

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN ILUSTRASI MUSIK DALAM SANDIWARA
RADIO
“MAU JADI APA”

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini Disusun untuk
Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang
Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting Film



Oleh:

Dionisius Eldo Priyo Utomo

F19045401

PROGRAM STUDI D3 BROADCASTING FILM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN ILUSTRASI MUSIK DALAM SANDIWARA RADIO
“MAU JADI APA”

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini disusun untuk memenuhi Gelar Ahli Madya
(A.Md) dalam Bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting Film

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh:

Dionisius Eldo Priyo Utomo

F19045401

Disetujui oleh:

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA



Dra. Sudaru Murti, M.Si

NIP. 196012181987022001

PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 8 Agustus 2023
Jam : 13.00
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

1 Herry Abdul Hakim M, M.M
(Penguji I)
NIK. 058.20032.15



2 Risa Karmida, M.A
(Penguji II)
NIK. 081.0232.19



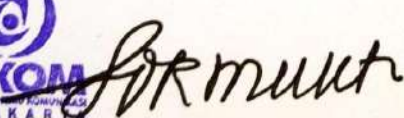
3 Dra. Sudaru Murti, M.Si
(Pembimbing dan Penguji III)
NIP. 196012181987022001



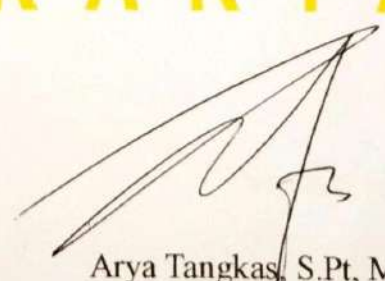
Mengetahui
(Ketua STIKOM Yogyakarta)

Mengesahkan
(Ketua Prodi D3 Penyiaran)




Dra. Sudaru Murti, M.Si

NIP. 196012181987022001


Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom

NIK. 071.202332.19

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Dionisius Eldo Priyo Utomo

NIM : F19045401

Judul Laporan : Peran Ilustrasi Musik Dalam Sandiwara Radio "Mau Jadi Apa"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas karya kreatif secara profesional selama saya menempuh tugas karya kreatif Sandiwara Radio "Mau Jadi Apa" dengan bimbingan dosen pembimbing
2. Karya ini bukan plagiasi (*Copy paste*) karya orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya mencantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademis, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 3 Oktober 2023



Dionisius Eldo Priyo Utomo

MOTTO:

“Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberikan kekuatan padaku”

(Filipi 4:3)

ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini mengangkat judul Peran Ilustrasi Musik dalam Sandiwara Radio “Mau Jadi Apa”. Dalam sebuah Sandiwara Radio, ilustrasi musik sangat penting sebagai sarana untuk menggugah dan mengiringi adegan yang ada. Laporan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran ilustrasi musik dalam Sandiwara Radio “Mau Jadi Apa”. Dalam penyusunan laporan ini menggunakan metode pengumpulan data antara lain observasi, workshop, pustaka, partisipasif. Dalam proses pembuatan Sandiwara Radio “Mau Jadi Apa” ini melalui tiga tahapan yaitu masa pra produksi yang dilakukan tim untuk diskusi tentang tema yang di pilih, produksi yaitu proses dalam rekaman audio dan pasca produksi yaitu penulis mulai membuat ilustrasi musik. Peran ilustrasi musik dalam sandiwara radio sangat lah penting, maka dari itu mengetahui tentang tangga nada, tempo, penyusunan melodi dan penggunaan alat musik yang tepat menjadi hal paling penting dalam proses pembuatan ilustrasi musik demi terciptanya ilustrasi musik yang dapat menguatkan suatu adegan tanpa melihat gambaran secara visual.

Kata kunci: Ilustrasi Musik, Peran, Sandiwara Radio

ABSTRACT

This final project report raises the title Role of Music Illustration in the Radio Play “Mau Jadi Apa”. In a Radio Play, musical illustration is very important as a means to inspire and accompany the existing scene. This report aims to find out the role of music illustration in the Radio Play “Mau Jadi Apa”. In compiling this report using data collection methods including observation, workshops, literature, participation. In the process of making the Radio Play "Mau Jadi Apa" it went through three stages, namely the pre-production period which was carried out by the team for discussion about the chosen theme, production, namely the process of audio recording and post-production, where the writer began to make musical illustrations. The role of music illustration in radio plays is very important, therefore knowing about scales, tempo, melody composition and the use of appropriate musical instruments is the most important thing in the process of making musical illustrations for the sake of creating musical illustrations that can strengthen a scene without looking at the visual picture.

