

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Produksi Musik**

Produksi adalah kegiatan untuk menciptakan atau menambah kegunaan suatu barang atau jasa (Mulyani & Herawati, 2016).

Menurut Assauri (2011:75), proses produksi adalah cara, metode dan teknik untuk menciptakan atau menambah kegunaan suatu barang atau jasa dengan menggunakan sumber-sumber (tenaga kerja, mesin, bahan-bahan, dana) yang ada. Proses produksi merupakan suatu bentuk kegiatan yang paling penting dalam pelaksanaan produksi disuatu perusahaan , entah musik atau lain lain. Hal ini karena proses produksi merupakan cara, metode maupun teknik bagaimana kegiatan penambahan faedah atau penciptaan faedah tersebut dilaksanakan. Sifat proses ini adalah mengolah, yaitu mengolah bahan baku dan bahan pembantu secara manual atau dengan menggunakan peralatan. Sehingga menghasilkan suatu produk yang nilainya lebih dari barang semula. Jika diartikan dalam musik adalah proses membuat suatu karya musik yang bisa dinikmati oleh banyak kalangan , baik kalangan ekonomi rendah sampai ekonomi tinggi.

Dalam buku *What is Musik Production?* tertulis mengenai identifikasi dari proses produksi tahap kasar dari proses produksi untuk menghasilkan karya kreatif, sebuah ide harus berkembang, atau keinginan untuk menangkap pengalaman. (Hepworth-Sawyer & Golding, 2011)

Produksi musik adalah teknologi tambahan dari komposisi dan orkestra. Hal ini untuk mendapatkan keseluruhan komposisi, orkestrasi, dan tampilan dari komposer. Dalam ketepatan dan kemampuannya yang melekat untuk menggambarkan budaya, individu, lingkungan, timbral, dan interpretatif bersama dengan intonasi, waktu, niat, dan makna, hal tersebut lebih unggul dari musik tertulis dan tradisi lisan. Produksi musik tidak hanya representasional tetapi juga merupakan seni tersendiri. (Burgess, 2013).

Produksi musik ditujukan bagi kita sebagai pencipta suatu karya maupun juga para penikmat karya musik kita. Oleh karena itu maka proses produksi musik harus memiliki beberapa faktor untuk menciptakan suatu karya yang mementingkan 2 hal tersebut yaitu ; yang pertama memntingkan kepuasan kita sebagai musisi atau yang kedua lebih mementingkan kepuasan dari penikmat musik itu sendiri.

Jika kita memproduksi musik untuk diri sendiri , kita bisa mengikuti kemauan kita tanpa peduli apa pendapat orang lain dan bagaimana produksi kita disukai banyak orang. Mulai dari arransemen , instrumen , genre, bisa disesuaikan dengan kemauan kita .

Beda halnya dengan produksi musik untuk banyak kalangan masyarakat dan hal ini disebut dengan “Industri Musik” .Beberapa faktor yang menjadi manfaat untuk kepentingan penikmat karya atau produksi kita(Industri) menurut Assauri (2011:80) , yang menjadi penentu keberhasilan produksi kita adalah:

### 1. Jenis Barang

Jenis barang yang mempengaruhi keberhasilan produksi seperti bahan baku barang mentah yang nantinya akan diolah melalui proses produksi. Dalam hal musik dapat diartikan jenis musik dan lagu yang kita produksi menentukan produksi musik kita berhasil disukai oleh orang atau tidak. Dimulai dari genre lagunya, hingga aransemen yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat.

### 2. Mutu Barang

Barang yang dihasilkan dari proses produksi akan dilihat dari proses produksi akan dilihat kembali mutunya, seperti pada proses quality control. Semua hasil produk akan dicek mutunya apakah sudah sesuai dengan standar atau belum. Produksi musik juga memerlukan kualitas , dimana kerapian dalam proses produksi, hingga lagu atau musik yang dihasilkan harus berkualitas

### 3. Jumlah Yang Dihasilkan

Banyaknya hasil produk juga menjadi salah satu indikator menentukan keberhasilan produksi, apakah dengan bahan yang ada untuk mutu yang sudah di tetapkan dapat menghasilkan jumlah barang yang banyak. Hal tersebut akan terus menjadi bahan evaluasi manajemen. Jumlah musik yang dihasilkan disesuaikan dengan apa yang terjadi engan masyarakat guna menambah daya tarik masyarakat untuk mendengar musik dan lagu kita.

