

PADUAN SUARA DIGITAL DALAM DISAIN THINKING

Ades Adrian Firmansyah¹, FX Catur Satria Aji Wibowo², Teuku Syahnureza³

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta

¹adesanalog@gmail.com, ²catursatia@ikj.ac.id, ³teukusyahnureza@ikj.ac.id

Abstrak

Hampir dua tahun pandemi COVID-19 melanda. Konser, resital, dan kompetisi bermusik tidak dapat lagi diadakan. Pemerintah membatasi kegiatan yang mengundang kerumunan untuk mengurangi penyebaran virus Corona di masyarakat. Hal ini menjadi kendala utama bagi musisi, mengingat kegiatan tersebut merupakan mata pencaharian utama bagi artis dan musisi di seluruh dunia. Keadaan tersebut membuat kita harus beradaptasi dengan gaya hidup *new normal* atau kenormalan baru. Teknologi digital memainkan peran penting dalam gaya hidup pada era pandemi tersebut. Jika adaptasi tersebut tidak dilakukan, kemungkinan besar para musisi terancam meninggalkan profesinya karena tidak mendapat penghasilan. Hal ini tentu sangat disayangkan. Oleh sebab itu, inovasi menjadi suatu keniscayaan. Salah satunya dengan membuat konser virtual seperti virtual choir atau paduan suara digital. Lewat metode design thinking proses pembuatan virtual choir akan dijelaskan secara detail agar hal ini bisa menjadi bahan penelitian lebih lanjut kearah yang lebih baik. Hasil kajian menunjukkan bahwa situasi Pandemi telah mendorong perubahan dalam proses kreativitas berbasis digital art, sehingga kehidupan berkesenian tetap berjalan. Pembuatan *virtual choir* dengan pendekatan metode *design thinking* dapat memberikan solusi terbaik untuk semua orang, baik itu *user* maupun internal tim. Karena pendekatan metode dapat memberikan data yang komperhensif dengan pendekatan *humanis* kepada *user*.

Kata Kunci: paduan suara; Disain Thingking; konser virtual

Abstract

Almost two years of Covid-19 pandemic has hit us. Concerts, recitals, and music competitions could not longer be held. Governments restrict activities that invite crowds to reduce the spread of the corona virus in society. This is a major obstacle for musicians, since it is a major livelihood for artists and musicians around the world. Such circumstances make it necessary for us to adapt to a new normal or normal lifestyle. Digital technology played an important role in the life-style of the pandemic. If the adaptation is not made, it is very likely that musicians are threatened to leave the profession because of incomes. It is certainly very unfortunate. Thus, innovation becomes an inevitability. One was a virtual concert. Through design thinking methods the process of making a virtual choir will be explained in detail so that this can be used as material for further research in a better direction. The results of the study show that the pandemic situation has prompted changes in the creative process based on digital art, so that artistic life continues. Making a virtual choir with a design thinking method approach can provide the best solution for everyone, both users and internal teams, because the method approach can provide comprehensive data with a humanist approach to the user.

Keywords: Choir; Thinking Design; Virtual Concert

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang tiba-tiba datang menimbulkan kepanikan hamper di semua belahan dunia. Hampir dua tahun pandemi ini melanda. Kegiatan konser, resital, seminar, dan kompetisi musik tidak dapat lagi diadakan dengan alasan untuk mengurangi penyebaran virus Corona di masyarakat. Hal ini menjadi kendala utama bagi musisi, mengingat kegiatan tersebut merupakan mata pencaharian utama bagi artis dan musisi di seluruh dunia.

Angka kematian yang tinggi akibat penyebaran virus Covid-19 membuat pemerintah menerapkan kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) di Indonesia.

Tujuannya untuk menjaga kesehatan masyarakat karena PPKM merupakan pembatasan sosial dalam rangka penanggulangan pandemi. Hal tersebut tertuang di dalam Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 22 Tahun 2021 tentang PPKM Level 4 Covid-19 di wilayah Jawa, Bali, dan sekitarnya. Pembatasan sosial tersebut menganjurkan kita beraktivitas di rumah, sedangkan kegiatan di sekolah, beribadah, dan aktivitas harian lainnya dengan skala terbatas dan protokol kesehatan yang ketat. Namun, di sisi lain keadaan seperti ini mendorong kalangan futuris dan teknolog mengembangkan diri dan menjadi solusi. Pandemi ini membuat masyarakat harus beradaptasi dengan gaya hidup *new normal* (kenormalan baru), dengan menempatkan teknologi digital memainkan peranannya yang vital. Jika adaptasi tersebut tidak dilakukan, kemungkinan besar para musisi terancam meninggalkan profesinya karena tidak mendapat penghasilan untuk menghidupi diri dan keluarganya. Hal ini tentu sangat disayangkan. Oleh sebab itu, melakukan inovasi menjadi suatu kewajiban. Salah satu inovasi yang ada saat ini adalah pembuatan *virtual choir* (paduan suara daring).

