
Proses Produksi Musik Latar “Maleo Tidak Sendiri” dalam Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka 2023 di PT. Selingkar Literasi Sayang Keluarga

EKSPRESI:
Indonesian Art Journal
13(1) 30-38
©Author(s) 2024
journal.isi.ac.id/index.php/ekspressi

Matthew Adriel Timung ¹
Ganang Dwi Asmoro ²

Abstrak

Dunia pendidikan tinggi di tanah air mengalami perubahan paradigma sejak diselenggarakannya kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Program MSIB (Magang dan Studi Independen Bersertifikat) adalah salah satu program unggulan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa dalam lingkungan dunia kerja nyata. Artikel ini mendeskripsikan proses produksi luaran dari Kegiatan MSIB 2023 yang dilakukan di PT. Selingkar Literasi Sayang Keluarga (Mitra PT. Sebangku Jaya Abadi). Musik Latar “Maleo Tidak Sendiri” disusun berdasarkan penugasan Peserta Program MSIB 2023 yaitu Produser Musik. Musik disusun sebagai musik latar untuk Project *Motion comic* berjudul Maleo Tidak Sendiri yang diproduksi oleh Yuniar Khairani, penulis naskah sekaligus Kepala Divisi Kreatif PT. Selingkar Literasi Sayang Keluarga. Penelitian menggunakan metode artistik dengan pendekatan *Practice Based Research*. Tahapan penelitian yaitu: perancangan, pengadaptasian, uji-coba, dan penerapan. Hasil penelitian menunjukkan adanya manfaat dari program MSIB yaitu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran akademis dan penerapan dunia nyata dengan memungkinkan individu untuk mengembangkan keterampilan di bidang produksi musik. Program MSIB juga memungkinkan penulis menjalin hubungan dengan profesional, mentor, dan sesama peserta magang.

Kata kunci: Musik latar, Maleo Tidak Sendiri, *Motion comic*, Practice Based Research, Produksi Musik

Abstract

The MSIB program is one of the flagship programs of the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology aimed at preparing students for the real-world work environment. This article describes the output production process of the 2023 MSIB Activity carried out at PT. Selingkar Literasi Sayang Keluarga (a partner of PT. Sebangku Jaya Abadi). The background music, "Maleo Tidak Sendiri," is composed based on the assignment of MSIB 2023 program participants who are Music Producers. The music is composed as background music for the Motion comic Project titled "Maleo Tidak Sendiri," produced by Yuniar Khairani, the scriptwriter and Head of the Creative Division at PT. Selingkar Literasi Sayang Keluarga. The research uses an artistic method with a Practice-Based Research approach. The research stages include Design, Adaptation, Trial, and Implementation. The results of the research show the benefits of the MSIB program in bridging the gap between academic learning and real-world application by enabling individuals to develop skills in music production. The MSIB program also allows authors to establish relationships with professionals, mentors, and fellow interns.

Keywords: Background music, Maleo Tidak Sendiri, Motion comic, Practice Based Research, Music Production

¹ Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.
Korespondensi: Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta. Email: matthewadriel17@gmail.com
² Jurusan Musik, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia.
Korespondensi: Jl. Dr. Setiabudhi no. 229 Bandung, Jawa Barat. Email: ganang.horn@upi.edu

Pendahuluan

Arah baru dunia pendidikan tinggi di Indonesia telah berlangsung sejak dirumuskannya kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Kampus Merdeka adalah suatu kebijakan yang memberikan mahasiswa hak mengambil mata kuliah di luar program studi selama satu semester dan berpartisipasi dalam kegiatan di luar kampus selama dua semester yang diberlakukan oleh Kemendikbudristek. Salah satu program Kampus Merdeka adalah Program Magang yang menyediakan persiapan karir yang komprehensif dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar di luar program studi dengan jaminan bahwa SKS yang diperoleh akan diakui oleh perguruan tinggi. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang cepat, penting bagi kompetensi mahasiswa untuk disesuaikan dengan kebutuhan zaman (Gunawan et al., 2023).