Keywords: Music Illustration, Role, Radio Plays

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu setia menganugerahkan rahmat, kasih dan kemurahan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan ini.

Laporan ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir Program Studi Broadcast Film, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi, Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan laporan ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dra. Sudaru Murti, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membimbing dengan penuh kesabaran dan ketelitian. Heri Setiawan, M. Sn, Herry Abdul Hakim M.,M.M, AryaTangkas, M.I.Kom, Candra S Buwana.,M.A yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran
2. Bapak/ Ibu Dosen STIKOM Yogyakarta, yang telah mengajarkan banyak ilmu dan pengetahuan baru sehingga penulis bisa terus berproses dan berkembang.
3. Karyawan/ karyawan STIKOM yang telah memberikan bantuan selama penyusunan laporan ini.
6. Ibuk, Mama, Apah dan adek yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk segera menyelesaikan laporan ini.
7. Teman-teman satu tim produksi, Wicak, Tania dan Shelin yang terlibat dalam produksi Sandiwara Radio ini. Terimakasih atas rasa sabar dan selalu memberikan motivasi
8. Teman-teman satu Angkatan yang selalu memberikan dukungan dan motivasi Terimakasih atas kerjasamanya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis akan berterima kasih atas saran, kritik dan masukan yang membangun dari semua pihak demi kebaikan dan kesempurnaan laporan ini.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang memerlukannya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Tempat dan Waktu KK	5
1.5 Metode Pengumpulan Data	6
1.5.1 Observasi.....	6
1.5.2 Workshop	6
1.6 Penyusunan Laporan.....	6

BAB II.....	7
KERANGKA PEMIKIRAN	7
2.1 Penegasan Judul.....	7
2.1.1 Peran.....	7
2.1.2 Pengertian Radio	7
2.1.3 Pengertian Drama Radio.....	8
2.1.4. Memberikan Ilustrasi Drama Radio	8
2.1.5 Pengertian Ilustrasi Musik Oleh Para Ahli	9
2.1.6 Ilmu Melodi	12
BAB III	13
OBJEK KARYA KREATIF	13
3.1 Tim Produksi	13
3.2 Desain Produksi	13
3.3 Kru Produksi.....	13
3.4 Sinopsis	14
3.5 Naskah.....	14
3.6 Tokoh	27
3.6.1 Anggun	27
3.6.2 Bapak	27
3.6.3 Ibu.....	27
3.6.4 HRD.....	28
3.6.5 Kang Ojek	28
3.6.6 Teman 1	29
3.6.7 Teman 2	29
3.7 Tempat Produksi dan Biaya.....	30
3.8 Jadwal.....	30

BAB IV	31
PEMBAHASAN.....	31
4.1 Tahapan Produksi Ilustrasi Musik	31
4.1.1 Pra Produksi.....	31
4.1.2 Produksi	32
4.1.2.1 Spesifikasi Alat dalam Pembuatan Ilustrasi Musik	32
4.1.3 Pasca Produksi	49
4.1.3.1 Ilustrasi musik Sandiwara Radio “Mau Jadi Apa”	49
4.2 Peran Ilustrasi Musik dalam Sandiwara Radio “Mau Jadi Apa”	61
BAB V	62
PENUTUP.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan	5
Tabel 3.1 Tabel Logistik	30
Tabel 3.2 Tabel Jadwal	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Kelompok.....	13
Gambar 3.2 Tokoh.....	27
Gambar 3.3 Tokoh.....	27
Gambar 3.4 Tokoh.....	27
Gambar 3.5 Tokoh.....	28
Gambar 3.6 Tokoh.....	28
Gambar 3.7 Tokoh.....	29
Gambar 3.8 Tokoh.....	29
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Musik.....	32
Gambar 4.2 Midi Controler.....	33
Gambar 4.3 Audio Interface.....	33
Gambar 4.4 Headphone.....	34
Gambar 4.5 Speaker Monitor.....	35
Gambar 4.6 Software Fruity Loops.....	36
Gambar 4.7 Software Fruity Loops.....	36
Gambar 4.8 Software Fruity Loops.....	37
Gambar 4.9 Software Fruity Loops.....	37
Gambar 4.10 Plugin Nexus.....	38
Gambar 4.11 Sonatina Orcherstra.....	39
Gambar 4.12 Sonatina Orcherstra.....	39
Gambar 4.13 Plugin Podolski.....	40
Gambar 4.14 Plugin Podolski.....	40
Gambar 4.15 Purity.....	41
Gambar 4.16 Plugin Sakura.....	42
Gambar 4.17 Plugin Morphine.....	42
Gambar 4.18 Plugin Sytrus.....	43
Gambar 4.19 Direct Wave.....	43
Gambar 4.20 Plugin Parametric EQ.....	44
Gambar 4.21 Plugin Delay 2.....	45
Gambar 4.22 Plugin Reverb 2.....	45

