

## **PROSES KREATIF ORKESTRA PRODI MUSIK IKJ DI MASA PANDEMI MELALUI BENTUK ORKESTRA VIRTUAL**

**Gideon Bima Maharesi**

Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Kesenian Jakarta

Email: gideonbm@ikj.ac.id

### **ABSTRAK**

Masyarakat Pandemi Covid-19 yang melanda dunia pada awal tahun 2020 berdampak pada kegiatan seniman dalam berkarya. Dibutuhkan kreatifitas dari seniman agar bisa bertahan dalam kondisi pandemi yang melanda. Kreatifitas seniman yang dilahirkan dari situasi pandemi ini akan melahirkan kreatifitas baru yang mungkin belum pernah terpikir sebelumnya oleh para seniman terdahulu. Orkestra Prodi Musik Institut Kesenian Jakarta (IKJ) adalah sebuah orkestra yang beranggotakan mahasiswa, alumni dan dosen dari Prodi Musik IKJ, serta beberapa simpatisan dari Prodi lain yang ada di lingkungan IKJ. Selama masa pandemi ini Orkestra Prodi Musik IKJ sudah membuat 5 video dalam bentuk orkestra virtual yang sudah dipublikasikan. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan beberapa metode yakni : wawancara, observasi dan transkripsi. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah agar semakin banyak seniman yang dapat termotivasi untuk dapat membuat kreatifitas baru selama pandemi Covid-19 masih melanda dunia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kreatif Orkestra Prodi Musik IKJ di masa pandemi melalui bentuk orkestra virtual didapatkan melalui 6 tahapan yaitu : penetapan, pengembangan, pra produksi, produksi, pasca produksi dan distribusi.

**Kata Kunci: kreatifitas, orkestra virtual, pandemi, proses kreatif**

### **PENDAHULUAN**

Masa Awal tahun 2020 dunia dilanda pandemi virus Covid-19 atau yang lebih dikenal dengan pandemi virus Corona. Demikian pula Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak pandemi virus Corona.

Banyak korban berjatuhan baik dari tenaga kesehatan seperti dokter, perawat maupun masyarakat umum. Oleh karena itu pemerintah Indonesia menerapkan berbagai protokol kesehatan yang dapat mengatur pembatasan pergerakan sosial di

masyarakat. Beberapa protokol kesehatan yang diberlakukan yaitu menjaga jarak antar individu, mengurangi mobilitas dan menghindari kerumunan. Hal ini tentu saja sangat berdampak terhadap kegiatan masyarakat, tidak terkecuali para seniman. Hingga April 2020 saja, “Berdasarkan hasil pendataan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif serta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sudah ada 226.586 seniman dan pekerja kreatif yang terdampak pandemi Covid-19” (Mediana, 2020). Kegiatan seniman yang terdampak langsung dari pandemi ini adalah semua kegiatan yang membutuhkan interaksi langsung antar seniman, sebagai contoh : seniman teater tidak dapat melakukan pertunjukan di atas panggung karena tidak memungkinkan untuk menjaga jarak antar pemain, seniman sinematografi tidak dapat melakukan pengambilan gambar untuk perekaman karena membutuhkan banyak anggota tim di lapangan, seniman musik tidak dapat melakukan kegiatan bermusik dengan grup ansambel musik seperti orkestra karena membutuhkan banyak

pemain instrumen maupun vokal di dalam satu tempat.

Untuk mengatasi hal tersebut di atas maka dibutuhkan kreatifitas dari seniman agar bisa bertahan dalam kondisi pandemi yang melanda. Menurut Gibson (2009 : 120), “creativity is the generation of novel ideas that maybe converted into opportunities”. Kreativitas adalah generasi gagasan baru yang memungkinkan untuk diubah menjadi peluang. Selain itu McShane dan Glinow (2010:215) menerangkan bahwa, “creativity is the development of original idea that make a socially recognized contribution”. Kreativitas adalah pengembangan ide asli yang memberikan kontribusi dan diakui secara sosial. Dengan adanya kreatifitas tinggi yang dimiliki, maka para seniman tidak perlu ragu dalam menghadapi situasi pandemi yang ada. Salah seorang penulis dan pengamat ekonomi dunia Barbara Stcherbatcheff dalam Forum Ekonomi Dunia (World Economic Forum) berpendapat bahwa, “Artists are finding creative ways to keep people connected during a pandemic that keeps us apart”. Seniman selalu menemukan cara yang kreatif untuk membuat orang tetap terhubung selama pandemi yang

membuat manusia terpisah satu dengan yang lain (Barbara Stcherbatcheff, 2020). Oleh karena itu dengan adanya kreatifitas, maka interaksi sosial antar seniman maupun seniman dengan audiensnya tidak akan hilang.