PT Selingkar Literasi Sayang Keluarga atau Selingkar adalah penyedia materi pembelajaran berbasis storytelling dengan pendekatan bahasa. Dengan metode ini, Selingkar memasukkan latar belakang kontekstual ke dalam setiap bidang ilmu yang diajarkan, termasuk matematika, sains, budaya, sejarah, dan teknologi. Maya Tauriana sebagai pencetus PT Selingkar Literasi Sayang Keluarga memiliki keprihatinan tentang keadaan literasi anak-anak di Indonesia yang berada jauh dibawah peringkat negara-negara lain. Berdasarkan kegelisahan tersebut, pada bulan Februari 2019 dimulai pembentukan kelas perdana dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi anak-anak melalui Kelas Menulis yang diadakan secara tatap muka satu kali dalam seminggu. Kelas ini

kemudian berkembang dan menjadi awal dari pembentukan kelas-kelas lain yang diselenggarakan oleh Selingkar, seperti Laku Karya, Kelas Literasi Dasar, Kelas Little Genius, Kelas Menggambar, Kelas Liburan, dan kelas-kelas lainnya yang diadakan baik secara daring maupun tatap muka.

Dalam program magang ini, peserta terlibat dalam proyek pengembangan platform pembelajaran literasi anak. Peserta akan bekerja sebagai tim untuk mengembangkan kerjasama tim. Mentor yang berpengalaman dari perusahaan akan membimbing peserta untuk belajar dan meningkatkan kemampuan dalam menghadapi tantangan nyata di dunia kerja. Penulis dalam program magang ini tergabung dalam program pengembangan platform dan konten sosial media. Namun dalam tulisan ini, penulis membahas tentang kerja dalam program konten sosial media yaitu dalam pembuatan *project motion comic* "Maleo Tidak Sendiri". Produksi *motion comic* ini dipimpin oleh *Chief Executive Officer* kemudian *Curriculum Designer* sebagai perancang konsep pembelajaran di Selingkar, dan dieksekusi oleh *illustrator*, *videografer* atau *penyunting video*, dan *Produser musik*. *Produser musik* bertanggung jawab atas rekaman *voice-over* untuk dialog, menciptakan musik latar, serta melakukan *editing audio*, *mixing*, dan *mastering* yang akan digunakan dalam proses *editing video* oleh *videografer* atau *penyunting video*. Tahapan pekerjaan meliputi tahap *pra-produksi*, *produksi*, dan *pascaproduksi*. Prosesnya dimulai dari menerima naskah, melakukan riset, mengumpulkan referensi, *produksi*, *mixing* *mastering*, evaluasi oleh editor, dan melakukan revisi yang diperlukan oleh *Chief Executive Officer*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguraikan proses pembuatan musik

latar *motion comic* "Maleo Tidak Sendiri". Penelitian ini menggunakan metode artistik dengan pendekatan Practice Based Research. Practice Based Research adalah sebuah bentuk penelitian asli yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan pemahaman baru, sebagian besar melalui praktek dan produk dari praktek tersebut. Keunikan dan kontribusi pada pengetahuan dapat dinyatakan melalui hasil kreatif, yang bisa mencakup berbagai hal seperti karya seni, musik, desain, model, media digital, atau hasil lain seperti pertunjukan dan pameran. Sementara pentingnya dan konteks dari temuan ini bisa dijelaskan dengan kata-kata, pemahaman sejati hanya dapat dicapai melalui pengamatan langsung terhadap hasil-hasil tersebut (Candy, 2006).