Gambar 4.23 Plugin SoundToys.....	46
Gambar 2.24 Plugin Halftime.....	47
Gambar 4.25 Plugin Guitar Rig.....	47
Gambar 4.26 Plugin Ozone Izotope 5.....	48
Gambar 4.27 Pembuatan Melodi Dan Chord.....	50
Gambar 4.28 Penyusunan Ilustrasi Musik.....	50
Gambar 4.29 Proses EQ.....	51
Gambar 4.30 Proses EQ Guitar Rig.....	51
Gambar 4.31 Pembuatan Melodi Dan Chord.....	52
Gambar 4.32 Penyusunan Ilustrasi Musik.....	53
Gambar 4.33 Pemberian Reverb.....	53
Gambar 4.34 Pemberian Melodi Dan Chord.....	55
Gambar 4.35 Penyusunan Instrumen Musik.....	56
Gambar 4.36 Proses EQ dan Halftime.....	56
Gambar 4.37 Pembuatan Melodi Dan Chord.....	58
Gambar 4.38 Penyusunan Instrumen Musik.....	58
Gambar 4.39 Ambient Perumahan Pagi Hari.....	59
Gambar 4.40 Ambient Malam Hari.....	59
Gambar 4.41 Ambient Keramaian.....	59
Gambar 4.42 SFX Getaran HP.....	60
Gambar 4.43 SFX Ketukan Pintu.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sandiwara radio adalah sebuah pertunjukan drama yang mengandalkan suara dan akustik yang disiarkan di radio maupun di media suara lainnya seperti kaset dan CD. karena tidak menggunakan visual maka sandiwara audio mengandalkan dialog, musik, dan efek suara untuk membantu pendengar agar dapat membayangkan penokohan dan jalan cerita. Pada tahun 1920 sandiwara radio mendapatkan popularitasnya lalu pada tahun 1940 sandiwara menjadi hiburan teratas sebelum digantikan oleh munculnya televisi pada tahun 1950an (Princeton:2014). Oleh karena hal tersebut maka sandiwara radio mulai kehilangan pamornya pada beberapa negara serta tidak mendapatkan jumlah pendengar yang banyak seperti pada tahun-tahun sebelumnya. Namun ada beberapa rekaman yang masih bertahan sampai sekarang di beberapa arsip audio para kolektor dan museum. Rekaman ini sering disebut OTR atau Old Time Radio. Pada abad ke 21 terutama di Amerika Serikat, sandiwara radio kurang begitu disiarkan karena kurangnya pendengar. Namun, di negara-negara lain tradisi sandiwara radio masih bisa ditemui. Di Inggris misalnya, masih memproduksi sandiwara radio yang digalakan oleh perusahaan berita BBC. Rekaman-rekaman dari radio tersebut kemudian disiarkan di berbagai stasiun radio seperti Radio 3, Radio 4, dan BBC Radio 7.

Di tanah air sendiri, tepatnya di era 1980 dan 90an banyak stasiun radio yang memutar sandiwara audio diantaranya yang populer adalah Tutar Tinular dan Saur Sepuh. Mendengar narasi dengan iringan musik yang riuh dengan instrumen tradisional memberi kesan tersendiri pada pendengarnya. Dengan mengusung tema-tema yang menarik pada era itu. Seperti halnya sandiwara radio Saur Sepuh yang mengisahkan tentang seorang raja yang sakti yang mempunyai ajian bernama Ajian Serat Jiwa, Raja tersebut memimpin sebuah kerajaan yang bernama Kerajaan Madangkara (Solo Pos.Com:2021) Cerita tersebut menjadi sangat digemari karena pendengar dapat berimajinasi. Hingga untuk saat ini didukung oleh kemajuan zaman dan teknologi yang kini semakin canggih memudahkan para pelaku seni terutama pada penciptaan karya seni sandiwara radio. Untuk saat ini semakin

banyak juga orang kreatif yang menciptakan sandiwara audio. Cerita yang disampaikan juga semakin beragam, misalnya cerita horror, detektif, hingga romansa. Dengan semakin berkembangnya zaman seperti saat ini lebih memudahkan dalam penyebarannya melalui platform musik digital seperti Spotify, Joox dan masih banyak lagi platform yang dapat digunakan untuk menyiarkan sandiwara radio dan tentunya dengan kualitas suara yang jernih dari aspek dialog hingga musiknya. Tidak hanya dari segi naskahnya saja yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan sandiwara radio namun dialog dan musiknya juga harus benar-benar diperhatikan, mengingat bahwa sandiwara radio tidak menampilkan adegan-adegan yang berlangsung dalam cerita tersebut secara visual. Terutama pada pemilihan efek suara dan musiknya harus benar-benar tepat agar dapat menggugah emosi para pendengarnya.

