

# ANALISIS REKAMAN MUSIK DENGAN PENDEKATAN DIGITAL

Oleh

*Fransiskus Rendy, B. Com, M.A.B*

## **Abstract**

*There are as yet numerous who use sound from unrecorded music video accounts for music. This is the basic interest of analysts to lead research on the examination of the keep interaction with advanced techniques in KM Studio Pontianak. This exploration utilizes enlightening examination strategy with subjective structure utilizing study with work overview type or work (Occupations Review). This study was directed in six phases in view of the stages in the recording system and the investigation of the recording. The investigation of the recording shows the objectivity of the openness of the recurrence and its reach in the sound system space and subjectivity in light of the assessment of each asset who paid attention to the keep in this review.*

**Keyword :** *Recording, Digital, Music*

## **Abstrak**

Masih banyak yang menggunakan suara dari akun video musik yang tidak direkam untuk musik. Hal inilah yang menjadi dasar minat para analis untuk memimpin penelitian tentang pengujian interaksi jaga dengan teknik lanjutan di KM Studio Pontianak. Penelitian ini menggunakan strategi pemeriksaan yang mencerahkan dengan struktur subyektif menggunakan studi dengan jenis gambaran kerja atau pekerjaan. Penelitian ini diarahkan pada enam tahapan dilihat dari tahapan-tahapan dalam sistem pencatatan dan penyelidikan pencatatan. Penelusuran rekaman menunjukkan objektivitas keterbukaan pengulangan dan jangkauannya di ruang *sound system* dan subjektivitas dilihat dari penilaian masing-masing aset yang diperhatikan dalam tinjauan ini.

Kata Kunci : Rekaman, Digital, Musik

## **PENDAHULUAN**

Musik pada umumnya telah menjadi bagian dari setiap pelaksanaan pengerjaan yang diadakan di pameran kerajinan yang berbeda. Karya-karya lagu yang ditampilkan adalah sebagai musik adat, rancangan melodi, kreasi melodi dan musik yang digunakan dalam pertunjukan tari. Penciptaan musik, khususnya oleh pelajar musik, dilakukan sebagai dokumentasi yang kemudian dimainkan secara lugas. Dalam pameran tari karena jumlah seniman yang telah ditentukan, secara teratur diamati bahwa informasi suara dari akun video digunakan sebagai musik untuk karya tari. Hal ini dikarenakan masih sulitnya melacak mahasiswa musik yang melaporkan karyanya sebagai akun suara. Pendokumentasian karya

lagu sebagai akun suara telah dikenal sejak munculnya studio rekaman. Studio rekaman adalah tempat yang memiliki perangkat keras yang dapat memenuhi kebutuhan para pengrajin musik untuk membuat karya mereka sebagai akun suara.

Cara perekaman musik yang paling umum dengan teknik komputerisasi dilakukan pada media pemrograman PC. Produk yang sebenarnya dikenal sebagai DAW (*Advanced Sound Workstation*) yang berfungsi sebagai lingkungan kerja pada semua latihan perekaman mulai dari mengikuti, memadukan, dan mendominasi. Agar interaksi perekaman terjadi dengan tepat, seorang spesialis yang dapat menggunakan pemrograman DAW diperlukan dan individu tersebut dikenal sebagai arsitek rekaman atau pakar perekaman. Menurut Phillips (2013:64) tugas spesialis perekaman adalah menangani sudut khusus selama sistem perekaman. Teknik perekaman terkomputerisasi atau perekaman tingkat lanjut memudahkan setiap studio rekaman karena strategi ini tidak membutuhkan ruang yang besar untuk menumpuk semua perangkat keras perekaman karena sebagian besar perangkat ini telah diubah menjadi jenis pemrograman virtual. dikenal sebagai VST (*Virtual Studio Inovasi*). Huber dan Robert (2010: 277) mengatakan bahwa inovasi studio virtual, baik instrumen virtual maupun prosesor suara virtual, karenanya dapat dikontrol secara langsung melalui DAW.