Kreatifitas seniman yang dilahirkan dari situasi pandemi ini akan melahirkan kreatifitas baru yang mungkin belum pernah terpikir sebelumnya oleh para seniman terdahulu. Organisasi internasional dunia UNICEF mengemukakan bahwa, "Coronavirus gave birth to countless maybe-not-professional but wonderful artworks". Virus Corona melahirkan banyak sekali karya seni yang mungkin tidak begitu profesional, tetapi luar biasa (UNICEF, 2020). Salah satu kreatifitas baru di bidang seni yang ada di bidang seni musik adalah orkestra virtual.

Virtual berasal dari kata virtu dalam bahasa Latin yang berarti kebenaran. Menurut Dictionary.com virtual adalah, "Existing, seen, or happening online or on a computer screen, rather than in person or in the physical world". Ada, dilihat, atau terjadi secara daring atau di layar komputer, bukan secara langsung atau di dunia fisik (Dictionary.com, 2020). Orkestra virtual

adalah bentuk okestra musik biasa pada umumnya, hanya saja antar pemain instrumen dan vokal maupun konduktor tidak berada dalam satu ruangan yang sama. Para pemain instrumen, vokal dan konduktor berada di lokasinya masing-masing. Hal ini bisa terjadi karena adanya kemajuan teknologi di bidang musik, perekaman dan pengolahan audio, video dan juga jaringan koneksi internet yang memadai.

Orkestra Prodi Musik Institut Kesenian Jakarta (IKJ) adalah sebuah orkestra yang beranggotakan mahasiswa, alumni dan dosen dari Prodi Musik IKJ, serta beberapa simpatisan dari Prodi lain yang ada di lingkungan IKJ. Eksistensi orkestra ini sudah ada sejak tahun 2011 dengan secara rutin tampil pada acara internal IKJ seperti wisuda maupun acara lain di luar IKJ. Selama pandemi ini Orkestra Prodi Musik IKJ sudah membuat 5 video dalam bentuk orkestra virtual yang sudah dipublikasikan pada channel resmi Youtube Prodi Musik IKJ dan Institut Kesenian Jakarta. Selain itu juga publikasi video dilakukan pada media sosial resmi Prodi Musik IKJ dan Institut Kesenian Jakarta seperti : Instagram, Facebook dan Twitter. Kelima video

tersebut adalah : Mars IKJ (karya Marusya Nainggolan), Hymne IKJ (karya Franki Raden dan A. Syaiful Anwar), Indonesia Raya (karya Wage Rudolf Soepratman), Indonesia Pusaka (karya Ismail Marzuki) dan Merindukanmu (karya Rian Ekky P. dan Anji).

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah agar semakin banyak seniman yang dapat termotivasi untuk dapat membuat kreatifitas baru selama pandemi Covid-19 masih melanda dunia. Sehingga eksistensi dari seni yang selama ini ada tetap dapat terjaga dan memiliki warna yang baru.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah kualitatif dengan menggunakan beberapa metode. Metode penelitian yang digunakan juga mengikuti protokol kesehatan yang dianjurkan oleh pemerintah selama pandemi terjadi, yaitu physical distance atau menjaga jarak fisik antara penulis dengan subjek yang diteliti. Oleh karena itu penelitian ini keseluruhan dilakukan secara daring.

Metode yang pertama adalah wawancara. Penulis melakukan wawancara langsung dengan seluruh

anggota Orkestra Prodi Musik IKJ melalui platform rapat daring Google Meet. Dalam wawancara ini diperoleh data mengenai hal-hal apa saja yang dibutuhkan dalam membuat proses kreatif orkestra virtual.