Musik merupakan salah satu cabang seni yang selalu dijumpai dalam keseharian. Secara informal dapat diketahui bahwa musik adalah kegiatan yang berhubungan dengan nada yang juga menyebabkan rasa menyenangkan, kesedihan dan lain sebagainya. Secara garis besar musik merupakan kesatuan nada-nada yang terorganisir sehingga membentuk suara yang harmonis. Di sisi lain, tidak semua musik adalah nada-nada yang terorganisir dan patuh pada suatu pola musik. Semenjak 50.000 tahun yang lalu, manusia pra-sejarah telah mempraktikkan musik melalui vokalisasi. Vokalisasi yang diinspirasi berbunyi dari alam, dimana vokalisasi tersebut digunakan untuk berbagai fungsi, salah satunya adalah pemujaan terhadap alam. Semakin berkembangnya zaman, musik mempunyai banyak fungsi, antara lain sebagai media komunikasi, alat hiburan, pendidikan, dan kesehatan. Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat mood, nuansa, serta suasana. Musik dapat di kelompokkan menjadi dua macam, yakni ilustrasi musik dan lagu. Musik juga mempunyai banyak fungsi juga dalam dunia industri seperti industri periklanan, pariwisata, pertelevisian, perfilman dan tentunya sandiwara radio.

Musik dalam sandiwara radio sangat berpengaruh pada alur cerita yang dibawakan karena mendukung makna yang digambarkan melalui kata-kata atau suasana pada sebuah adegan sehingga mampu menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang di pertunjukkan. Menggunakan musik dalam sandiwara radio sangat berpengaruh karena dapat menghidupkan cerita dalam bayangan pendengar terlebih pada adegan yang menegangkan maupun adegan yang menyedihkan. Tidak hanya dalam adegan tertentu saja, penempatan ilustrasi musik pada bagian opening dan closing sebuah sandiwara radio juga perlu diperhatikan. Musik pembuka berfungsi sebagai tanda acara akan segera dimulai, musik pembuka ini haruslah mudah diingat agar pendengar dapat dengan mudah mengenalinya. Begitupun dengan musik penutup, biasanya musik penutup ini sama dengan musik pembuka hanya saja berbeda-beda penempatannya. Jadi untuk musik penutup acara bisa sama dengan musik pembuka namun bisa saja menggunakan musik yang berbeda di akhir acara. Menempatkan musik yang tepat dalam sebuah sandiwara radio mampu memberikan suasana dan situasi yang baik dengan alur cerita tertentu. Mengatur volume audio juga harus dipertimbangan agar terdengar dengan jelas antara dialog dengan ilustrasi musiknya. Pemilihan jenis alat musik yang digunakan dalam mengiringi tiap adegan dan pemilihan nada-nada yang digunakan juga harus diperhatikan pada setiap adegan dan suasana yang berbeda.

Dalam sebuah pembuatan drama radio terdapat dua jobdesk yang saling berkesinambungan yaitu pembuat ilustrasi musik dan sound engineering. Pembuat Ilustrasi musik bertugas untuk membuat musik ilustrasi dari setiap adegan yang ada dalam sebuah film maupun drama radio, sedangkan sound engineering bertugas untuk menyusun setiap ilustrasi musik yang telah dibuat ilustrator musik dan mengedit kemudian memasukannya kedalam film maupun drama radio sesuai dengan adegan yang telah ditentukan. Dapat disimpulkan bahwa peranan ilustrator musik dengan sound engineering memiliki tugas yang berbeda.

Peranan ilustrasi musik dalam sandiwara radio sangatlah penting, maka dari itu mengetahui tentang tangga nada, tempo, penyusunan melodi dan penggunaan alat musik yang tepat menjadi hal paling penting dalam proses pembuatan ilustrasi musik demi terciptanya ilustrasi musik yang dapat menguatkan suatu adegan tanpa melihat gambaran secara visual.

