

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Live sound merupakan istilah yang merujuk pada produksi yang dilakukan secara *real-time* diacara seperti konser, pertunjukan seni teater, dan acara-acara publik lainnya yang melibatkan pengelolaan suara secara langsung agar memberi pengalaman menikmati pertunjukan yang optimal.

Insinyur bunyi di dunia *Live sound* adalah seorang dalam industri audio yang bertanggung jawab untuk mencampur elemen suara secara *real-time* seperti vokal, instrumen musik, dan perangkat audio pendukung lainnya agar memberi hasil suara yang baik untuk penikmat pertunjukan selama pertunjukan berlangsung dan memahami berbagai peralatan audio itu bekerja. Bukan hanya itu namun juga memerlukan *soft skill* yang baik seperti cara melayani dan menanggapi klien, artis, atau pemain musik yang terlibat dalam produksi, bahkan harus bisa berpikir secara cepat dalam mengambil keputusan tertentu.

Perkembangan insinyur bunyi di Indonesia cukup berkembang mengikuti tren global dalam industri musik dan hiburan. Ada beberapa faktor yang mendukung perkembangan ini di Indonesia seperti peningkatan acara musik dan hiburan, mulai banyak pendidikan dan pelatihan audio berdasarkan strata, peluang pekerjaan yang mulai besar yang terlihat dari berbagai artis dan manajemen yang membangun tim produksi sendiri, teknologi audio yang sangat berkembang yang

digunakan beberapa perusahaan rental di Indonesia, bahkan banyak *live sound engineer* dari Indonesia yang sudah memiliki banyak pengalaman internasional diberbagai pagelaran lintas negara.

Penelitian sebelumnya yang cukup berkaitan dengan hal ini pernah di teliti oleh Nathanael (2023), dengan judul “Analisis Perbandingan Teknik Pencampuran Pada Serial Lifeboats Mixing Series” dimana beliau sempat meneliti pada bagian *workflow* setiap Insinyur bunyi dan mencoba merangkumnya. Maka dari itu penelitian beliau menjadi pilihan saya sebagai acuan penelitian saya.

Pokok pada penelitian ini membuat wawasan *live sound engineer* di Indonesia semakin baik dari segi teknik pencampuran yang lebih optimal sehingga dapat berdampak hal yang baik pada hasil pencampuran suara secara *real-time*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana seorang insinyur bunyi langsung seperti Denis Satria dan Sony Soebowo memproses berbagai sumber bunyi menjadi suatu suara yang menyatu. Apa saja yang dilakukan narasumber untuk mencapai itu.

1.3 Tujuan Penelitian

Menganalisis teknik pencampuran suara langsung dari 2 (dua) insinyur bunyi langsung di Indonesia yakni;

1. Denis Satria
2. Sony Soebowo

1.4 Ruang Lingkup

Beberapa ruang lingkup pada penelitian ini :

1. Konser musik, *tour* artis, atau pagelaran musik lainnya akan menjadi wadah dalam penelitian ini
2. Denis Satria dan Sony Soebowo merupakan insinyur bunyi langsung yang aktif didunia industri sampai saat penelitian ini dilakukan.
3. Mengumpulkan data dari narasumber melalui wawancara dan mengamati narasumber pada saat pertunjukan.

1.5 Manfaat Penelitian

- Penelitian ini juga dapat diharapkan bisa membantu bagi para calon Insinyur bunyi yang akan menggeluti bidang dunia pencampuran suara langsung.
- Dalam dunia teoritis, penelitian ini dapat menjadi data tertulis cara berpikir dan teknik dari Denis Satria dan Sony Soebowo dalam melakukan pencampuran audio langsung.