Observasi secara digital menjadi metode yang kedua. Ada dua hal yang di observasi secara digital yaitu audio dan video. Observasi audio berupa mendengarkan hasil rekaman permainan instrumen dan vokal dari masing-masing pemain instrument dan vokal maupun hasil dari pengolahan audio secara keseluruhan orkestra. Sementara untuk observasi video dilakukan dengan cara melihat hasil rekaman video instrumen dan vokal dari masing-masing pemain instrument dan vokal dan konduktor maupun secara keseluruhan orkestra.

Metode yang ketiga adalah transkripsi. Penulis membuat notasi musik dan aransemen musik dari lagu-lagu yang akan dimainkan oleh Orkestra Prodi Musik IKJ dalam bentuk orkestra virtual.

## **PEMBAHASAN**

Membuat orkestra virtual bukanlah hal yang mudah, banyak hal yang harus dikerjakan yang menuntut

keahlian secara spesifik. Oleh karena itu dibutuhkan banyak orang yang terlibat dalam proses pembuatannya. Penulis sendiri di dalam penelitian ini berperan sebagai pelatih, konduktor, penggubah lagu dan juga terlibat langsung dalam pemrosesan audio dan video.

Proses kreatif yang dilakukan oleh Orkestra Prodi Musik IKJ untuk membuat orkestra virtual melalui 6 tahapan. Tahapan itu adalah penetapan, pengembangan, pra produksi, produksi, pasca produksi dan distribusi.

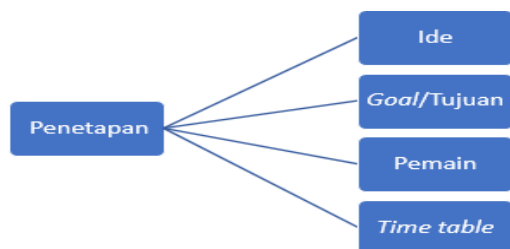
#### 1. Penetapan

Dalam tahapan ini ide-ide yang berasal dari pihak internal maupun tawaran-tawaran yang datang dari pihak eksternal Orkestra Prodi Musik IKJ ditampung, lalu didiskusikan dan ditetapkan melalui kesepakatan bersama yang dilakukan dalam rapat internal. Rapat internal yang dilakukan menggunakan rapat daring dengan menggunakan platform Google Meet. Pendekatan yang dilakukan untuk menetapkan ide maupun tawaran yang ada dengan cara mengklasifikasikan terlebih dahulu ke dalam skala prioritas, mana ide ataupun tawaran yang menjadi prioritas dan mana yang tidak.

Setelah menetapkan sebuah ide maupun tawaran untuk membuat orkestra virtual, maka langkah penetapan selanjutnya adalah dengan menentukan goal atau tujuan dari dibuatnya orkestra virtual itu. Hal ini yang berpengaruh besar terhadap proses penciptaan orkestra virtual pada tahapan-tahapan selanjutnya. Karena dengan mengetahui tujuan dari pembuatan sebuah karya orkestra virtual maka segala aspek seni yang akan dilakukan selanjutnya ikut terpengaruh. Sebagai contoh di lagu Mars IKJ yang sudah dipublikasikan oleh Orkestra Prodi Musik IKJ, tujuan dibuatnya video orkestra virtual itu adalah dalam rangka mengisi acara perayaan 50 tahun berdirinya IKJ secara daring. Maka mulai dari pakaian pemain dan konduktor orkestra diseragamkan dengan nuansa formal batik untuk menghargai ulang tahun IKJ sebagai institusi dimana Orkestra Prodi Musik IKJ bernaung. Selain seragam, hal lainnya juga dari sisi aransemen musik disesuaikan dari yang hanya piano dengan paduan suara saja, menjadi orkestra lengkap dengan paduan suara.

Hal terakhir yang perlu diperhatikan dalam tahap penetapan ini

adalah memastikan pemain yang akan terlibat dan pembuatan timetable atau daftar waktu. Dalam memastikan siapa saja pemain yang akan terlibat, maka koordinator orkestra menanyakan langsung kepada seluruh pemain terkait kesediaannya mengikuti kegiatan orkestra virtual di dalam grup media sosial Whatsapp Orkestra Prodi Musik IKJ dengan membuat daftar pemain yang akan terlibat. Setelah didapatkan kepastian siapa-siapa saja yang akan terlibat, maka proses selanjutnya adalah membuat timetable yang berisikan mengenai rencana waktu pelaksanaan tahapan-tahapan proses kreatif berikutnya.