Secara fungsi, *virtual choir* memiliki beberapa manfaat, antara lain, menggantikan paduan suara gereja dalam melantunkan lagu puji-pujian (*praise and worship*) untuk peribadatan Minggu; membuat kompetisi paduan suara reguler yang biasa dilakukan oleh komunitas maupun institusi tertentu; pembuatan lagu untuk merayakan *event* hari besar, seperti, kemerdekaan, lebaran Idulfitri, Natal, dan hari besar lainnya; bahkan *virtual choir* juga dapat menjadi lagu penghormatan untuk kematian.

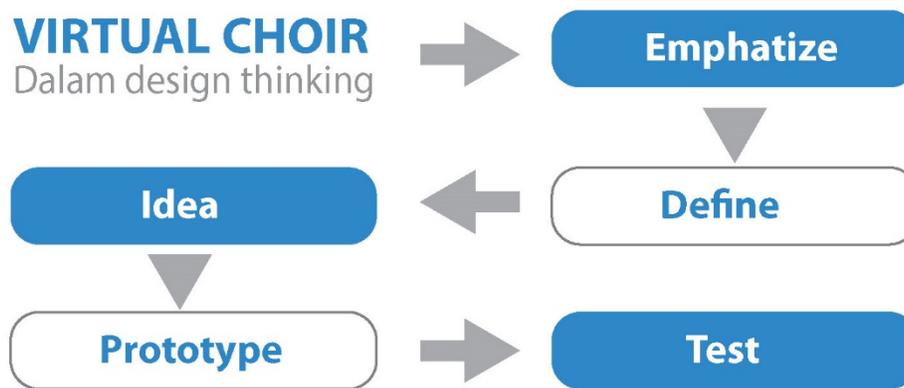
Banyaknya manfaat dari *virtual choir* di atas menjadi dasar untuk melakukan penelitian terhadapnya. Penelitian *Virtual Choir* ini menggunakan metode *design thinking*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan para musisi dan pekerja kreatif dapat menjadikan *virtual choir* atau *virtual band* menjadi salah satu solusi cerdas untuk tetap memiliki pendapatan, baik pada masa pandemi maupun di masa mendatang. Selain itu, dengan adanya tutorial yang komprehensif, para pekerja kreatif, seperti, editor video, animator, maupun *motion graphic artist* bisa menjadikan penelitian ini sebagai bahan rujukan yang tepat guna melakukan efisiensi waktu bekerja.

Banyak sekali manfaat yang dapat diberikan oleh penelitian *virtual choir* ini, baik dari segi nilai, fungsi, dan prosesnya. Selain bagi para musisi dan pekerja kreatif, diharapkan hasil penelitian ini juga dapat memberi manfaat bagi semua orang. Karena saat ini inovasi dan improvisasi digital sangatlah penting guna bertahan hidup menghadapi kerasnya gempuran invasi teknologi global.

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi referensi pengetahuan dan masukan bagi para pekerja kreatif agar dapat melihat beberapa metode yang dilakukan dalam proses produksi *virtual choir*. Mereka dapat memilih metode apa yang paling tepat dipakai dengan menyesuaikan peralatan, perlengkapan, dan pembiayaan. Dengan demikian, mereka dapat melakukan efisiensi waktu dan biaya. Selain itu, mereka juga dapat memilih *output* dari produksi *virtual choir* dengan penyesuaian biaya dan waktu. Dari sisi ekonomi, *virtual choir* juga dapat menjadi solusi handal pada masa depan.

Metode Penelitian

Design Thinking merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (*user*). Design thinking digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Pemikiran yang diterapkan adalah pemikiran komperensif untuk mendapatkan sebuah solusi. Design thinking dibagi menjadi 5 tahap (Yulia, 2016) sebagai berikut:



Tabel 1
pola kerja virtual choir dalam disain thinking oleh penulis

1. Emphasize (empati)

Empati adalah inti dari proses desain yang berpusat pada manusia (*Humaniora*). Mode Empathize adalah pekerjaan yang Anda lakukan untuk memahami orang, dalam konteks tantangan desain Anda. Ini adalah upaya Anda untuk memahami cara mereka melakukan sesuatu dan mengapa, kebutuhan fisik dan emosional mereka, bagaimana mereka berpikir tentang dunia, dan apa yang berarti bagi mereka.