Penelitian tentang produksi musik latar pernah dilakukan oleh Nurhaliza & Kustap (2023) dengan fokus terhadap proyek permainan video berbasis edukasi. Proses memproduksi dilalui lewat berbagai tahapan, termasuk proses rekaman hingga pengolahan audio menggunakan perangkat lunak yang memadai. Proyek bernama "Marica" menjadi sebuah luaran yang mengintegrasikan game berbasis edukasi dengan musik latar yang dirancang untuk memperkuat penyampaian pesan maupun misi pendidikan yang hendak dicapai lewat medium berbeda dan baru (Nurhaliza & Kustap, 2023).

Musik latar yang terkonsep tak sekadar menjadi elemen komplementer, dalam kajian Mukti (2024), permainan video "Genshin Impact" mengadaptasi pola fibonacci sebagai dasar penentuan nada-nada untuk musik latar yang digunakan. Teknik tersebut dipilih dengan berbagai pertimbangan, salah satunya dalam wilayah estetis yang menurut pembacaan penulis dari telaah karya komposer, merupakan upaya untuk

mengaksentuasi atmosfir gersang di padang pasir dalam suasana peperangan. Sebagaimana kajian tersebut, terlihat bahwa sang komposer menggubah karya dengan pertimbangan estetis dan matematis yang menarik sebagai pendekatan dalam kerja penciptaan karya

Komposisi musik dirancang untuk menghadirkan pengalaman tertentu, sebagaimana yang ditelaah oleh Firmansyah (2021) dalam penelitiannya terhadap permainan daring "Guild Wars 2". Musik latar yang disematkan pada permainan tersebut memperdengarkan kesan yang megah, menegangkan, dan kompleks. Instrumentasi yang digagas mendukung penyampaian cerita dalam alur permainan daring. Melalui proses peninjauan estetika yang melibatkan analisis tonalitas, bentuk, dan telaah penggunaan instrumentasi, sang penulis menyimpulkan bahwa komposisi musik latar menjadi elemen pendukung yang penting dan esensial bagi pengalaman bermain video game (Firmansyah, 2021).

Landasan Teori

Gagasan konseptual dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Sebagaimana judul artikel, kajian ini menguraikan proses produksi musik latar. Ada pun, musik latar yang dimaksud merupakan elemen yang dibutuhkan untuk memperkuat konten visual sebagai bagian yang diintegrasikan dalam sebuah karya audio-visual. Pada penelitian ini, penulis melibatkan *motion comic* sebagai produk yang dibuatkan musik latar. *Motion comic* adalah produk yang menggabungkan unsur komik dan animasi yang memiliki animasi terbatas (*limited animation*). Animasi ini memanfaatkan metode lapis demi lapis, dengan gerakan yang simpel seperti pergeseran ke sisi kiri atau kanan, serta perbesaran atau perkecilan tampilan. *Motion comic* juga dilengkapi dengan narasi dan latar musik, menciptakan

pengalaman yang khas dan berbeda bagi pembaca (Maharsi, 2018).

Dalam *motion comic*, musik latar merupakan bagian yang penting. Musik latar juga merupakan elemen dalam bahasa. Bahasa adalah konstruksi yang digunakan untuk saling memahami dan mengungkapkan pemikiran atau perasaan manusia. Ketika melihat musik sebagai bahasa, maka musik terdiri dari komponen, pola, dan variabel yang dapat diidentifikasi, dipelajari, dan dikuasai. Kosakata dalam musik tidaklah acak. Not, timbre, ritme, dan artikulasi, semuanya memiliki makna yang tersirat. Beberapa di antaranya berkomunikasi dengan cara yang bersifat universal dan dapat diprediksi berdasarkan cara getaran mereka yang berhubungan dengan biologi manusia, sementara yang lain membutuhkan pemahaman lebih. Setiap jenis nada yang dipilih oleh seorang komposer memiliki implikasi yang bermakna (Thomas, 2017).