#### 4. Ketepatan Waktu

Penyerahan barang selain kualitas dan kuantitas barang, tentunya ketepatan waktu penyerahan juga sangat penting karena sebelum produksi sudah ada rencananya terlebih dahulu, dari segi anggaran bahan baku, pekerja dan juga mesin. Oleh karena itu, semakin tepat waktu maka proses produksi dapat dikatakan berhasil efektif dan efisien.

### **B. Manfaat Faktor Pendukung Produksi**

Manfaat dari faktor-faktor yang mendukung sebuah proses produksi adalah sebagai berikut (Irawati & Hardiastuti, 2016) :

#### 1. Melancarkan Produksi Produk/jasa

Tujuan yang pertama tentu untuk melancarkan produksi produk/jasa. Karena semua sarana dan prasarannya sudah tersedia. Bahkan ini tidak hanya terkait dengan produksi produk saja. Tetapi juga dengan proses pemasaran, penggalangan dana modal, manajemen perusahaan dan lain sebagainya. Karena hal inilah maka faktor produksi memang harus tersedia dengan lengkap. Jangan sampai satu unsur hilang karena bisa rusak segalanya (Irawati & Hardiastuti, 2016).

#### 2. Memberikan Keuntungan pada Perusahaan

Tujuan yang selanjutnya adalah untuk memberikan keuntungan pada perusahaan. Ini sudah jelas karena jika faktor produksinya tersedia dan berjalan dengan baik, tentu produk yang dihasilkan juga bagus. Jika ini

dipasarkan dan laku di pasaran, tentu pihak produsen akan mendapatkan keuntungan yang besar. Sehingga bisa dijadikan modal untuk meningkatkan bisnis termasuk mengembangkan faktor produksi selanjutnya.

### 3. Produk Sesuai Harapan Konsumen

Tujuan yang selanjutnya ialah produk yang dihasilkan oleh perusahaan lebih sesuai dengan harapan konsumen. Baik dari segi kualitas dan kuantitasnya. Ini diperlukan faktor produksi yang lengkap juga bermutu tinggi. Jika ini tidak tersedia jangan harap produk akan disukai oleh pelanggan minimal tepat guna dengan kebutuhan mereka.

## **C. Sejarah Produksi Musik**

Dalam proses produksi musik , pencipta alat untuk memproduksi musik yang pertama adalah Thomas Alva Edison. Yang pada tahun 1877 berhasil menciptakan sebuah alat perekam suara bernama fonograf. Alat yang dibuat dari silinder yang dibungkus kets timah itu dapat merekam suara dengan mengubah getaran udara menjadi alur udara yang meliputi sebuah rotasi silindris timah. Lagu pertama yang diputar oleh alat itu adalah Marry Had A Little Lamb dan pada saat itu fonograf tidak dipergunakan secara komersil tetapi hanya ada di pameran atau ruangan kuliah untuk membuat penasaran orang. Namun bisa dibilang bahwa pengembangan dari Thomas Alva Edison tersebut menjadi role model dari dunia produksi musik saat ini (Idhar, 2008:69)

DiIndonesia Produksi Musik baru berkembang mulai pada tahun 1950-an dimana pada era sebelumnya di masa Presiden Soekarno musik tidak banyak memberikan sumbangan ekonomi baik untuk negara maupun musisinya. Karena itu maka musik saat itu masih digunakan sebagai alat produksi industri. Namun dengan perkembangan jaman dan teknologi musik tidak lagi dipakai untuk alat politik industri tetapi sudah sebagai industri hiburan yang menghasilkan banyak uang.

Perkembangan musik di Indonesia selalu mengalami pertumbuhan. Memasuki tahun 1950-an Produksi rekaman musik Indonesia mulai menggeliat dengan munculnya perusahaan rekaman pertama milik pribumi dengan nama Irama. Perusahaan rekaman tersebut didirikan pada tahun 1951 di Jakarta oleh seorang Perwira Angkatan Udara RI, Soejoso Karsono atau kerap dipanggil Mas Jos. Pria kelahiran Bangka Belitung ini pertama kali membangun studio rekamannya di garasi rumah seluas 2x3 meter persegi di jalan H. Agus Salim No. 65 (Sinaga, 2005:21).