Dalam proses pembuatan virtual choir, diawali dengan mendengarkan kemauan user melalui group whatsapp yang kemudian dibuat sebuah lembar survey melalui google form yang berisi tentang apa yang mereka inginkan dalam sebuah karya virtual choir?, seperti; nama, posisi dalam choir, warna kesukaan, gaya disain, untuk apa virtual choir ini dibuat, dan media publikasi apa yang akan dipilih. Sehingga hasil dari jajak pendapat ini bisa diolah ketahap selanjutnya.

2. Define (Penetapan)

Define adalah menganalisis dan mengolah data dari tahapan sebelumnya (empasis) yang pada akhirnya dapat mengidentifikasi kebutuhan group, perusahaan, institusi dan individual terhadap virtual choir. Sehingga kita memahami apa yang diinginkan oleh user.

Bukan berarti semua yang diinginkan user harus kita penuhi tanpa pertimbangan penting lainnya. Disinilah peran komunikasi yang baik seorang disainer kerap dimainkan, memberikan *trust* atau kepercayaan adalah modal utama. Bagaimana kita mampu menyajikan data dan informasi terukur dengan parameter yang relevan tidak hanya asumsi maupun pendapat pribadi yang seakan subjektif, memberikan kesan yang baik saat berkomunikasi, peduli dengan produk yang sedang dibuat, selalu memberikan (*insight*) masukan positif kepada user, memberikan (*report progress*) laporan dari setiap pekerjaan dan selalu mengedepankan kompromi terhadap suatu keputusan.

Data yang didapat dari tahap awal (empati) menjadi sebuah mandatory atau acuan utama seperti; durasi, output video, gaya disain, peserta, tenggat waktu (*deadline*), dan anggaran. Hingga akhirnya dapat ditetapkan berapa banyak crew yang akan dipekerjakan, alur kerja (*pipeline work*) seperti apa yang akan dipakai, hingga pembagian kerja setiap crew. Hal ini tentunya mengedepankan manajemen produksi yang baik dan benar. “*Pemikiran desain adalah disiplin yang menggunakan kepekaan dan metode disainer untuk menyesuaikan kebutuhan orang dengan apa yang layak secara teknologi dan apa yang dapat diubah oleh strategi bisnis yang layak menjadi nilai pelanggan dan peluang pasar*” (Brown, 2008).

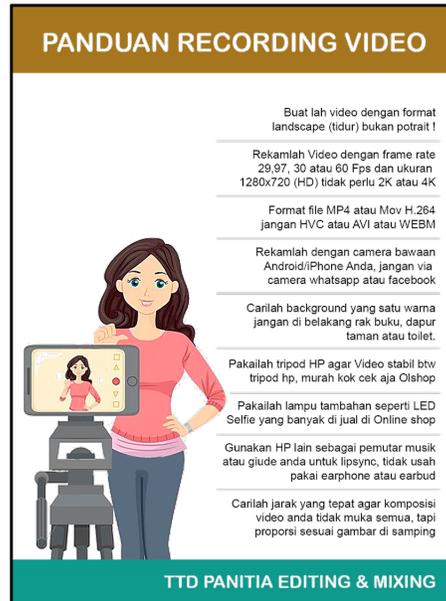
3. Ideate (Ide)

Ide merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses ideate ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat.

Proses ini yang melatarbelakangi untuk membuat berbagai ide dan gagasan dalam pembuatan *virtual choir*. Melalui tahap *brainstorming* dan *brainwriting* ini data diolah menjadi sebuah solusi yang tepat dan efisien. Masalah utama dalam pembuatan *virtual choir* ini adalah proses awal pengambilan video dan audio. Kendala yang sering terjadi adalah:

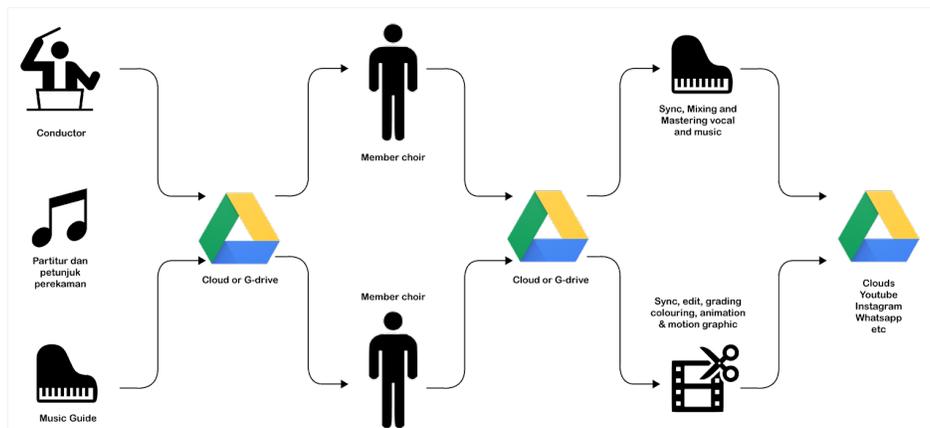
- Kemampuan peserta dalam membaca not balok (partitur)
- Kualitas rekaman audio dari smartphone mereka yang berbeda kualitas
- Kualitas video yang kurang baik (pencahayaan, kamera tidak stabil)
- Codec File yang berbeda-beda yang tentunya hal ini sangat mempengaruhi proses produksi seperti; waktu sinkronisasi suara dengan video, encoding file audio dan *video, mixing, balancing dan mastering* serta hasil akhir dari sebuah *virtual choir*.

Untuk mengatasi kendala tersebut diawal proses produksi *virtual choir*. pemberian arahan melalui panduan lagu melalui musik minus one dan panduan vocal berdasarkan kategori suara (*sopran, tenor, alto, bass*) menjadi sangat penting. Musik tidak perlu hasil final cukup dalam bentuk draf namun durasi dan pembagian vocal sudah final. Musik draft tersebut juga berguna untuk menjadi paduan pengambilan gambar video peserta agar hasil yang didapat lebih maksimal.



Gambar 1. Paduan rekaman video dan audio
Sumber: penulis

Selain itu proses alur kerja dan pengiriman file juga dibuatkan untuk ketua choir agar mereka mampu mengkoordinasikan para peserta. Mengingat peserta virtual choir tidak ada disatu tempat yang sama melainkan dibeberapa tempat yang berbeda dan berjauhan.



Gambar 2. Alur kerja dan pengumpulan data choir
Sumber: penulis

Tahap selanjutnya adalah pembuatan storyboard melalui pemecahan suara choir. File yang diterima tadi diklasifikasikan atau dikategorikan berdasarkan bar partitur lagu yang mereka nyanyikan. Hal ini akan memudahkan proses pekerjaan menjadi lebih cepat karena pekerjaan dapat dilakukan secara partial.

Pandangan Pertama

Reni Petra Rahardjo,
 Anissa Hamidah, & Anindyo Barkoro
 Art. Fero Alhamza & Stefanus

Jazzy $\text{♩} = 104$

- Scene 1** 00:00:00 – 00:05:00
- Scene 2** 00:05:00 – 00:10:00
- Scene 3** 00:10:00 – 00:17:00
- Scene 4** 00:17:00 – 00:20:00
- Scene 5** 00:20:00 – 00:40:00
- Scene 6** 00:40:00 – 01:00:00
- Scene 7** 01:00:00 – 02:00:00

Gambar 3. Pola pembagian shoot dan scene virtual choir berdasarkan partitutr
 Sumber: penulis

Setelah itu masuk ketahap pembuatan *grid*, *mood board* dan posisi layout penyanyi. Agar para editor mampu dengan cepat mengolah gambar kedalam susunan layer disebuah *software editing* seperti adobe premier pro.