Gambar 1. Tabel Tahapan Penetapan

## 2. Pengembangan

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap penetapan. Di bagian ini materi artistik<sup>1</sup> dari orkestra virtual (audio dan visual) dikembangkan lagi hingga dirasa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pengembangan dari segi audio lebih diutamakan dari sisi musikalitas<sup>2</sup>, yaitu aransemen<sup>3</sup> maupun komposisi dari lagu yang akan dimainkan dalam bentuk orkestra virtual. Lagu yang sudah ditetapkan pada proses tahapan sebelumnya ditelaah lebih dalam lagi apakah membutuhkan aransemen ataupun komposisi baru lagi. Jika dibutuhkan, maka koordinator orkestra akan mengkoordinir anggota orkestra yang punya kemampuan lebih dalam mengaransemen maupun membuat komposisi musik untuk segera membuatnya. Durasi waktu pengerjaan dalam tahap ini harus

<sup>1</sup> Artistik adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, ekspresi emosi, ekspresi diri dan kegiatan individualistik (Hariandja, MARIHOT Tua Efendi, 2002)

<sup>2</sup> Musikalitas adalah kualitas atau keadaan dari sesuatu yang bersifat musik,

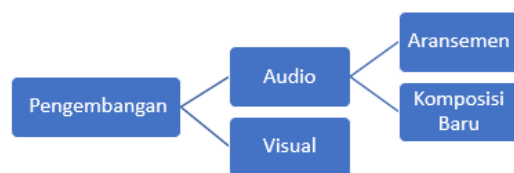
<https://kbbi.web.id/musikalitas> (diakses pada tanggal 8 Januari 2021)

<sup>3</sup> Aransemen adalah penyesuaian komposisi musik dengan nomor suara penyanyi atau instrumen lain yang didasarkan pada sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah, <https://kbbi.web.id/aransemen> (diakses pada tanggal 8 Januari 2021)

mengikuti *timetable* yang telah disepakati sebelumnya, sehingga semua proses dapat berjalan sesuai yang direncanakan.

Setelah audio, yang perlu dipertimbangkan untuk dikembangkan berikutnya adalah segi visual. Di dalam mengembangkan segi visual koordinator orkestra perlu berkoordinasi langsung dengan editor video yaitu orang yang akan membantu dalam proses *editing* video. Beberapa hal yang jadi perhatian dari segi visual adalah penentuan warna secara keseluruhan dari video yang akan dihasilkan dan cara menampilkan masing-masing ataupun keseluruhan dari orkestra virtual agar menarik untuk dilihat dalam berbagai format media yang biasa dipakai oleh audiens (*smartphone*, *laptop*, televisi dll). Hal ini tentu saja berpengaruh pada kesesuaian pakaian pemain dan juga latar belakang dari para pemain pada saat

perekaman video di lokasi masing-masing.



Gambar 2. Tabel Tahapan Pengembangan

### 3. Pra Produksi

Pra produksi atau tahapan yang dilakukan sebelum para pemain dan konduktor melakukan proses produksi terdiri dari 2 bagian, yaitu pembagian materi dan rapat koordinasi dengan para pemain orkestra.

Ada 2 hal yang dibagikan dalam pembagian materi, yaitu materi untuk musik dan materi teknis perekaman. Materi untuk musik berupa partitur musik digital dari lagu yang akan dimainkan yang dibagikan secara daring melalui email dari masing-masing pemain orkestra. Selain partitur musik, dibagikan juga musik pengiring untuk latihan dan untuk melakukan proses rekaman. Di dalam musik pengiring tersebut sudah direkam *metronome*<sup>4</sup> yang

<sup>4</sup> *Metronome* adalah perangkat yang menghasilkan suara berulang yang teratur seperti jam, untuk

membantu musisi memainkan musik pada kecepatan tertentu,

berfungsi sebagai penjaga ketukan agar lagu yang dimainkan dan direkam oleh masing-masing pemain orkestra mempunyai tempo yang sama.

