instrumental seperti gamelan, maupun vokal; 5) Alat musik, sebagai sumber bunyi primer; 6) Kabel dan pelistrikan, menjadi unsur yang sangat penting dalam *home recording* karena kabel audio dan koneksi yang baik dapat mengurangi *noise* dan *hum*. Pelistrikan yang baik mampu membuat alat bekerja secara optimal dan lebih awet; 7) Mixer audio, sebagai alat untuk mengatur dan mengolah audio analog sebelum diolah dalam bentuk digital; 8) Software Digital Audio Workstation, sebagai instrumen yang

³ Pasadena, Budi. 2012. *Panduan Mudah Membuat Studio Rekaman di Rumah*. Yogyakarta: Andi, hal 1-2.

mampu mengolah audio digital dengan baik. Berikut beberapa dokumentasi ketika melakukan kegiatan pengenalan perangkat perekaman:



Gambar 8 : Pengenalan Perangkat Rekaman
Sumber: Dukumentasi Pribadi

Dalam pengenalan perangkat, Wahyu tidak hanya menjelaskan nama dan fungsi beberapa perangkat tersebut namun juga memberikan gambaran tentang cara kerja dan prinsip-prinsip penggunaannya dengan mengajak beberapa peserta pelatihan untuk mempraktikkannya. Berikut dokumentasinya,



Gambar 9: Praktik tentang cara kerja perangkat perekaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi

E. Keterampilan Merekam

Setelah memahami berbagai kompleksitas pengetahuan tentang perekaman audio baik berupa pengenalan perangkat, cara kerja serta fungsi-fungsinya, hal berikutnya yang harus dikuasai adalah keterampilan dalam melakukan rekaman. Dalam melakukan kegiatan merekam audio, ada beberapa tahapan yang harus dilalui secara bertahap. Umumnya dikenal dalam 3 tingkatan yakni 1) *Tracking* dan *Recording*; 2) *Mixing*; 3) *Mastering*. Ketiga tahap tersebut memerlukan keterampilan khusus untuk melakukannya. Dalam program pengabdian ini, kegiatan pelatihan keterampilan *tracking* dan *recording* dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2017 sedangkan kegiatan pelatihan keterampilan *Mixing* dan *Mastering* dilaksanakan pada tanggal 11 November 2017 di SMP Negeri 2 Kendit Situbondo.

F. Tracking dan Recording Audio

Dalam melakukan proses rekaman audio, tahap paling dasar dan pertama ialah persoalan *tracking*. *Tracking* dalam rekaman merupakan sebuah tahap persiapan untuk rekaman. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini ialah 1) Menyiapkan semua perangkat instrumen yang akan direkam; 2) Memastikan bahwa setiap instrumen sudah memiliki jalur (*channel*) ke alat mixer; 3) Memeriksa posisi mic pada tiap instrumen serta mengatur jarak proximity-nya; 4) Memeriksa level di tiap instrumen pada alat mixer; 5) Menyiapkan track (*channel*) pada software DAW (*digital audio workstasion*), 6) Memastikan apakah semua bunyi pada tiap instrumen seimbang dan harmonis. Berikut dokumentasi kegiatan pelatihan *tracking* pada sanggar *Kembang Molja*,



Gambar 10: Peserta Pelatihan Mengatur Jarak Proximity Mic Condensor Kendang
Sumber: Dokumentasi Pribadi



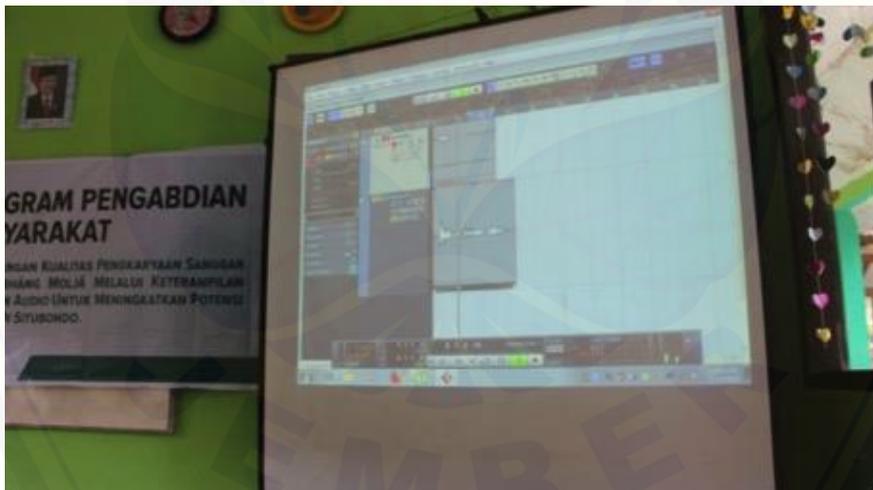
Gambar 11: Peserta Pelatihan Mengatur Equalizer *Channel* Instrumen Pada Mixer
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah tahap *tracking* selesai, tahap berikutnya yang masih berkaitan dengan tahap sebelumnya adalah tahap *recording* (merekam). Umumnya kegiatan merekam musik dilakukan per instrumen secara bergantian, namun karena dalam hal ini yang direkam adalah musik ansambel gamelan, penanganannya menjadi sedikit berbeda.