Sandiwara Radio “Mau Jadi Apa” mengisahkan tentang seorang anak tunggal bernama Anggun, dari suatu keluarga yang memiliki cita-cita sebagai seorang seniman. Namun dibalik itu ayahnya tidak setuju dengan kemauannya maka dari itu Anggun harus membuktikan jika ia bisa menjadi apa yang dia inginkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengangkat peranan ilustrasi musik dalam sandiwara radio sebagai tema dalam penelitian ini. Penulis akan membahas tentang bagaimana peranan ilustrasi musik dalam sandiwara radio dan bagaimana karakteristik ilustrasi musik dalam sandiwara radio.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah yaitu, Bagaimana peranan ilustrasi musik dalam sandiwara radio yang berjudul “Mau Jadi Apa”?

1.3 Tujuan

- 1.3.1 Mampu memahami peranan ilustrasi musik dalam sandiwara radio
- 1.3.2 Mampu memproduksi ilustrasi musik yang dapat menggugah emosi penonton

1.4 Tempat dan Waktu KK

Dari hasil diskusi kelompok dan observasi lingkungan akhirnya kelompok setuju untuk melakukan produksi di kolak studio tepatnya di daerah Pakisan, Candimulyo, Kedu, Temanggung, Jawa Tengah.

Tahap	Tanggal	Kegiatan
Pra Produksi	10 Maret 2022 sampai 7 April 2022	Pembentukan crew hingga pemilihan pemeran
Produksi	17 April 2022 sampai 24 April 2022	Recording
Pasca Produksi	20 Mei 2022 sampai 4 Juli 2022	Pembuatan Ilustrasi musik dan Tata suara

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan

Sumber: Penulis

1.5 Metode Pengumpulan Data

1.5.1 Observasi

Adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan yang diketahui sebelumnya. Observasi ini dilakukan dari memperbanyak mendengarkan musik dan karya sandiwara radio.

1.5.2 Workshop

Adalah sebuah pertemuan di mana sekelompok orang terlibat dalam diskusi intensif dan aktivitas pada subjek atau proyek tertentu. Pada tanggal 29 July 2021 penulis mengikuti workshop “The Art Of Mixing” yang diadakan oleh Jogja Audio School.

1.6 Penyusunan laporan

Dalam penelitian ini, karena ini merupakan penelitian tentang peranan ilustrasi musik dalam sandiwara radio. Maka metode penelitian yang digunakan adalah diskriptif partisipatif.

1.6.1 Langkah pertama yang dilakukan adalah mencari sumber referensi tentang ilustrasi musik tema pada sandiwara radio kemudian memahami tentang ritme dan pemilihan nada serta melodi yang digunakan dalam ilustrasi musik pada sandiwara radio “Mau Jadi Apa”

1.6.2 Langkah kedua adalah memahami naskah dan mengamati ilustrasi musik sesuai dengan adegan yang berlangsung.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2. 1 Penegasan Judul

2.1.1 Peran

Pengertian peran adalah sesuatu yang dimainkan atau dijalankan sebagai sebuah aktivitas yang di perankan oleh seseorang yang memiliki kedudukan dalam sebuah organisasi tertentu. Peran menurut terminology adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh yang berkedudukan dimasyarakat. Dalam bahasa Inggris peran disebut “role” yang definisinya adalah “person’s task or duty in undertaking”. Artinya “tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan”. Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan peranan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang dalam suatu peristiwa.

2.1.2 Pengertian Radio

Pada dasarnya radio merupakan media komunikasi yang sangat digemari banyak orang. Radio yang baik tentu dapat membangun komunikasi dalam segala bentuk siarannya. salah satunya adalah drama radio. Drama radio sebagai salah satu mata siaran boleh dikatakan menjadi andalan utama siaran radio, karena drama radio memungkinkan komunikasi estetis yang luar biasa dengan pendengarnya. Menurut Berlo (1960:35) melalui drama radio akan terjadi komunikasi imajinatif yang menggugah pendengar. komunikasi drama radio dapat berjalan lancar karena ada beberapa faktor, antara lain (a) *source* yaitu sumber cerita yang menarik dapat merangsang jiwa sosial dan budaya, (b) *message* artinya memiliki pesan moral dan ajaran penting, (c) *channel* artinya saluran pemancar dapat dijangkau ke seluruh pelosok, (d) *receiver* artinya pendengar yang setia menanti, pendengar merupakan hal yang sangat penting karena menentukan sukses atau tidaknya sebuah drama radio. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa radio adalah media yang

memiliki kekuatan dan keunikan yang tidak dimiliki oleh media lain. Radio menyediakan dunia imajinasi tanpa batas dan memberi kebebasan kepada pendengar untuk mengimajinasikan dunia audio visual dalam kepalanya. Melalui radio dapat melakukan eksplorasi terhadap fenomena yang didengar, seolah-olah mereka menyaksikan langsung sebuah kejadian. Terlebih lagi dalam siaran drama radio jelas banyak menyajikan imajinasi yang luar biasa tentang teatrikal kehidupan ini