Rekaman pertama yang diproduksi Irama saat itu adalah dari pianis jazz Nick Mamahit bersama trio yang terdiri atas Dick Abel, Dick van der Capellen, serta Max van Dalm. Namun, pada tahun 1967, Mas Jos menghentikan kegiatan produksi Irama karena perusahaan rekaman Irama mengalami gangguan dalam manajemen keuangan (Sinaga, 2005:22)

Dalam tulisan Fourla (2016:40) Produksi Musik Indonesia dari analog ke Digital membagi periode sejarah musik kedalam tiga periode :

1. Masa Piringan Hitam 1950-an sampai 1970-an

Sejarah Awal Produksi dan industri musik diIndonesia dirintis oleh Sujoso Karsono yang akrab disapa Mas Yos. Kecintaannya terhadap musik membuat dia mendirikan *The Indonesian Musik Company Limited* pada tanggal 17 mei 1951. Perusahaan rekaman dan produksi musik ini adalah yang pertama setelah kemerdekaan Indonesia. Perusahaan ini kemudian melanjutkan langkahnya dengan memproduksi banyak group musik dan penyanyi melayu. Proses produksi kemudian hasilnya dibuat dalam bentuk piringan hitam yang diputar dengan gramophone.

2. Masa Kaset 1960-an sampai 1980-an

Dalam segi kuantitas kaset lebih baik dari piringan hitam , karena dapat merekam banyak lagu.

3. Era Digital

Pada tahun 1988 barulah produksi musik menggunakan compact disk berformat Digital atau kita sebut sebagai *CD*. Munculnya *CD* membuat produksi musik semakin mudah tapi masih menggunakan alat rekaman dan produksi yang berat dan besar.

#### **D. Proses Produksi Musik**

“Proses adalah suatu cara, metode maupun teknik untuk penyelenggaraan atau pelaksanaan dari suatu hal tertentu” (Ahyari, 2002: 65). Sedangkan produksi adalah: “Kegiatan untuk mengetahui penambahan manfaat atau penciptaan faedah, bentuk, waktu dan tempat atas faktor-faktor produksi yang bermanfaat bagi pemenuhan konsumen ”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Proses produksi musik merupakan suatu susunan atau teknik yang digunakan untuk memproduksi suatu karya musik.

Tahap produksi dalam industri rekaman musik adalah tahapan rekaman yang sebenarnya dari seluruh materi yang sudah direncanakan. Tahap ini secara konvensional meliputi pelacakan dan overdubbing dan biasanya dapat melibatkan sejumlah orang, penulis lagu, musisi, teknisi dan produser semua memberikan masukan kreatif mereka. (Zagorski-Thomas, 2016)

Tahapan produksi ini melibatkan semua kegiatan yang berkaitan dengan persiapan untuk pasar, mulai dari melatih, merekam dan mencampur musik dengan anggaran dan mengatur hak cipta. Produksi melibatkan sekelompok individu yang luas mulai dari seniman sendiri hingga penulis lagu, arrangers, sound engineers, dan banyak lagi, yang semuanya memberikan kontribusi kreatif untuk produk hingga selesai. (Kung, 2008).

Proses Produksi mencakup tiga hal berdasarkan jurnal Ningrumi (2016:163) yakni pre- produksi, produksi dan pasca produksi:



## 1. Pra-Produksi

Pra-produksi hanya sebutan yang menjelaskan apa yang harus dilakukan sebelum sebuah "produksi" dimulai. Berikut ini adalah "produksi" yang dalam istilah musik dianggap sebagai sesi pencatatan dan pencampuran yang dikumpulkan bersama, meski seringkali menjadi proses tersendiri. Begitu campuran itu tercapai, ia beralih ke pasca-produksi, yang dalam hal industri musik berarti editing dan *mastering*. (Katz & Hepworth-Sawyer, 2009)

Pra produksi adalah salah satu tahap tersembunyi yang paling banyak mengalir ke dunia luar dan nonmusikal. Ini adalah proses yang harus sesuai dengan setiap seniman dan situasi berdasarkan visi produk yang diinginkan. Bergantung pada jenis lagu, album dan artis, pra-produksi bisa mengambil berbagai bentuk. Oleh karena itu, pra produksi adalah jembatan antara komposisi musik dan sesi rekaman, keterampilan dan tugas meminjam yang secara tradisional dicadangkan pada tahap lain dalam prosesnya. (Katz & Hepworth-Sawyer, 2009)

Pra produksi merupakan tahapan produksi yang di dalamnya terdapat proses kreatif dari pembuatan lagu milik para musisi. Pada buku (Katz & Hepworth-Sawyer, 2009) yang berjudul *The Mastering Musik Series*, terdapat enam hal proses kreatif dalam pra produksi rekaman musik yaitu:

a. Pengembangan lagu

Mengembangkan lagu secara maksimal dapat membutuhkan waktu dan memerlukan bahan-bahan khusus. Cara tradisional sebuah band rock, proses penulisan lagu akan dimulai oleh anggota band di rumah atau di bus tur dan dikembangkan lebih lanjut ketika dibawa dalam latihan. Pengembangan materi bersama banyak dilakukan di studio pada saat latihan. Anggota band diperkenalkan ke materi baru dan kemudian mengembangkan ide-ide baru termasuk riff, irama, harmoni, dan lain sebagainya termasuk bagian yang baru.