Ada banyak studio rekaman di tanah air yang banyak melahirkan karya-karya musik daerah. Salah satunya adalah KM Studio yang terletak di Jl. Prof. Dr. M. Yamin Paket Keluarga Bersama nomor 18 Pontianak yang digarap oleh Heri atau yang biasa disapa Lolo. Heri memulai panggilannya sebagai spesialis tetap pada tahun 2010 dan sepanjang karirnya telah menciptakan atau merekam karya lagu. Para peneliti memilih KM Studio Pontianak selain dilihat dari keramahan Heri Lolo kepada setiap pembeli yang dibuktikan dengan jumlah pembeli, akses ke tempat dan waktu yang mudah dijangkau karena terletak di pusat kota Pontianak, serta sebagai memenuhi akun.

Demikian pula, KM Studio Pontianak menggunakan strategi perekaman terkomputerisasi yang relevan dengan penelitian ini. Kajian ini diarahkan untuk mengkaji keseluruhan proses perekaman musik di KM Studio Pontianak sehingga para peneliti dapat mengetahui sistem dan metode menjaga musik dalam struktur suara. Analisis memilih KM Studio Pontianak sebagai tempat ujian karena pendampingan. Berangkat dari landasan di atas, para peneliti tertarik untuk mengarahkan sebuah penelitian berjudul Investigasi Interaksi Rekaman Musik dengan Strategi Komputerisasi di KM Studio Pontianak.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Rekaman Musik**

Kata rekaman, yang sering dikomunikasikan secara lokal, khususnya di dunia musik, lebih tepat dikatakan merekam, namun pada kenyataannya individu terikat untuk mengatakan rekaman. Perbedaan dari kata *endlessly keep in the extent of music* adalah bahwa perekaman adalah siklus, teknik, dan gerakan memindahkan atau mempertahankan suara biasa, orang, instrumen, dll ke dalam pita kaset, lingkaran, atau media yang berbeda dengan penerima dan rekaman lainnya. gadget. , sedangkan kata rekaman menyiratkan akibat dari rekaman, dalam arti musik dan musik studio rekaman mengandung arti melodi (Dewi dan Muhammad, 2021).

### **Blending Musik**

Istilah blending berasal dari bahasa Inggris, *blend* artinya memadukan, sedangkan inmuhan – ing dalam kata blending mengacu pada latihan-latihan yang berjalan dengan sistem blending. Dalam lingkup musik, kata *blending* menyiratkan cara yang paling umum untuk memadukan, mencampur, dan menyesuaikan petunjuk suara instrumen, vokal manusia tanpa henti terdengar dari sumber suara lain yang telah disimpan dalam sistem rekaman. Jadi sistem blending merupakan kelanjutan dari sistem pencatatan (Dewi dan Muhammad, 2021).

### **Studio Rekaman Musik**

Studio rekaman musik dapat dicirikan sebagai tempat untuk merekam suara, dimana terdapat ruangan yang tidak terganggu oleh suara dari luar ruangan dan suara dari dalam ruangan tidak terdengar diluar ruangan. Biasanya studio rekaman musik terdiri dari 2 ruangan, yang pertama adalah ruang rekaman tempat suara direkam, dan yang kedua adalah ruang kontrol tempat diletakkannya alat perekam suara untuk merekam, mengontrol, atau mengontrol suara dari ruang rekaman (Dewi dan Muhammad, 2021).

### **Gambaran Singkat Merekam Musik di Studio**

Di sebuah studio rekaman musik, sistem perekaman dilakukan dengan memanfaatkan rangkaian gadget yang dikumpulkan menjadi rangkaian alat perekam musik, pengembangan perangkat ini dikerjakan oleh seorang administrator. Efek samping dari interaksi *keep* sebagai petunjuk *multitrack* dari instrumen, suara vokal manusia, dan suara berbeda yang telah direkam. Saat ini, studio rekaman musik telah menggunakan *Advanced Music Workstation* (DAW) berbasis PC dalam latihan penciptaan musik mereka. Salah satu keuntungan menggunakan DAW adalah dapat merekam suara yang berbeda pada saat yang sama atau secara individual dengan kerangka perekaman *multitrack*. Misalnya, gitar, bass, dan piano telah dikaitkan dengan titik suara interaksi/kartu suara, selain corong untuk merekam vokal. Kemudian, pada saat itu, dalam pengaturan pemrograman perekaman multitrack, gitar diletakkan pada target 1, bass pada target 2, piano pada target 3, dan amplifier pada target 4. Keempat artis yang memainkan instrumen ini dapat direkam bersama atau sendiri-sendiri. ,

namun sebenarnya setiap instrumen memiliki track informasinya masing-masing, dimana informasi track ini bisa berupa WAV atau AIFF. (Dewi dan Muhammad, 2021)