2.1.3 Pengertian Drama Radio

Diantara sekian banyak jenis program radio ada program yang unik yaitu drama radio atau dalam bahasa Jawa disebut sandiwaro radio. Drama radio merupakan media yang memungkinkan pendengar menggunakan imajinasinya. Pendengar dapat bermain-main dengan daya khayal, untuk menikmati dan menghayati drama atau cerita yang dilakukannya. Drama radio memang memiliki kekuatan khusus, terlebih lagi bahasa radio biasanya berakar pada budaya lisan sebuah masyarakat. Oleh karena itu, lingkungan sosial budaya amat menentukan kedekatan masyarakat terhadap drama radio. Penulis drama seringkali mengangkat budaya lisan tersebut, sehingga drama radio masih sangat efektif dalam menyampaikan pesan.

2.1.4 Memberikan Ilustrasi Drama Radio

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual tersebut lebih mudah dicerna (<http://id.wikipedia.org/wiki/ilustrasi>). Dalam sebuah drama radio yang bagus, dan layak untuk didengarkan ditentukan bukan oleh hal yang mudah menyiapkan segala sesuatunya. Karena dalam naskah drama radio dan kemudian disiarkan melalui radio tentunya harus bisa memberikan ilustrasi ke pendengar dari apa yang didengarkan. Dengan demikian, ilustrasi bunyi dalam drama akan membangun interaksi pemain dengan pendengar semakin intensif.

2.1.5 Pengertian Ilustrasi Musik oleh Para Ahli

a. Pengertian Ilustrasi Musik Menurut Para Ahli

1. Pengertian ilustrasi musik menurut Pratista (2008) adalah musik latar yang mengiringi aksi selama film berjalan.
2. Pengertian ilustrasi musik menurut Widagdo (2007) dengan judul buku “Bikin Film Itu Mudah” diterangkan bahwa musik ilustrasi berguna untuk menciptakan mood (suasana kejiwaan), memperkuat informasi atau mempertegas informasi.
3. Pengertian ilustrasi musik menurut Ayawaila (2008) dengan judul buku “Dokumenter” diterangkan bahwa musik ilustrasi khususnya dalam film dokumenter, musik ilustrasi lebih umum ditempatkan sebagai pengiring gambar atau sebagai transisi antara adegan satu dengan adegan berikutnya.
4. Manuell dan Huntley (1956) memaparkan mengenai sejarah perkembangan musik film yang mengalami banyak perubahan penting yang terjadi dalam pembuatan film di seluruh dunia. Perubahan terjadi dari mulai fungsi musik pada film bisu sampai fungsi musik dalam film bicara. Perkembangan ini banyak mempengaruhi penggunaan musik. Kemajuan dalam bidang rekaman suara dan penggunaan tape recorder, umumnya telah memungkinkan untuk menggunakan pemain musik yang jumlahnya lebih kecil untuk memperoleh efek yang dikhendaki. Saat musik ditambahkan pada film, maka dapat menimbulkan rasa emosi penonton.
5. Menurut Fabio Frizzi, Setiap kali Anda membuat musik untuk film horor, Anda harus menjadi aktor yang terlibat di dalam cerita karena pada adegan-adegan yang ekstrem ini, selalu ada ruang untuk kejutan yang menarik.

Di dalam sebuah audio terdapat berbagai macam genre musik yang sekarang sudah semakin banyak, ilustrasi musik bertema bahagia, menyedihkan, menegangkan dan masih banyak lagi namun didalam sandiwara radio “Mau Jadi Apa” ini hanya mencakup 3 tema ilustrasi musik itu, dengan penggunaan tangga nada mayor dan minor mampu mengiringi setiap adegan.

Ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan sebuah ilustrasi musik:

1. Melodi

Melodi merupakan suatu unsur musik yang harus ada di dalam pembuatan karya seni musik. Melodi ialah tinggi rendahnya atau panjang pendeknya nada, yang juga terdapat di dalam instrumen musik.

2. Irama atau Ritme

Ritme atau irama ini adalah rangkaian gerak beraturan yang menjadi unsur dasar dari sebuah musik. Ritme terbentuk dari pengulangan bunyi, panjang pendek kata dalam sebuah lagu, atau karena pergantian tekanan kata-kata dalam syair sebuah lagu.