b. Kepentingan yang diperbarui di ruang latihan dan home studio

Latihan menjadi peluang penting untuk memperbaiki struktur dan pengaturan lagu. Arsitektur emosional dalam pengaturan menggunakan dinamika dan konten harmonik harus diteliti dan disesuaikan agar sesuai dengan tampilan musisi serta kelemahannya.

c. Merekam latihan

Merekam latihan dapat memungkinkan band mendengar bagaimana suara yang mereka hasilkan. Sangat sering terjadi bahwa musisi itu sendiri mendapatkan persepsi yang berbeda tentang kinerja mereka di dekat amplifier mereka di panggung. Seringkali band dapat kehilangan perspektif yang

diperlukan ketika membangun dan memproduksi lagu. Selain itu, lagu bisa menjadi lebih terstruktur untuk dikembangkan.

d. Parameter perubahan

Perubahan dan rekomposisi unsur-unsur seperti melodi, harmoni, dan sebagainya adalah bentuk parameter pengembangan lagu. Metode dan urutan perkembangan yang terjadi tidak dapat ditentukan oleh produser, atau pendengar obyektif lainnya, mungkin pendapat mereka berdasarkan pada perasaan. Mereka mungkin mendengar suara atau pengaturan yang berbeda dan menyarankan perubahan yang sesuai. Pengembangan lagu bergantung pada sejumlah kriteria kritis dari daftar hal pribadi yang orang cari.

e. Kemampuan untuk mendengarkan secara objektif

Untuk membuat penilaian musik yang akurat, penting untuk mengembangkan keterampilan tertentu dalam mendengarkan. Bentuk perencanaan diuraikan untuk keterampilan produksi dan kemampuan mendengarkan memungkinkan untuk mengidentifikasi apakah materi yang sudah disiapkan sesuai dengan rencana. Kemampuan dalam mendengarkan yang lebih baik harus memastikan bahwa masalah dalam suatu komposisi atau susunannya dapat diidentifikasi atau dirubah.

f. Mengurangi materi

Mengurangi materi dalam proses pra produksi ini adalah memilih materi lagu yang akan direkam. Band dapat mendengarkan refleksi dari beberapa materi mereka, yang mungkin dapat ditampilkan (direkam).

2. Produksi

Tahap produksi dalam industri rekaman musik adalah tahapan rekaman yang sebenarnya dari seluruh materi yang sudah direncanakan. Tahap ini secara konvensional meliputi pelacakan dan *overdubbing* dan biasanya dapat melibatkan sejumlah orang, penulis lagu, musisi, teknisi dan produser semua memberikan masukan kreatif mereka. (Zagorski-Thomas, 2016)

Tahapan produksi ini melibatkan semua kegiatan yang berkaitan dengan persiapan untuk pasar, mulai dari melatih, merekam dan mencampur musik dengan anggaran dan mengatur hak cipta. Produksi melibatkan sekelompok individu yang luas mulai dari seniman sendiri hingga penulis lagu, arrangers, sound engineers, dan banyak lagi, yang semuanya memberikan kontribusi kreatif untuk produk hingga selesai. (Kung, 2008)

3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah fase seluruh rancangan sudah menjadi bagian yang lengkap. Ini adalah tahap di mana *mixing*, editing, dan *mastering* terjadi.

Mixing adalah perpaduan berbagai suara menjadi kohesif yang memenuhi berbagai kriteria musik dari teknis, komersial, hingga kriteria pribadi. Editing adalah tahapan dimana materi yang tidak diinginkan dapat dihapus, kemudian kesalahan dapat diperbaiki dan menyusun ulang kembali ide. Mastering adalah tahapan Pasca-produksi yang dimana keseluruhan produksi akhir disesuaikan dalam hal dinamika, pemerataan dan pengurangan suara yang mengganggu sehingga enak terdengar di seluruh sistem pemutaran audio. (Zagorski-Thomas, 2016).

## E. Model Lagu dan Aransemen

### 1. Model Lagu

Lagu yang digunakan dalam penelitian ini adalah lagu dari Kidung Jemaat No. 407 “ Tuhan Kau Gembala Kami” dengan syair asli *Saviour, Like a Shepherd Lead Us* oleh Dorothy Ann Thrupp pada tahun 1836 dan lagu oleh William Batchelder Bradbury pada tahun 1858.