Setelah sistem perekaman selesai, perekaman ditangani oleh spesialis suara untuk melakukan sistem pencampuran. Dalam sistem pencampuran, volume setiap *trek* informasi yang direkam disesuaikan dan digabungkan menggunakan beberapa perangkat efek audio yang terkait dengan setiap *trek* informasi yang direkam. Banyak jenis alat isyarat audio yang digunakan dalam sistem pencampuran, seperti *blower*, *reverb*, penundaan, penyeimbang, dll, baik sebagai peralatan atau dibundel dalam pemrograman. Namun, sebenarnya di studio rekaman musik, sistem pencampuran umumnya tidak selesai pada setiap rekaman, bergantung pada persyaratan dan permintaan dari artis dan pertemuan yang bersangkutan, dengan asumsi para pemain senang dengan rekaman, ada alasan kuat perlu untuk melakukan sistem blending (Dewi dan Muhammad, 2021).

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Teknik yang digunakan dalam pengujian ini adalah strategi tersendiri. Penentuan teknik penelitian elucidating dalam penelitian ini bermaksud untuk menggambarkan perkembangan proses perekaman musik yang melibatkan strategi komputerisasi di KM Studio Pontianak sebagaimana adanya. Dantes (2012:51) mencirikan penelitian yang mencerahkan sebagai tinjauan yang tampak menggambarkan suatu keanehan atau peristiwa dengan sengaja dan sesuai apa adanya. Nawawi (2015: 67) mengatakan teknik ekspresif dicirikan sebagai sistem berpikir kritis yang dikaji dengan menggambarkan/menggambarkan kondisi subjek/objek pemeriksaan (individu, yayasan, daerah, dan lain-lain) saat ini berdasarkan realitas yang muncul, atau seperti mereka. Suryabrata (2010:74) mengatakan teknik penelitian ilustratif adalah penelitian melalui penggambaran suatu keanehan atau peristiwa yang didasarkan pada kenyataan yang terjadi pada saat pemeriksaan itu terjadi. Jenis penelitian ini adalah penelitian subjektif yang memanfaatkan studi studi dengan jenis studi pekerjaan (*Occupation Review*). Pengambilan keputusan jenis penelitian subjektif ini dengan alasan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengkaji seluruh rangkaian panggilan atau pekerjaan. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan metodologi akustik organologis. Metodologi akustik organologis bermaksud untuk memahami kekhasan suara dan dampaknya dalam proses perekaman tingkat lanjut.

Berpikir kritis dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan sistem yang menyertainya: (1) Menulis penelitian untuk menemukan dan mengumpulkan hipotesis atau bahan yang berkaitan dengan masalah pemeriksaan; (2) Persepsi area penelitian untuk memperoleh informasi yang tepat, misalnya informasi area studio, peralatan yang digunakan

untuk merekam musik, metode untuk melakukan siklus perekaman dan membedah item yang diteliti secara lugas; (3) Pertemuan dengan saksi prinsip untuk mendapatkan informasi primer dan berbagai sumber yang berhubungan dengan objek penelitian untuk menyelesaikan informasi yang diperlukan oleh analis untuk merinci objek pemeriksaan; (4) Pendokumentasian hal-hal yang berhubungan dengan artikel yang dikonsentrasikan dalam tinjauan ini sebagai media suara, visual dan umum; (5) Penyelidikan informasi dengan menggunakan prosedur pemeriksaan jabatan/pekerjaan (*Occupation Overview*). Populasi dalam penelitian ini adalah sistem perekaman musik yang menggunakan strategi canggih di KM Studio Pontianak, sedangkan contoh dalam penelitian ini adalah klien yang akan merekam di KM Studio Pontianak, yang diambil berdasarkan kesesuaian waktu ujian dengan rekaman. rencana. Sumber informasi dalam penelitian ini adalah aset orang-orang yang benar-benar mendapatkan strategi pencatatan yang terkomputerisasi, sehingga penelitian ini menggunakan metode penelitian purposive.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil penyelidikan pada tahap kesiapan sistem perekaman di KM Studio Pontianak dimulai dengan memperhatikan pemikiran atau pemikiran klien mengenai melodi yang akan direkam. Percakapan yang dilakukan pada tahap ini adalah kemungkinan sintesis lagu, rangkaian aksi melodi, dan instrumentasi. Setelah berbicara tentang struktur, rancangan dan instrumentasi melodi, Heri Lolo mulai menyiapkan perangkat yang akan digunakan untuk merekam, seperti menyalakan PC, titik interaksi suara, amplifier, earphone, speaker layar, preamp, pengatur midi dan membuat beberapa penyesuaian dengan DAW. Setting pada DAW yang dibuat oleh Heri Lolo adalah setting pada meeting layout yang disesuaikan dengan kebutuhan melodi yang akan direkam..