Ansambel gamelan sangat sulit jika dimainkan secara per instrumen karena prinsip permainannya harus dilakukan secara bersama-sama. Maka metode *recording* yang digunakan dalam pelatihan ini menggunakan metode rekaman bersama. Peserta pelatihan memainkan satu repertoar lagu secara bersama dan kemudian direkam. Dalam kegiatan *recording* ada beberapa pembagian tugas, yakni ada peserta yang bertugas menjadi pemusik, ada yang bertugas menjadi *sound engineering*, dan ada yang bertugas menjadi operator. Berikut dokumentasi dari kegiatan pelatihan *recording*.



Gambar 12: Pelatihan *Recording* Instrumen oleh Peserta
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13: Tampilan Proses Rekaman Pada Software DAW
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 14: Proses *Recording* Vokal Etnik oleh Peserta Pelatihan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

G. *Mixing dan Mastering Audio*

Setelah kegiatan pelatihan keterampilan *tracking* dan *recording* selesai, tahap berikutnya ialah tahap pengolahan audio (*mixing*). *Mixing* adalah bagian yang penting dalam proses rekaman. Materi rekaman dengan kualitas sinyal yang baik, bebas dari permasalahan gangguan audio (*hum* dan *noise*) adalah bahan mentah yang baik dalam *mixing*.

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan sebelum melakukan proses *mixing* audio menurut Pasadena (2012: 53-54) sebagai berikut,

1. Usahakan materi telah terekam semuanya sesuai konsep dan ide dalam sebuah lagu atau komposisi musik.

2. Bersihkan *audio tracks* dari masalah gangguan dasar. Ketika kurang mantap dalam proses rekaman, segera ulangi proses *take*/rekaman dan cari karakter suara yang diinginkan sebisa mungkin. Hal ini perlu ditekankan karena sering terjadi rekaman ulang ketika proses *mixing* sedang berlangsung. Hal ini akan menghambat proses *mixing* itu sendiri.

3. *Mixing* adalah sesuatu proses dalam rekaman untuk menguji kreativitas dalam memunculkan *sense* atau nuansa dalam lagu. Bukan ditunjukkan untuk memperbaiki kualitas audio yang fals, *out of tune* dan *out of tempo*. Teknologi memungkinkan untuk mereduksi hal-hal di atas, namun dapat mengurangi cita rasa dalam *mixing*. Dalam hal ini, proses editing untuk memperbaiki kualitas audio seharusnya dilakukan sebelum *mixing* dimulai.

4. Siapkan referensi lagu/musik yang akan digunakan untuk mendapatkan fondasi dasar dalam *mixing*. Referensi perlu diperhatikan sebagai acuan serta referensi dasar lagu untuk di-*mixing* seperti apa nantinya.

5. Usahakan *mixing* dalam kondisi tubuh yang prima dan mendapatkan istirahat yang cukup sebelumnya.

Salah satu hal utama dalam *mixing* adalah mengatur keseimbangan level suara pada tiap-tiap instrumen. *Mixing* juga berarti memberikan nuansa dan warna suara sesuai keinginan dan konsep musik.

Dalam tahap ini, peserta pelatihan dibekali dengan keterampilan tentang cara mengolah audio, memberikan efek dan mengatur warna suara pada DAW. Selain itu peserta juga dibekali cara mengatur equalizer, membuat nuansa sesuai karakter musik dan tema musiknya. Berikut beberapa dokumentasi pelatihan *mixing audio*,



Gambar 15: Pelatihan *Mixing Audio*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap yang terakhir dari proses perekaman audio adalah *mastering*. *Mastering* adalah pengolahan audio terakhir sebelum menjadi bentuk musik dalam format digital tertentu. Tujuannya ialah menyatukan hasil *mixing* dalam sebuah file audio. Dalam tahap ini, hasil rekaman beberapa repertoar musik yang sudah direkam dan di-*mixing* sebelumnya oleh para peserta pelatihan kemudian dilakukan *mastering*. Beberapa file *mastering* kemudian dijadikan satu folder dalam album karya musik. Berikut dokumentasi dari proses *mastering audio*,



Gambar 16: Peserta pelatihan sedang melakukan *mastering audio*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah pelatihan tentang *mastering audio* selesai, peserta pelatihan tidak hanya mendapatkan *skill* (keterampilan) dan pengetahuan tentang melakukan rekaman audio

yang baik, namun mereka juga menghasilkan beberapa buah karya hasil rekaman yang telah diolah (*mixing* dan *mastering*) menjadi bentuk rekaman musik dengan kualitas audio yang sangat baik. Output dari kegiatan ini ialah sebuah produk karya album musik sanggar seni *Kembhâng Moljâ*.