Teori Three Cornerstones of Compositions menjelaskan bahwa dalam membuat skoring musik kita harus mengetahui tiga poin penting pada tahapan produksi, yang pertama adalah dasar dari penciptaan musik yang ingin diciptakan. Ini menjelaskan tentang teori musik yang kuat sebelum kita ingin menciptakan lagu (*craft*). Hal ini berhubungan dengan poin kedua yaitu pesan yang ingin disampaikan secara dramatis, emosional, dan juga psikologis (*intent and concepts*). Bagian ini sangat krusial dalam pembuatan karya, karya ini akan menentukan gaya musik apa yang ingin dibuat. Poin terakhir adalah mengetahui kekuatan, kelemahan, dan kapasitas sebagai pembuat karya (*knowing yourself*) (Davis, 2010).

Metode dan Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian artistik dengan

pendekatan *Pratice Based Research*. Metode penelitian artistik yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif karena berfokus pada dimensi pengalaman subjektif dan interpretatif. Maka dari itu penelitian dengan metode artistik turut melibatkan langkah pengumpulan data kualitatif seperti *forum group discussion* wawancara, dan observasi (Michael Biggs & Henrik Karlsson, 2010). Tahapan penelitian yaitu: perancangan, pengadaptasian, uji-coba, dan penerapan. Penelitian menggunakan metode artistik dengan pendekatan *practice based research*. Tahapan penelitian yaitu: perancangan, pengadaptasian, uji-coba, dan penerapan.

Pendekatan berbasis praktik dalam penelitian seni kontemporer biasanya melibatkan praktisi dalam eksplorasi karya kreatif mereka sendiri, menyelidiki praktik-praktik yang membentuk bidang seni kreatif tersebut. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan karakteristik yang membedakan dan menerangi proses-proses umum dan khusus yang terlibat dalam penciptaan seni. Pendekatan ini menyediakan cara yang unik untuk menggambarkan disiplin seni secara konseptual di lapangan, serta metode untuk mengarahkan penyelidikan tentang kreativitas. Pendekatan penelitian berbasis praktik ini melengkapi dan melengkapi pendekatan penelitian konvensional yang lebih mapan, yang sering kali fokus pada bentuk akhir karya seni, konteks sejarah dan teoretis, serta situasi sosial dan budaya yang lebih luas (Dallow, 2003).

Practice-Based Research (PBR) dapat digunakan untuk mendalami dan memperluas pemahaman tentang proses kreatif pembuatan audio *motion comic* tersebut. Peneliti menggunakan PBR untuk mengeksplorasi berbagai aspek dalam penciptaan audio, seperti teknik rekaman, komposisi musik, pilihan efek suara, dan strategi naratif. Dengan menerapkan

pendekatan PBR, peneliti dapat memperdalam pengetahuan tentang bagaimana keputusan artistik yang diambil dalam proses produksi audio memengaruhi hasil akhir *motion comic*. Selain itu, PBR juga memungkinkan peneliti untuk merefleksikan secara kritis atas praktik seni mereka sendiri, mempertimbangkan implikasi dari setiap langkah dalam proses kreatif, dan menyumbangkan pengetahuan baru tentang praktik seni kepada komunitas seni yang lebih luas.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan teori *Three Cornerstones of Compositions*, penulis mencoba merumuskan sebagai berikut.

1. Pre-produksi (*Intent and concept*)

Proses pre-production dalam *motion comic* ini adalah penulis membaca terlebih dahulu buku cerita yang terlebih dahulu sudah ada. Cerita ini ditulis oleh Yuniar Khairani yang mengisahkan fabel hewan endemik di Sulawesi dengan tokoh utama seekor anak burung Maleo. Burung Maleo dikisahkan merasa sendirian setelah dilahirkan dan ditinggalkan oleh sang ibu. Ia kemudian harus menghadapi kehidupan yang keras di hutan. Dari membaca buku cerita ini, penulis mencari referensi yang dapat digunakan dalam produksi musik latar untuk *motion comic* ini. Disini penulis memutuskan untuk banyak menggunakan *sound-sound effect* yang natural alami ada di sekitar Kantor Selingkar, karena suasananya yang dapat di manipulasi seperti di hutan. Proses selanjutnya adalah menentukan voice actor dan actress yang sesuai dengan karakter yang diinginkan. Setelah semua telah sesuai, maka dapat dilanjutkan pada tahap produksi.