3. Birama

Birama adalah satu di antara unsur seni musik yang berupa ketukan atau ayunan berulang-ulang, datang secara teratur dalam waktu yang sama. Birama biasanya ditulis dalam angka pecahan seperti $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{2}{3}$, dan seterusnya.

4. Harmoni

Harmoni merupakan keselarasan paduan nada yang dimainkan dalam suatu musik atau sekumpulan nada yang jika dimainkan secara bersama-sama akan mampu menghasilkan bunyi yang terdengar indah.

5. Tempo

Tempo merupakan ukuran kecepatan birama. Makin cepat suatu lagu dimainkan, maka makin besar juga nilai tempo dari lagu tersebut.

6. Dinamika

Dinamika adalah tanda untuk memainkan nada dengan volume nyaring atau lembut. Dinamika juga merupakan satu di antara dari unsur-unsur musik.

7. Timbre

Timbre merupakan kualitas atau warna bunyi dalam seni musik. Timbre sangat dipengaruhi oleh sumber bunyi dan cara bergetarnya.

8. Tangga nada

Susunan tangga nada yang ada dalam ilustrasi musik memiliki ciri-ciri:

- a. terdiri dari 7 nada
- b. diawali dengan nada 6 yaitu la, diakhiri dengan nada la tinggi (6)
- c. Jarak antara tonika dengan median adalah tertis kecil (1 dengan 6)
- d. Susunan nadanya : 6-7-1-2-3-4-5-6

Tangga nada minor juga dibagi menjadi:

a. Minor Asli

Dalam teori musik, skala minor adalah salah satu skala di musik. Skala ini tersusun oleh delapan not. Interval antara not yang berurutan dalam skala minor asli adalah 1, 1/2, 1, 1, 1/2, 1, 1 Sebagai contoh, skala A minor asli adalah A, B, C, D, E, F, G, A' Berbagai variasi dari skala minor adalah: Skala minor asli.

b. Minor Harmonis

Tangga nada minor harmonis adalah tangga nada minor asli, yang nada ke-7 nya dinaikkan 1 semitone.

c. Minor Melodis

Dalam teori musik, skala minor melodis adalah salah satu skala minor. Skala ini tersusun oleh delapan not. Interval antara not yang berurutan dalam skala minor melodis adalah

Naik: 1, 1/2, 1, 1, 1, 1, 1/2 Turun: 1, 1/2, 1, 1, 1/2, 1, 1
Sebagai contoh, skala A minor melodis adalah Naik: A, B, C, D, E, F#, G#, A'

d. Minor Zyana

Minor zigana adalah tangga nada minor yang setiap urutan nada ke-4, -6, dan -7 dinaikkan setengah nada.

e. Minor Pentatonic

Meskipun berbagai skala hemitonic pentatonic mungkin disebut minor, istilah ini paling sering diterapkan pada pentatonic minor relatif yang berasal dari pentatonic mayor, menggunakan nada skala 1, 3, 4, 5, dan 7 dari skala minor alami. (Ini juga dapat dianggap sebagai skala gapped blues.) [10] C minor pentatonic adalah C, E-flat, F, G, B-flat. Pentatonik minor A, minor relatif dari pentatonik C, terdiri dari nada-nada yang sama dengan pentatonik C mayor, dimulai dari A, menghasilkan A, C, D, E, G. Pentatonik minor ini berisi ketiga nada dari triad A minor.

2.1.6 Ilmu Melodi

Menurut Dieter Mack Ilmu Melodi (2015:7) istilah melodi dikemukakan sebagai suatu kriteria utama dalam usaha mengukur kualitas suatu karya musik. Anggapan sebagai melodi yang indah, melodi yang enak di dengar, melodi yang dapat di tangkap dengan cepat mencerminkan kecenderungan bahwa musik kebanyakan di ukur melalui rangsangan atau konotasi melodi saja.

Mengingat melodi merupakan rangsangan dan konotasi jadi pembuatan melodi harus sesuai juga dengan tempo dan tangga nada sehingga dapat menciptakan ilustrasi musik yang mampu mengiringi setiap adegan yang sedang berlangsung

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sandiwara radio merupakan media yang memungkinkan pendengar menggunakan imajinasinya. Pendengar dapat bermain-main dengan daya khayal, untuk menikmati dan menghayati drama atau cerita yang dilakonkan. Selain itu drama radio juga seringkali menggunakan bahasa lisan pada budaya masyarakat tertentu sehingga sandiwara radio menjadi favorit pendengar radio.