H. Membuat Media Pembelajaran Berbasis Rekaman

Pengembangan dari rekaman audio yang telah dilaksanakan sebelumnya selain sebagai dokumentasi karya, yaitu dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran. Selama ini beberapa sanggar seni di Situbondo belum ada yang menggunakan media pembelajaran hasil produksi karya mereka sendiri. Beberapa sanggar biasanya membeli karya-karya musik iringan tari berupa kaset dan VCD hasil rekaman dari luar Situbondo. Sanggar seni *Kembhâng Moljâ* merupakan sanggar yang produktif melahirkan karya musik, namun mereka belum pernah melakukan rekaman dan membuatnya menjadi sebuah media pembelajaran yang tidak hanya dipakai oleh sanggar mereka saja, namun juga dapat didistribusikan ke beberapa sanggar yang lain bahkan ke sekolah-sekolah yang ada di Situbondo.

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis rekaman dilakukan dengan memadukan antara hasil rekaman audio iringan tari dengan rekaman video tarian yang sudah disesuaikan dengan iringan musik tersebut. Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2017 di SMP 2 Kendit Situbondo. Berikut dokumentasi proses pembuatan media pembelajaran berbasis rekaman,



Gambar 17: Latihan Tari untuk Proses Pembuatan Video Pembelajaran
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil akhir dari proses pelatihan ini ialah berupa pengetahuan dalam membuat dan mengembangkan rekaman audio menjadi sebuah media pembelajaran berbasis rekaman. Sehingga melalui kegiatan pelatihan tersebut mereka dapat memproduksi video pembelajaran secara mandiri dan harapannya dapat didistribusikan ke seluruh sanggar serta sekolah di Situbondo yang belum memiliki media pembelajaran berbasis rekaman khusus kesenian Situbondo.

IV. KESIMPULAN

Sanggar seni *Kembhâng Moljâ* adalah salah satu sanggar di Situbondo yang produktif dalam melahirkan karya. Seperti halnya beberapa masalah yang terjadi dalam kesenian tradisi, karya-karya yang dihasilkan oleh sanggar seni *Kembhâng Moljâ* tidak pernah didokumentasikan dengan baik, sehingga banyak kemudian karya-karya yang hilang begitu saja. Karya tersebut hanya diciptakan untuk kebutuhan pentas tertentu setelah itu selesai dan hilang.

Pada dasarnya karya sangat penting untuk didokumentasikan, selain sebagai rekam jejak karya, dokumentasi karya juga sangat berguna untuk kepentingan pengembangan dan evaluasi dalam penciptaan karya selanjutnya. Melihat berbagai permasalahan dan kekurangan yang dimiliki oleh sanggar seni *Kembhâng Moljâ* tersebut, tim pengabdian UNEJ menyusun program pengabdian masyarakat yang diharapkan dapat memberikan transformasi pengetahuan terkait pendokumentasian karya seni dan pengembangannya. Adapun kegiatan tersebut berfokus pada beberapa pelatihan-pelatihan yaitu 1) Pengetahuan Tentang Perekaman Audio; 2) Pelatihan Merekam Audio (*tracking-Recording, Mixing, Mastering*); 3) Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Rekaman.

Hasil yang dicapai dari kegiatan pendampingan ini ialah sebuah pengembangan sumber daya manusia dalam sanggar seni *Kembhâng Moljâ*. Para anggota sanggar seni *Kembhâng Moljâ* yang mengikuti pelatihan, mendapatkan sebuah pemahaman tentang, 1) Pengetahuan perekaman audio, prinsip-prinsipnya serta teknis mengerjakannya; 2) Mendapatkan keterampilan dalam merekam karya secara profesional yang terbagi dalam tiga tahapan yakni *tracking-recording, mixing, dan mastering*; 3) Membuat media pembelajaran berbasis rekaman. Melalui pengembangan SDM tersebut diharapkan dapat tercipta sebuah kemandirian dalam berkarya dan mampu menghasilkan karya-karya berkualitas yang tidak hanya berguna bagi internal sanggar namun juga dapat berguna bagi masyarakat luas. Hasil karya berupa media pembelajaran diharapkan dapat didistribusikan ke beberapa sanggar seni di Situbondo serta menjadi media pembelajaran di sekolah-sekolah, sehingga khasanah kesenian tradisi di Situbondo dapat terus berkembang.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Edy Burhan (dkk). 2008. *Quo Vadis Hari Jadi Kabupaten Situbondo*. Situbondo: Bappekap Situbondo Bekerjasama dengan Kopyawisda Jatim.
- Pasadena, Budi. 2012. *Panduan Mudah Membuat Studio Rekaman di Rumah*. Yogyakarta: Andi
- Sutarto, Ayu. 2004. *Menguak Pergumulan Antara Seni, Politik, Islam, dan Indonesia*. Jember: Kelompok Peduli Budaya dan Wisata Daerah Jawa Timur (Kompyawisda).