Tenor	Bass	Alto
Soprano	Bass	Soprano
Alto	Bass	Tenor

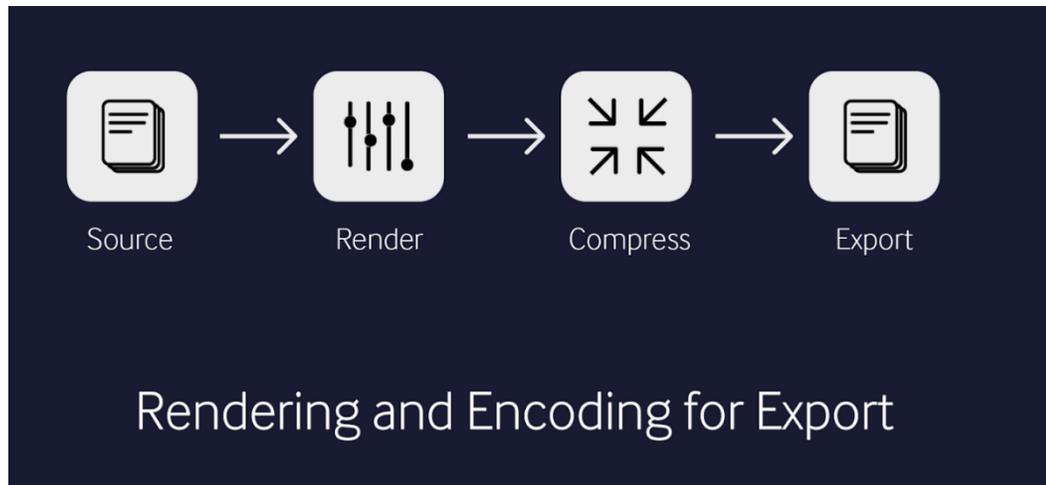
Gambar 4. Grid dan moodboard
 Sumber: penulis

4. Prototype (prototipe)

Prototype dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji coba kepada pengguna untuk memperoleh respon dan *feedback* yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

Bagi pembuat *virtual choir* pasti paham masalah utama yang mereka hadapi ketika membuat video ini, yaitu proses *rendering* yang memakan waktu yang sangat lama serta membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi. Mengapa hal tersebut bisa terjadi?, karena banyak orang yang masih menggunakan pemahaman editing liner dan konvensional. Yaitu

mengedit dengan cara yang sama seperti mengedit video pada umumnya. Sementara untuk membuat video *virtual choir* perlu treatment khusus untuk memahaminya.



Tabel 2
Workflow smart render and editing adobe premier pro oleh David Kong

Adobe premie pro adalah *software* (perangkat lunak) video editing yang membaca *source* atau sumber video yang akan kita edit. *Source* tersebut memiliki berbagai macam jenis, mulai dari file *avi*, *mov*, *avchd*, *xavc*, *h264*, *Cineform*, *apple pro res* dan lain-lain. Sehingga ketika proses editing dimulai dan materi videonya berbeda *software* akan memakan waktu yang lama untuk memproses bagian tersebut. Maka solusinya adalah menyamakan sumber file menjadi satu file yang sama melalui tahap *encoding*.

Test Results Showing Smart Render Working:

Preview files set to ProRes 422 HQ, Exported to ProRes 422 HQ: 1.4 seconds.

Preview files set to ProRes 422 HQ, Exported to ProRes 422: 5.6 seconds.

Test Results Showing Smart Render Not Working:

Preview files set to ProRes 422 HQ, Exported to ProRes 422 HQ: 4.9 seconds.

Preview files set to ProRes 422 HQ, Exported to ProRes 422: 5.6 seconds.

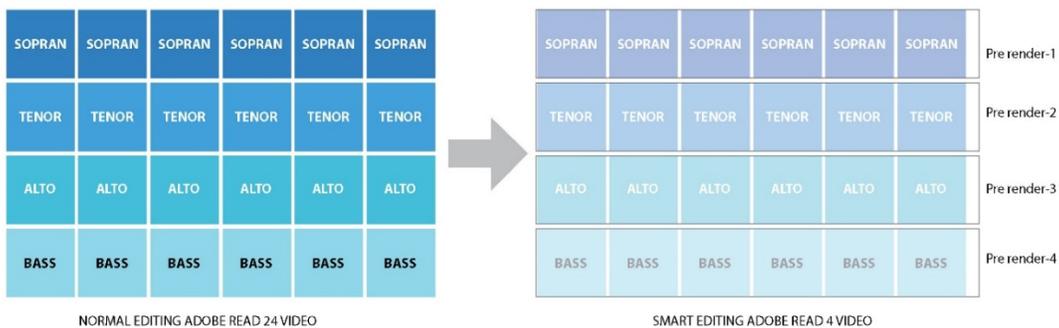
Tabel 3
Perbandingan render dengan smart render di adobe premier pro
Sumber: David Kong

Begitu juga ketika *software* (perangkat lunak) membaca layer video yang begitu banyak tentunya membuat *software* bekerja keras mengirim data ke prosesor dan vga untuk diolah lebih lanjut oleh *software*. Proses ini sangat rentan dengan crash atau membuat *software* tidak merespon. Sebagaimana artikel dari (Kong, 2017) “Which took about 60

seconds to export normally, and took about 5 seconds with the normal “Use Previews”, takes less than a second when you Smart Render from previews. This trick has the extra advantage that the image is not processed twice. If you use previews without the Smart Render, then your image will be compressed twice (unless you choose an uncompressed codec as your preview codec, of course)”.