2. Produksi (*craft*)

Penulis melakukan perekaman *voice* terlebih dahulu selama kurang lebih empat hari. Secara umum perekaman dapat berjalan dengan baik namun ada kendala yang sangat mengganggu berjalannya rekaman. Yang paling utama yaitu noise dari luar kantor yang masuk saat perekaman. Walaupun penulis juga memakai noise ini dalam rekaman, namun penulis hanya ingin efek ini ada di beberapa tempat saja, bukan keseluruhan. Selain dari sisi teknis, masalah ini juga mengganggu mood rekaman yang harus tertunda beberapa saat untuk menunggu noise berhenti.



Gambar 1. Pengambilan Rekaman Suara

Setelah rekaman selesai, penulis mencari atau membuat beberapa *sound effect* yang ingin dipakai dalam *motion comic* ini. Sound yang dipakai adalah *sound effect* Ibu Burung Maleo yang sedang menggali tanah, telur bayi Maleo yang menetas lahir, suara patukan Burung Maleo, dan suara biawak dan ular yang mendesis. Tentu sulit sekali mencari sound yang persis dengan itu. Untuk itu, penulis mencoba mencari sound yang bisa mendekati sound tersebut. Penulis juga melakukan proses lain yaitu melakukan editing sound dengan cara menggabungkan beberapa sound yang ada. Hal ini karena dalam beberapa sound yang Penulis dapat, ada tantangan durasi waktu yang terlalu cepat atau bahkan

terlalu lama. Oleh karena itu processing harus dilakukan.

Setelah itu penulis memberikan hasil rekaman *voice over* dan *sound effect* kepada tim videografer atau penyunting video untuk diproses sebelum akhirnya ditambahkan musik latar. Pada bagian pembuka, penulis memasukan instrumen tiup flute dan effect suara alam. Hal ini untuk membuat penegasan bahwa ini adalah *motion comic* dengan 12 cerita utama fabel atau binatang, terutama binatang yang hidupnya diceritakan di hutan. Ini hanya berlangsung sampai bagian narator awal. Setelahnya, penulis menggunakan instrumen piano, cello, dan asian wood. Ini karena penulis ingin ada efek orkestra yang megah namun lembut pada saat bagian narator memperkenalkan tokoh utama yaitu anak burung maleo. Selain itu, belum terjadi konflik pada saat ini sehingga musik dijaga sebisa mungkin tidak melebihi dialog utama.

Setelah itu, pada bagian Burung Maleo mencari makan, penulis memilih instrumen piano solo dengan melodi yang riang gembira disambut melodi menegangkan minor untuk memberikan efek kontras pada saat terjadi konflik kecil pada saat Maleo takut saat ada suara binatang dari semak-semak yang menghampirinya saat ia hendak mencari makan. Konflik kecil yang sama terjadi dua kali lagi dalam cerita *motion comic* ini, sehingga nuansa melodi yang sama juga dipilih penulis dalam produksi musik latar ini, dengan pemilihan instrumentasi yang berbeda untuk menciptakan kontras dan ketidak bosanan. Pada saat Burung Maleo bertemu Tarsius dan Monyet Hitam, penulis memilih instrumen cello dan piano elektrik. Melodi instrumen cello dipilih dengan teknik permainan *arpeggio* sementara piano elektrik dipilih dengan permainan nada do, re, mi, fa, sol dengan progresi yang dipilih I-ii-iii-IV-I. Hal ini karena progresi ini mudah dicerna bagi

anak-anak dan terdengar sangat menyenangkan. Ini juga akan menjaga kontras yang akan dibangun pada *scene* selanjutnya.