Untuk pembagian materi teknis perekaman dilakukan melalui pemberitahuan di dalam grup media sosial *Whatsapp* Orkestra Prodi Musik IKJ. Isi dari pemberitahuan materi tersebut adalah ketentuan teknis yang harus diperhatikan oleh masing-masing pemain orkestra dalam melakukan perekaman video. Ketentuan teknis tersebut dibagi dalam 3 hal yaitu alat, posisi dan konten.

Berikut adalah isi materi teknis alat perekaman:

1. Harap menggunakan alat perekam audio, alat perekam video, alat pemutar musik pengiring dan juga *earphone*<sup>5</sup> (selanjutnya disebut dengan perekam lengkap)

2. Jika tidak memiliki alat seperti yang disebutkan di atas, maka dapat menggunakan 2 buah *smartphone*<sup>6</sup> dengan *earphone* saja (selanjutnya disebut dengan perekam *smartphone*).
3. Jika menggunakan perekam lengkap maka proses perekaman dilakukan dengan memfungsikan masing-masing dari alat yang digunakan. Namun jika menggunakan perekam *smartphone*, maka salah satu *smartphone* digunakan untuk memutar musik dan disambungkan ke *earphone*, sementara *smartphone* lainnya digunakan untuk merekam video dan audio.

---

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/metronome> (diakses pada tanggal 9 Januari 2020)

<sup>5</sup> *Earphone* adalah perangkat yang mengubah energi listrik menjadi gelombang suara dan dikenakan atau dimasukkan ke telinga, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/earphone> (diakses pada tanggal 8 Januari 2021)

<sup>6</sup> *Smartphone* adalah ponsel yang memiliki perangkat lunak seperti perangkat lunak pada komputer kecil, dan yang terhubung ke internet, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/smartphone> (diakses pada tanggal 9 Januari 2020)



Berikut adalah isi materi teknis posisi perekaman :

1. Alat perekam video atau *smartphone* yang digunakan untuk merekam video dalam posisi tidur / *horizontal / landscape*.
2. Jarak antara pemain orkestra dengan alat perekam video atau *smartphone* yang digunakan untuk merekam video kurang lebih 1 meter.
3. Posisi pemain orkestra dengan alat perekam adalah hadap depan / muka dengan muka.
4. Jangan melakukan mode pembesaran / *zoom* pada alat perekam video atau *smartphone* yang digunakan untuk merekam video.
5. Biarkan latar belakang pemain orkestra terlihat dengan keseimbangan jarak antara kiri dan kanan pemain.
6. Disarankan menggunakan tiang penyangga kamera /

*tripod* dalam melakukan perekaman agar hasil video stabil dan tidak goyang.

7. Partitur musik yang sudah dibagikan disarankan dicetak besar dan dipasang tepat di belakang alat perekam video atau *smartphone* yang digunakan untuk merekam video agar posisi pemain tidak menunduk atau menoleh ke samping.

Berikut adalah isi materi teknis konten perekaman :

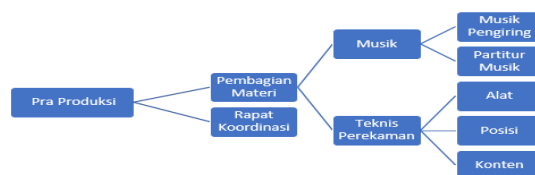
1. Hasil perekaman adalah rekaman gambar dan audio dari instrumen dan vokal tanpa musik pengiring. Oleh karena itu pastikan suara dari dalam *earphone* tidak terlalu keras hingga terdengar ke alat yang digunakan untuk merekam audio.
2. Pencahayaan yang baik diperlukan agar gambar terlihat terang dan jelas. Usahakan menggunakan

lampu tambahan dalam proses perekaman.

3. Jangan menggunakan pencahayaan dari bagian belakang pemain, karena nanti akan menghilangkan fokus gambar dari pemain itu sendiri.
4. Latar belakang / *background* usahakan jangan ada barang-barang, terlebih yang bersifat pribadi maupun yang berbau SARA (suku, agama ras dan adat), pornografi, dan usahakan agar latar belakang / *background* terlihat bersih.
5. Hasil perekaman direkam dalam satu kali waktu (video utuh) tanpa ada editan / potongan dan tempelan gambar dan audio.
6. Harap para pemain dapat berlatih dengan baik terlebih dahulu sebelum perekaman agar hasil permainan sesuai dengan *metronome* yang

diberikan dalam musik pengiring.