Secara normal untuk mengeksport video memakan waktu selama 60 detik, dan dengan cara pratinjau (Preview) memakan waktu 5 detik, dan dengan smart render pratinjau hanya membutuhkan waktu kurang dari 1 detik. Trik ini memiliki keuntungan ekstra bahwa gambar tidak diproses dua kali. Jika Anda menggunakan pratinjau tanpa Smart Render, maka gambar Anda akan dikompresi dua kali (kecuali jika Anda memilih codec yang tidak dikompresi sebagai codec pratinjau Anda, tentu saja).

Adapun cara lain untuk mempercepat waktu render dan pengerjaan tanpa mengurangi kualitas video adalah melakukan prerender terhadap baris atau kolom video terlebih dahulu agar software menjadi lebih ringan. Seperti gambar dibawah ini :



Tabel 4
 Pola kerja software editing adobe premier pro
 Sumber: penulis

5. Test (Tes)

Tahap ini perlu dilakukan guna mendapatkan *feedback* dari pengguna, apakah solusi yang ditawarkan sudah cukup menyelesaikan masalah atau masih menyimpan masalah lain, sehingga dalam tahap ini dapat saja sebuah produk di revisi kembali guna mendapatkan hasil yang maksimal.

Proses tes dalam *virtual choir* adalah *preview*. Proses ini akan kita berikan kepada user maupun tim, apakah video *virtual choir* ini sudah cukup baik atau perlu perbaikan ulang. Hal-hal yang menjadi pertimbangan tim antara lain seberapa efisienkah proses produksi dengan pola kerja diatas? Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam membuat satu video *virtual choir*?, apakah *template* yang dibuat dapat diaplikasikan ke projek *virtual choir* lainnya?, dan berapa banyak biaya yang dapat dipangkas jika menggunakan alur kerja tersebut?. Dengan analisa tersebut kita mampu mengukur fisibilitas resiko dan keuntungan sebuah pekerjaan.

Feedback atau umpan balik dari user biasanya lebih kearah estetika dan prinsip disain seperti kesatuan (*unity*) disain apakah video ini sudah *inline* dalam satu konsep yang sama, keseimbangan (*balance*) dan proporsi (*proportion*) dari skala video masing-masing personil dan berapa banyak porsi mereka tampil dalam video *virtual choir* ini, kontras (*Contrast*) sebuah warna antara *background* pendukung dengan video utama para penyanyi harus diukur dengan gelap terang dan intensitas warna agar menciptakan karya disain yang harmoni.

Beberapa penghargaan diberikan terkait dengan prestasi tersebut antara lain, gelar di kejuaraan, Gold medal untuk World virtual Choir Festival 2021 yang diikuti oleh 14 negara dan BPK Penabur juara 4rd kategori umum.



Gambar 5
Piala Gold medal untuk World virtual Choir Festival 2021
Sumber: Penulis

Simpulan

Situasi Pandemi Covid 19 telah membawa perubahan yang signifikan dalam proses berkesenian, khususnya dalam hal ini pertunjukan konser musik berbasis virtual concert. Pembuatan *virtual choir* dengan pendekatan metode *design thinking* dapat memberikan solusi terbaik untuk semua orang, baik itu *user* maupun internal tim. Karena pendekatan metode dapat memberikan data yang komperhensif dengan pendekatan *humanis* kepada *user* serta mengajak mereka turut andil dalam pembuatan karya, penghargaan seperti ini akan memberikan dampak positif kepada tim yang membuat *virtual* seperti; *user* akan lebih mudah menerima masukan (efek kebaikan psikologis manusia), *user* akan mudah mengikuti arahan yang kita inginkan melalui

gambar panduan perekaman sehingga hasil akhir yang di dapat akan sangat baik dan sesuai dengan konsep yang diinginkan bersama.

Sumber Referensi

Brown, T. (2008). *Design Thinking. US. Harvard business review.*
<https://readings.design/PDF/Tim Brown, Design Thinking.pdf>

Kong, D. (2017). *4 Tricks to Make Premiere Pro Exports Faster (Video).* Frame.io.
<https://blog.frame.io/2017/09/11/how-to-speed-up-premiere-pro-exports/>

Yulia, S. (2016). Hubungan konformitas dengan perilaku konsumtif pada komunitas hijabers Jakarta. *Hubungan Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Komunitas Hijabers Jakarta.*