### **Pembahasan**

Tahap pemulihan informasi dimulai dengan membuat panduan informasi melodi yang akan direkam. Penyelidikan tahap perekaman panduan melodi, disadari bahwa tahap awal dalam merekam panduan lagu adalah membuat tick track yang berfungsi sebagai penanda ritme nada yang akan direkam, kemudian dilanjutkan dengan cara pengambilan yang paling umum. aide information memanfaatkan 1 *track sound* system dan 1 snap track dimana kontribusi vocal pada sound connection point berada pada *info line* 1 dan gitar akustik di *input* 3 dengan tambahan setting di pre-amp untuk vocal = 0dB, *gain* di titik interaksi suara untuk vokal = 0dB, penguatan titik koneksi suara untuk gitar akustik = 0dB. Sehubungan dengan efek samping dari pemeriksaan berdasarkan Gambar 28, ini menunjukkan konsekuensi dari penyelidikan

pengulangan dari seluruh akun panduan melodi yang telah selesai, diamati bahwa informasi dalam rentang pengulangan 0-69Hz secara umum berada di tingkat - 11.8dB, 70-304Hz berada pada tingkat - 11dB hingga - 5.9dB, jangkauan 305-343Hz - 10.3dB hingga - 1.5dB, jangkauan 356Hz-2.479Hz - 1.5dB hingga - 21.1dB, 2.528Hz-16.000Hz dalam jangkauan - 11.3dB hingga - 26dB, sedangkan untuk jangkauan pada umumnya posisi panning berada di posisi tengah.

Investigasi informasi rekaman super vokal harus terlihat bahwa gerakan pengulangan dari informasi rekaman vokal yang benar-benar dominan di daerah pertengahan dan hei dan rekaman vokal pendukung harus terlihat bahwa perawatan pada *trek* vokal sponsor menunjukkan tindakan pengulangan dari vokal bergerak menyimpan informasi di wilayah tengah. Pemeriksaan tahap blending di KM Studio Pontianak yang diselesaikan pada Walk 8 2017, para ahli dipisahkan menjadi beberapa bagian, yaitu pemeriksaan blending per instrumen, pemeriksaan blending bass dan drum, dan pemeriksaan blending secara keseluruhan. merekam informasi. Pemeriksaan tahap-tahap blending adalah: (1) Pemeriksaan *blending* per instrumen terdiri dari 6 bagian, khususnya pemeriksaan blending drum, *blending* gitar akustik, *blending* gitar elektrik, *blending console* (*string* dan *synth console*), *blending* bass, dan membedah paduan suara. ;(2) Pemeriksaan *blending bass* dan drum adalah dengan mendobrak sistem penyetelan atau adjusting antara kick drum dan bass (bass elektrik). Dalam interaksi ini Heri menggunakan strategi tekanan sidechain. Investigasi perawatan prosedur ini menyadari bahwa trek bass dipadatkan setiap kali bersentuhan dengan level puncak pada trek *kick drum*. Ini membuat nada berikutnya terdengar lebih jelas (dapat dilihat); (3) Memadukan informasi secara keseluruhan menuju awal pembentukan S1 Imager pada saluran ahli untuk menyatukan gerakan pengulangan yang terjadi kemudian diikuti dengan berdiri dengan mendengarkan efek samping dari tahap pencampuran yang mendasarinya.