Setelah pembagian materi dilakukan, hal selanjutnya adalah melakukan rapat koordinasi dengan seluruh anggota pemain orkestra, konduktor, pelatih, koordinator, pengolah audio dan editor video. Rapat koordinasi ini dilakukan melalui melalui *platform* rapat daring Google Meet. Tujuan dari rapat koordinasi ini adalah untuk mensosialisasikan materi yang telah dibagikan, baik itu materi musik maupun teknis perekaman. Di dalam rapat ini pula masing-masing bidang menjelaskan rencana kerjanya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di awal.



Gambar 3. Tabel Tahapan Pra Produksi

#### 4. Produksi

Proses Proses produksi adalah sebuah tahapan dimana para pemain orkestra (pemain instrumen, vokal dan konduktor) mempunyai tenggat waktu untuk melakukan

perekaman dan mengirimkan hasil rekaman tersebut. Tenggat waktu tersebut sudah ada pada *timetable* yang telah ditentukan sebelumnya.

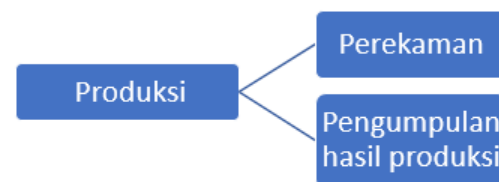
Dalam tahapan ini koordinator memegang peranan penting untuk mengkoordinir para pemain orkestra dan juga mengingatkan jika sudah mendekati batas waktu yang telah ditentukan. Setelah rekaman dikirim, maka pelatih orkestra akan memeriksa terlebih dahulu apakah hasil rekaman sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum, jika belum maka para pemain orkestra wajib membuat kembali produksi perekaman hingga disetujui oleh pelatih dan mengirimkannya kembali.

Mengenai teknis pengiriman hasil perekaman adalah sebagai berikut :

1. Hasil perekaman dalam format *file* MPEG-4<sup>7</sup>
2. *File* diunggah ke tempat penyimpanan digital daring di dalam akun masing-masing seperti Google

Drive, Icloud dan lain sebagainya.

3. Silahkan kirim tautan *file* yang telah disimpan secara digital daring tersebut ke dalam daftar tautan yang telah dibuat oleh koordinator orkestra melalui grup media sosial *Whatsapp* Orkestra Prodi Musik IKJ.
4. Pastikan tautan yang dikirim bisa diakses oleh pihak lain, jangan dalam kondisi *file* terkunci atau tidak bisa diakses oleh orang lain.



Gambar 4. Tabel Tahapan Produksi

## 5. Pasca Produksi

Setelah melalui tahapan produksi maka proses kreatif penciptaan orkestra virtual ini memasuki tahap pasca produksi.

<sup>7</sup> MPEG4 adalah format wadah media yang dapat menyimpan video dan audio serta jenis media lainnya.

Dalam tahapan ini hasil produksi diolah, baik itu dari segi audio maupun visual.

Pengolahan audio dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *mixing* dan *mastering*. Dalam proses *mixing* seluruh video yang sudah terkumpul melalui format MPEG-4 dipisahkan terlebih dahulu antara video dan audio agar dapat diambil hanya data audio nya saja. Ketika sudah didapatkan data berupa audio dari seluruh pemain orkestra (pemain instrumen maupun vokal) maka audio-audio tersebut diolah di dalam *Digital Audio Workstation* (DAW) yaitu sebuah aplikasi di dalam komputer yang berfungsi sebagai tempat untuk mengolah data berupa audio. Di dalam proses *mixing* ini secara garis besar adalah proses memberikan keseimbangan, warna suara, kualitas suara, hingga efek-efek suara yang dapat membuat kumpulan audio tersebut menjadi harmonis ketika digabungkan. Proses ini memakan waktu yang cukup lama, untuk kebutuhan *mixing* Orkestra Prodi Musik IKJ kurang lebih memerlukan waktu 8 hingga 10 jam per lagu. Hal ini dikarenakan

ragam instrumen dan vokal yang mencapai 24 jenis yang berbeda. Selain itu juga jumlah pemain orkestra per instrumen juga beragam hingga total seluruh pemain orkestra virtual di dalam Orkestra Prodi Musik IKJ mencapai 45 orang, sehingga data audio yang harus diolah juga sejumlah 45 *track* / data audio.