Dalam pembuatan sandiwara radio tidak hanya naskah dan pengisian suara saja yang penting tetapi pemberian musik atau ilustrasi musik juga merupakan hal yang sangat penting untuk menghidupkan suasana dan imajinasi pendengar. Musik digunakan sebagai aspek untuk dapat menggugah emosi para pendengar drama radio mengingat bahwa drama radio tidak menampilkan adegan secara visual sehingga penempatan ilustrasi musik menjadi hal yang sangat penting. Peranan ilustrasi musik dalam sandiwara radio sangat lah penting, maka dari itu mengetahui tentang tangga nada, tempo, penyusunan melodi dan penggunaan alat musik yang tepat menjadi hal paling penting dalam proses pembuatan ilustrasi musik demi terciptanya ilustrasi musik yang dapat menguatkan suatu adegan tanpa melihat gambaran secara visual.

Dalam pembuatan sandiwara radio "*Mau Jadi Apa*" ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam kegiatan pra produksi tim kami melakukan beberapa kali rapat dan membahas tentang tema yang akan diangkat dan penentuan lokasi pembuatan. Setelah semua setuju dengan diskusi tersebut tim kami segera melakukan produksi di desa Candimulyo, Kedu, Temanggung. Dalam masa produksi tim kami menghabiskan waktu kurang lebih 5 hari dengan beberapa kendala yaitu cuaca karena mengingat pada proses take audio jika cuaca sedang hujan maka akan menghasilkan noise pada rekaman atau bisa di sebut hasil rekaman yang kurang jelas. Pada pasca produksi penulis mulai membuat musik yang akan digunakan untuk mengiringi setiap adegan yang ada pada sandiwara radio "*Mau Jadi Apa*". Musik-musik yang digunakan dalam drama audio ini ada 3 tema musik, yaitu

musik bertema menyenangkan, musik bertema menyedihkan, musik bertema menegangkan. Ketiga tema ilustrasi musik tersebut mampu mengiringi dan memperkuat tiap adegan yang ada. Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan ilustrasi musik adalah pemilihan alat musik yang digunakan juga harus tepat dan kiranya mampu menghasilkan ilustrasi musik yang harmonis.

5.2 Saran

Untuk menghasilkan sebuah ilustrasi musik yang mampu untuk mengiringi setiap adegan dengan baik dan dapat menggugah emosi penonton maka penulis memberikan saran-saran yang dapat membantu pembaca untuk membuat ilustrasi musik dalam sandiwara radio. Adapun saran-saran itu sebagai berikut

1. Tersedianya alat-alat yang memadai dalam editing terutama dalam pemberian ilustrasi musiknya
2. Kerja tim yang solid komunikatif dan professional sehingga dapat bekerja sama dalam sebuah tim
3. Pemahaman tentang pemilihan nada, tangga nada, dan pemilihan alat musik

DAFTAR PUSTAKA

- Mach, Dieter. 1995. *Ilmu Melodi : Ditinjau dari Segi Budaya Musik Barat*.
Yogyakarta : Pusat Musik liturgi
- Renggani, Titik. 2014. *Drama Radio : Penulisan dan Pementasan*. Yogyakarta :
Ombak
- Peranan Musik pada Pertunjukan Teater. (2015). Diakses 22 Agustus 2022, dari
<https://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/download/5076/3537#:~:text=Musik%20Ilustrasi%20Musik%20yang%20berfungsi,pada%20babak%20atau%20adegan%20tertentu>.
- Tren Mendengar Cerita Lewat Audio Diprediksi Terus Meningkat. (2022).
Diakses 22 Agustus 2022, dari
<https://ameera.republika.co.id/berita/r9inlf425/tren-mendengar-cerita-lewat-audio-diprediksi-terus-meningkat>
- Fiksi Audio Untuk Menyambung Nyawa Sandiwara Radio. (2012). Diakses 22
Agustus 2022, dari
<https://www.kompasiana.com/eddyroesdiono/550b6de18133115e76b1e5c6/fiksi-audio-untuk-menyambung-nyawa-sandiwara-radio>
- Sandiwara Radio. (2014). Diakses 16 Desember, dari
https://id.wikipedia.org/wiki/Sandiwara_radio
- Kisah Penciptaan Tutar Tinular (2023). Diakses 4 Juni 2023, dari
<https://seleb.tempo.co/read/1697444/kisah-pencipta-tutar-tinular-s-tidjab-maestro-sandiwara-radio>
- Sandiwara Radio Pernah Ada Di Hati Pendengar. (2021). Diakses 5 Juni 2023,
dari
<https://kompaspedia.kompas.id/baca/data/foto/sandiwara-radio>

LAMPIRAN