Scene selanjutnya merupakan *scene* konflik klimaks dari *motion comic* ini. Diceritakan bahwa Burung Maleo pada akhirnya bertemu dengan biawak dan ular yang mencoba memakannya. Pada saat konflik menegang, penulis memilih untuk tetap menggunakan instrumen cello dan Asian Wood. Namun pada bagian ini, penulis memilih melodi cello yang terus meninggi pada melodi, menyepat pada tempo, dan mengeras pada dinamika. Hal ini menghasilkan situasi yang intens pada suasana *scene motion comic* pada bagian ini. Sementara pada instrumen Asian Wood, penulis memilih musik atonal sehingga menghasilkan keanehan pada melodi, menggambarkan suasana yang juga kacau pada cerita *motion comic* tersebut. Semua gambaran instrumen ini didukung dengan apik dengan penggunaan *sound effect* desis ular, noise alam, effect gebukan, dan teriakan. Pada saat konflik mereda dan akhirnya Burung Maleo berhasil mengusir ular dan biawak, penulis memilih instrumen gesek violin dan cello untuk memainkan chord mayor menandakan suasana yang sudah kembali terkendali dan Burung Maleo “menang”.

Di akhir, penulis memberikan musik latar penutup dengan instrumen Asian Wood dengan permainan *arpeggio* yang sama dengan yang terjadi di *scene* tengah *motion comic*. Alasannya, agar anak-anak lebih gampang mencerna musiknya karena memiliki familiarity yang sudah ada selama *motion comic* berlangsung dengan pengulangan yang ada.

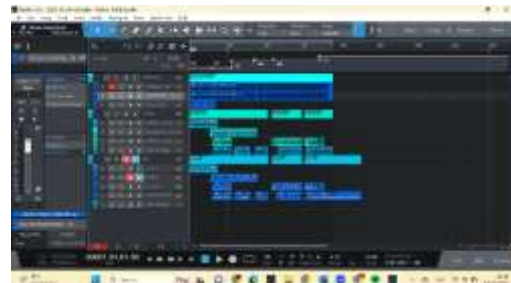
Proses selanjutnya melibatkan proses *sound editing*, *mixing*, dan *mastering* baik pada data *voice over* atau pada data musik latar. Yang pertama dilakukan adalah proses editing data mentah rekaman *voice over*. Data yang

sudah direkam akan dibersihkan dari suara noise yang tidak diperlukan. Berikutnya penulis melakukan balancing antar track supaya tidak ada audio yang terdengar lebih keras satu dengan yang lain. Kegiatan ini memerlukan waktu yang lama karena tidak hanya mengecilkan atau membesarkan volume saja, tetapi secara kreatif keputusan-keputusan yang diambil juga harus estetik secara musikal sehingga mampu menopang cerita dengan baik. Pengeditan selektif adalah terutama terkait dengan pemilihan pengambilan yang sesuai dan proses penggabungan, yang melibatkan menggabungkan beberapa pengambilan menjadi satu pengambilan komposit utama. Sementara itu, pengeditan korektif dilakukan untuk memperbaiki kinerja yang kurang memuaskan.

Kemudian, penulis mengaplikasikan equalizer untuk menghilangkan frekuensi-frekuensi tertentu yang mengganggu dan tidak diperlukan. Saat ini, equalizer yang digunakan dalam proses *mixing* tidak digunakan untuk menyamakan satu suara dengan yang lain, melainkan digunakan untuk mengatur komposisi frekuensi berbagai elemen dalam *mixing*. Selanjutnya, penulis menggunakan kompresor pada setiap *track* untuk menyelaraskan dinamika antara berbagai suara. Dengan kata lain, penulis mengendalikan dinamika audio agar pendengar tidak merasa terkejut pada bagian-bagian yang lebih keras. Kompresor digunakan untuk mengurangi dinamika audio. Langkah berikutnya, penulis meningkatkan ketajaman trek dialog dengan saturasi, yang dapat mengakibatkan distorsi yang mencolok untuk mencapai efek audio yang tajam. Selanjutnya dalam proses *mixing* musik latar, penulis mengaplikasikan efek *reverb* dan *delay* untuk memberikan lagu sentuhan keindahan dan lebar, serta

menciptakan efek gema. Suara ini dapat dianggap sebagai suara yang dikeluarkan ke pendengar (atau mikrofon) dan kemudian diikuti oleh pantulan yang memantul dari dinding, lantai, dan langit-langit.