Setelah pengolahan audio *mixing* dilakukan, maka yang selanjutnya adalah proses pengolahan audio *mastering*. Dalam proses *mastering* ini hasil dari proses *mixing* seperti disebutkan di atas diolah kembali di dalam DAW. Berbeda dengan proses *mixing*, di dalam proses *mastering* ini data audio yang diolah hanya ada 1 *track* yaitu audio yang berasal dari hasil *mixing*. Teknik pengolahan audionya juga berbeda dengan *mixing*, di dalam *mastering* ini pengolahan audio hanya difokuskan kepada peningkatan kualitas audio agar dapat lebih nyaman ketika didengarkan oleh audiens sesuai dengan target *platform* distribusi. Jika dalam target distribusi telah ditetapkan video orkestra virtual akan ditayangkan dalam media

sosial yang dapat diakses oleh *smartphone*, maka proses *mastering* audio akan disesuaikan dengan kebutuhan tersebut. Demikian juga jika target distribusi adalah untuk kebutuhan tayang di stasiun televisi ataupun untuk *file database* di dalam institut maka kualitas audio juga akan disesuaikan melalui proses *mastering* audio.

Setelah pengolahan audio selesai, maka dilakukan proses editing video di dalam aplikasi video editing di komputer. Di dalam proses ini diawali dengan proses sinkronisasi antara audio dan video. Proses sinkronisasi cukup memakan waktu yang lama, karena di lapangan ditemukan banyak pemain orkestra yang sesekali memainkan instrumen ataupun menyanyikan vokal tidak sesuai dengan ketukan *metronome* yang ada pada musik pengiring. Hal ini menyebabkan dibutuhkan penyesuaian antara gambar dengan audio dan membutuhkan ketelitian yang cukup mendalam. Selain itu yang menyebabkan sinkronisasi ini memakan waktu lama adalah proses ini dilakukan satu-persatu untuk masing-masing video dari seluruh

pemain orkestra (pemain instrumen, vokal dan konduktor).

Hasil dari proses sinkronisasi yang dijelaskan di atas dilanjutkan dengan proses editing video berikutnya. Dalam proses editing lanjutan ini *file* video yang sudah disinkronisasi digabungkan menjadi sebuah kolase video berbentuk kotak-kotak untuk tiap pemain orkestra.

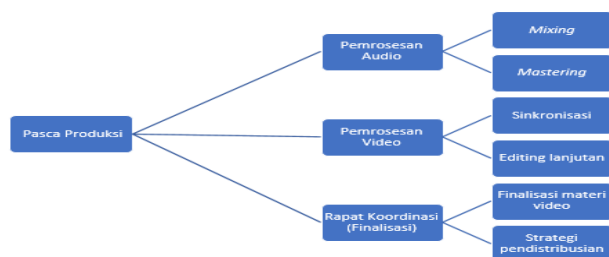


Gambar 5. Contoh kolase video orkestra virtual dari Orkestra Prodi Musik IKJ

Setelah dibuat beberapa ragam kolase dari keseluruhan orkestra maupun bagian-perbagian orkestra, barulah dilakukan proses editing video selanjutnya hingga selesai. Waktu yang dibutuhkan untuk proses editing lanjutan ini tidak memakan waktu lama karena dilakukan oleh orang yang berpengalaman.

Rapat koordinasi terakhir dilakukan sebagai finalisasi dari pengerjaan tahap pasca produksi. Rapat ini diikuti oleh konduktor, pelatih, koordinator, pengolah audio dan editor video. Selain berfungsi

sebagai finalisasi materi orkestra virtual, rapat ini juga membahas mengenai strategi langkah selanjutnya yaitu pendistribusian yang akan dijelaskan lebih lanjut pada tahapan selanjutnya.