Dari pemeriksaan tersebut cenderung terlihat adanya rekurensi yang berlebihan (*overrecurrency* atau *top*) pada kanal *submix drum* dan kanal *sub-blend* vokal dan juga menimbulkan kesan bahwa aksi rekurensi lebih dominan pada kanal *submix drum*. sisi kanan, dengan perbedaan 2.5dB. kemudian, pada saat itu, dengan memperhatikan drum dan trek vokal maka levelnya berkurang. Penurunan tingkat ini mempengaruhi pencampuran umum informasi yang menyebabkan penurunan tingkat umum. Dalam sistem dominasi, tata letak lain dibuat yang dibuat khusus untuk kebutuhan yang mendominasi. Dalam penelitian ini, Heri melibatkan 1 *track sound system* untuk *sound*, 1 *track aux* untuk *impact reverb* sebagai *buss send* pada level - 14.5dB, dan 1 *track expert* untuk *yield*. Dampak yang digunakan untuk sistem dominasi pada papan tambahan di jalur ahli berturut-turut sesuai pekerjaan adalah: (1) *Blower/Door* C1

yang membuat suara lebih dominan pada frekuensi rendah hingga menengah; (2) Penyesuaian Paragraf Q10 digunakan untuk menyesuaikan level pada frekuensi rendah dan tinggi yang menyebabkan suara di wilayah pengulangan tengah yang terlihat; (3) *Straight Stage Multiband* digunakan untuk menahan pengulangan *over-burden* pada titik yang paling penting di setiap jangkauan; (4) Pencitraan S1 digunakan untuk memperluas atau memperluas jangkauan sistem suara; (5) Ultramaximizer L2 digunakan untuk menaikkan *level expert*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelusuran sistem perekaman menggunakan teknik komputerisasi di KM Studio Pontianak yang dipimpin oleh para analis, para peneliti dapat mengungkap hal-hal berikut: (1) Berdasarkan hasil pengujian yang dipimpin di KM Studio Pontianak, diamati perangkat yang digunakan adalah PC, koneksi suara point DigiDesign Digi 002, pre-amp Focusrite Voice Maaster Genius, speaker layar Yamaha HS7, earphone Samson SR850, regulator midi Rolland A-500 Star dan pemrograman DAW Ace Instruments LE 8; (2) Sistem pencatatan di KM Studio Pontianak terdiri dari tahap preplanning atau tahap perencanaan, pengumpulan atau pendalaman informasi, blending dan mendominasi. Sebagian besar akun dilakukan dengan hati-hati, misalnya membuat informasi konsol menggunakan regulator midi dengan VST JJP Strings dan Key dan Xpand! 2, instrumen miking atau instrumen yang menggunakan VST, drum yang menggunakan Drum pembentuk Kebiasaan VST 2; (3) Rekaman di KM Studio Pontianak menunjukkan bahwa hasil memiliki jangkauan sound system yang benar-benar luas, tidak ada beban berlebih dan volume rekaman telah memenuhi pedoman volume mengingat aransemen dalam industri rekaman musik. Namun, menurut beberapa sumber yang berbeda, catatan untuk nada yang terkonsentrasi di konsentrat ini sebenarnya terasa agak disesuaikan

## DAFTAR PUSTAKA

- Chaidir. 2016. Penelusuran Sejarah Pukulan Gantung Instrumen Tar Pada Grup Kesenian Hadrah Hubbul Wathan di Kelurahan Sungai Jawi Dalam Pontianak. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Dantes, Nyoman. 2012. Metode Penelitian. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Dewi, O. S. A. F., & Muhammad, R. M. 2021. Proses Rekaman Talkshow Dan Live Music Band Extreme Moshpit Tv. *VISUALIDEAS*, 1(2), 80–88. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol1.iss2.2021.706>
- Miles Huber, David & Robert E Runstein. 2010. Modern Recording Techniques 7thEd. Oxford: Elsevier Inc.

- Nawawi, H. Hadari. 2015. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Phillips, Scott L. 2013. Beyond College and Career Guide in Music Technology. New York: Oxford University Press.
- Sugiono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.