Kemudian, langkah selanjutnya adalah proses *mastering*. Proses ini penting untuk menghasilkan tingkat volume lagu yang serupa dengan lagu-lagu lainnya. Selain itu, *mastering* juga bertujuan untuk mengoptimalkan potensi karakter suara secara keseluruhan. Tujuan lainnya adalah memaksimalkan penggunaan efek stereo pada lagu jingle ini. Pertama, penulis memasukkan equalizer untuk memberikan karakteristik tambahan pada suara musik. Kemudian, penulis memasukkan efek binaural pan untuk menciptakan audio yang lebih luas secara stereo. Terakhir, penulis melakukan limiting untuk memastikan tingkat volume audio karya ini tidak terlalu rendah atau terlalu tinggi dibandingkan dengan karya-karya lain yang ada di berbagai platform media sosial.



Gambar 2. Project di dalam Digital Audio Workstation

3. Pasca-produksi (*Knowing Yourself*)

Beberapa tantangan dari project ini berawal dari jumlah aset yang sedikit membuat *motion comic* tidak bisa dibuat lebih kompleks lagi. Ini berpengaruh pada adegan konflik yang hanya sebentar dan terkesan terburu-buru. Ini juga pasti berpengaruh ke pengambilan keputusan secara musikalnya. Tantangan dalam membuat musik latar atau skor musik nya

sendiri adalah menciptakan sesuatu yang sesuai dengan emosi dan suasana yang diinginkan. Ini tidak hanya sebatas menciptakan melodi yang enak didengar, tetapi juga tentang mengungkapkan pesan yang tepat melalui musik. Menemukan keseimbangan antara gambaran visual atau cerita dengan musik yang dibuat bisa menjadi tugas yang menantang. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa musik latar tidak mengalihkan perhatian penonton yang adalah anak-anak dari adegan utama. Pengaturan tempo, dinamika, dan harmoni yang tepat memainkan peran penting dalam menciptakan keselarasan yang harmonis antara gambar dan suara.

Tantangan lain dalam melakukan rekaman di luar ruangan di kantor Selingkar adalah menghadapi faktor-faktor lingkungan yang tidak dapat dikontrol. Suara-suara latar belakang yang bisung, seperti lalu lintas kendaraan, kebisingan manusia, atau suara alam, dapat mengganggu kualitas rekaman. Selain itu, fluktuasi cuaca juga dapat menjadi masalah. Angin atau hujan dapat mempengaruhi suara yang direkam dan menghasilkan hasil yang tidak diinginkan. Tantangan teknis juga dapat muncul, termasuk keterbatasan sumber daya listrik dan kesulitan dalam mengatur ruang akustik. Dalam situasi seperti ini, penting untuk menggunakan peralatan dan teknik yang tepat guna mengatasi tantangan tersebut dan memastikan kualitas rekaman yang optimal di luar ruangan.

Umpan balik yang penulis terima dari mitra dalam proyek ini secara keseluruhan sangat positif, meskipun terdapat beberapa revisi minor terkait penggunaan efek suara dalam salah satu adegan dalam *motion comic*, terutama ketika Burung Maleo mematak makanannya. Sebagai penulis, penulis akhirnya melakukan revisi sesuai dengan panduan yang diberikan. Hasil revisi ini

kemudian penulis kembalikan kepada rekan penulis di departemen videografi untuk diproses lebih lanjut. Selama proses praktik kerja, penulis merasakan kemudahan dalam komunikasi antara mentor dan rekan kerja. Ini memungkinkan penulis untuk dengan nyaman berbagi pendapat dan ide, serta menyelenggarakan forum diskusi yang bermanfaat.