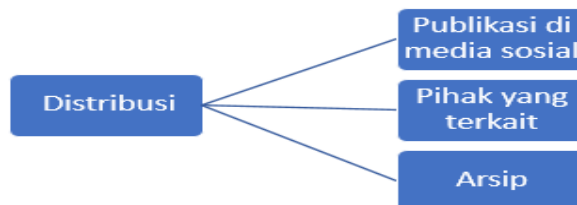
Gambar 6. Tabel Tahapan Pasca Produksi

## 6. Distribusi

Pendistribusian menjadi tahap akhir di dalam proses kreatif penciptaan karya orkestra virtual. Di dalam tahap ini hasil materi video yang sudah final didistribusikan dan dipublikasikan ke berbagai media sosial dan juga pihak-pihak terkait maupun untuk arsip internal Orkestra Prodi Musik IKJ.

Media sosial yang dipilih menjadi tempat publikasi orkestra virtual Orkestra Prodi Musik IKJ adalah Youtube (channel resmi Youtube Prodi Musik IKJ dan channel youtube Institut Kesenian Jakarta), Instagram (akun resmi Prodi Musik IKJ), Facebook (akun

resmi Prodi Musik IKJ) dan juga Twitter (akun resmi Prodi Musik IKJ). Publikasi yang dilakukan berupa mengunggah keseluruhan video maupun potongan video yang memperlihatkan Orkestra Prodi Musik IKJ memainkan lagu secara virtual.



Gambar 7. Tabel Tahapan Distribusi

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan mengenai proses kreatif Orkestra Prodi Musik IKJ di masa pandemi melalui bentuk orkestra virtual dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Terdapat 6 tahapan yakni : penetapan, pengembangan, pra produksi, produksi, pasca produksi dan distribusi.

Tahapan penetapan terbagi menjadi penetapan ide, penetapan goal / tujuan, penetapan pemain dan penetapan timetable. Tahapan

pengembangan terbagi menjadi pengembangan audio dan pengembangan video. Tahapan pra produksi terbagi menjadi pembagian materi dan rapat koordinasi. Tahapan produksi terbagi menjadi perekaman dan pengumpulan hasil produksi. Tahapan pasca produksi terbagi menjadi pemrosesan audio, pemrosesan video dan rapat koordinasi (finalisasi). Tahapan distribusi yang menjadi tahapan terakhir terbagi menjadi publikasi di media sosial, pihak yang terkait dan arsip Orkestra Prodi Musik IKJ.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abeyasekera, Susan. Jakarta: A History. Singapore: Oxford University Press, 1987.
- Barbara Stcherbatcheff - World Economic Forum, "These Artists Have Found Creative Ways to Offer Hope Amid the COVID-19 Crisis", <https://www.weforum.org/agenda/2020/04/art-artists-creative-covid19-coronavirus-culture-community/> (diakses tanggal 5 Januari 2020)
- Dictionary.com, "Virtual", <https://www.dictionary.com/browse/virtual> (diakses 5 Januari 2020)

- Gibson, Organizations: Behavior, Structure, Processes (New York: McGraw-Hill, 2009)
- Hariandja, Marihot Tua Efendi, 2002, Manajemen Sumber Daya Manusia, Grasindo, Jakarta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.web.id/musikalitas> (diakses pada tanggal 8 Januari 2020)
- Kamus Besar bahasa Indonesia, <https://kbbi.web.id/pandemi> (diakses pada tanggal 7 Januari 2020)
- McShane dan Von Glinow, Organizational Behavior Fifth Edition (New York: McGraw-Hill, 2010)
- Mediana, Pemerintah Data 226.586 Seniman dan Pekerja kreatif yang Terdampak Covid-19, <https://kompas.id/baca/humaniora/dikbud/2020/04/13/pemerintah-data-226-586-seniman-dan-pekerja-kreatif-yang-terdampak-covid-19/> (diakses 5 Januari 2020).
- Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/earphone> (diakses pada tanggal 8 Januari 2021)
- Oktima, Nurul. 2012. Kamus Ekonomi. Surakarta: PT. Aksara Sinergi Media
- Unicef, "Reimagining visual art: out of the virus and out of the box", <https://www.unicef.org/eca/stories/reimagining-visual-art-out-virus-and-out-box> (diakses 5 Januari 2020)