Melalui kajian ini, penulis berproses dalam kerja kolektif produksi musik dan menempa diri untuk bertanggungjawab, terutama dalam iklim yang profesional. Berkaitan dengan kompetensi maupun bekal dalam dunia produksi musik, penguasaan bidang ini diyakini bertujuan untuk menjawab tantangan pendidikan di tengah kondisi perkembangan zaman. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nugroho (2024) dalam artikelnya tentang kompetensi produksi musik digital sebagai upaya merespons kebutuhan industri di era sekarang (Nugroho, 2024).

Simpulan

Program Magang (MSIB) dalam program Kampus Merdeka menawarkan manfaat yang beragam yang berkontribusi pada pertumbuhan pribadi dan profesional para peserta. Secara pribadi, program MSIB menjembatani kesenjangan antara pembelajaran akademis dan penerapan dunia nyata dengan memungkinkan individu untuk mengembangkan keterampilan di bidang produksi musik. Program MSIB juga memungkinkan penulis menjalin hubungan dengan profesional, mentor, dan sesama peserta magang. Hal ini melatih penulis terpapar langsung dengan realitas sehari-hari di bidang yang profesional.

Program Magang MBKM ini berhasil mengembangkan keterampilan musik penulis dengan cara yang berbeda

terutama dalam scoring musik *motion comic* dengan sasaran anak-anak. Penulis juga merasakan dapat menjelajahi berbagai genre dan gaya musik dalam konteks pembuatan skor, seperti pada Project *Motion comic* Maleo Tidak Sendiri. Ini membantu penulis mengembangkan keahlian dalam mengadaptasi musik mereka sesuai dengan kebutuhan proyek yang berbeda-beda. Tentunya penulis menghadapi tantangan dalam proses produksi musik baik yang bersifat internal maupun eksternal. Berbagai dinamika dihadapi sebagai bagian dari pembekalan diri dan pengembangan keterampilan sosio-musikal yang nantinya dapat diterapkan dalam konteks keilmuan maupun industri.

Daftar Pustaka

- Candy, L. (2006). Practice Based Research: A Guide. *CCS Report*, 1(2), 1–19.
- Dallow, P. (2003). Representing Creativeness: Practice-Based Approaches to Research in Creative Arts. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 2(1), 49–66.
- Davis, R. (2010). *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Hal Leonard Corporation.
- Firmansyah, E. H. (2021). Dragonflight Sebagai Musik Latar Video Game (Tinjauan Estetika). *Repertoar*, 2(1).
- Gunawan, F. R., Mumtaza, A., Firdaus, A. R., Swara, L. P., Kustap, K., Haura, A. S., Nugroho, T. S. A., Mukti, B. P. B., Wardoyo, R. N., & Kusumaningrum, M. R. M. (2023). *Gandara: Antologi Artikel Mahasiswa MBKM Program Studi Musik 2022-2023*. Buku Litera.
- Maharsi, I. (2018). Penciptaan Motion Comic Wayang Beber Jaka Kembang Kuning. *DeKaVe*, 11(1), 17–23.
- Michael Biggs, & Henrik Karlsson. (2010). The Routledge Companion to Research in the Arts. In *Routledge*. Routledge.
- Nugroho, T. D. S. (2024). Produksi Musik Digital Dalam Kurikulum Pembelajaran Smk Seni Musik. *SENDIKRAF Jurnal Pendidikan Seni Dan Industri Kreatif*, 5(1), 25–31. <https://doi.org/10.70571/psik.v5i1.130>
- Nurhaliza, & Kustap. (2023). Musik Platform Pembelajaran Berbasis Gamifikasi “Marica” sebagai Luaran Magang MSIB 2023. *Jurnal Ekspresi*, 12(2). <https://doi.org/10.24821/ekp.v12i2.11521>
- Thomas, C. (2017). *Composing Music for Games*. Routledge.