#### 407. TUHAN, KAU GEMBALA KAMI

do = d 4 ketuk

3 3 3̣ 2̣ 3̣ 4̣ | 5̣ 5̣ 3̣' | 2 3 4 6 5 4 | 3..0 |  
 Tuhan, Kau Gemba-la ka-mi, tuntun kami, domba-Mu;

3 3 3̣ 2̣ 3̣ 4̣ | 5̣ 5̣ 3̣' | 2 3 4 6 5 4 | 3..'  
 b'ri-lah ka-mi me-nik-mat-i hikmat pengurbanan-Mu.

5̣ 5̣ | 6̣ 1̣ . 7̣ 6̣ | 5̣ 3̣ . 3̣ 3̣ | 2 6 5 4 | 3..'  
 Tuhan Ye-sus, Ju-ru-s'la-mat, ka-mi i - ni mi-lik-Mu,

5̣ 5̣ | 6̣ 1̣ . 7̣ 6̣ | 5̣ 1̣ . 1̣ 2̣ | 3 5 4 . 2̣ | 1..0 ||  
 Tuhan Yesus, Ju-ru-s'lamat, ka-mi i - ni mi-lik-Mu.

Gambar 1.1 Jendela Studio One  
 (Sumber Penulis)

## 2. Aransemen

**Tuhan Kau Gembala Kami**

Kidung Jemaat No.407 Nicky Pieramar Fernandez

Intro

CM9 Gm9 FM9 Fm13 CM9 Dm7 Em7 Am11 Dm7 Galt CM9 CM9 Dm7

Em7 Aalt Dm9 G7b9 CM9 C13 FM13 Em7 Dm7 CM9 C9 FM9

Back To Intro

Em7 Dm7 Galt CM9

*Gambar 1.2 Aransemen Lagu  
(Sumber Penulis)*

## F. Alat Produksi Musik

### 1. Komputer

Komputer menjadi bagian paling penting dalam proses produksi musik Digital ini. Dimana Spesifikasi dan kecepatan komputer sangat

berpengaruh pada proses produksi musik. Lewat komputer baik Laptop maupun PC diharapkan mampu menampung berbagai *software* dalam proses produksi. Komputer juga dapat membangkitkan semangat *audio engineer* ,jika komputer cepat maka proses produksi dapat berjalan dengan cepat pula. Pada tahap ini partisipan melakukan kegiatan proses instal atau memasukkan program komputer musik ke dalam alat komputer. Partisipan menggunakan media komputer jinjing yakni laptop. Sebelum proses instalasi muncul berbagai permasalahan yaitu kompatibilitas dari media komputer, karena program komputer musik yang digunakan merupakan program komputer yang membutuhkan spesifikasi tertentu (Wahyu, 2015:125)

Sistem operasi Windows membutuhkan 64-bit Windows 7 (SP1 atau yang terakhir), Windows 8.1 (bukan versi Windows RT) or Windows 10, 1+ GB RAM, 1 GB kapasitas data hard disk untuk program musik komputer, DVD-ROM (hanya untuk Media Pack), dan membutuhkan koneksi internet untuk kativasr maupun mengunduh data. Bila user menggunakan Sounds library maka membutuhkan minimal kapasitas RAM 8+ GB, kapasitas penyimpanan data pada had disk 36 GB (SSD lebih baik), dan sistem komponen kartu suara standart kompetibel ASIO (Wahyu, 2015:125).

Sistem operasi Mac membutuhkan tipe sistem operasi Mac OS X 10.9 atau 10.10, 1+ GB dari RAM, Sibelius sendiri membutuhkan kapasitas

tempat pada hard disk 1 GB; Sounds library Sibelius membutuhkan kapasitas hard disk 36 GB (instalasi tamba- han), DVD-ROM (hanya untuk Media Pack), dan membutuhkan koneksi internet untuk kativasi maupun mengunduh data (Wahyu, 2015:125).

### 3. *DAW*



Gambar 2.1 Jendela Studio One  
(Sumber Penulis)

Digital Audio Workstation yang juga dikenal sebagai *DAW* secara umum menggambarkan sistem operasi audio perekaman dan platform pengeditan audio. Ada berbagai jenis *DAW* seperti *Logic pro*, *Ableton*, *ProTools*, *Garage band*, *Studio One* dan banyak lagi. Sebagian besar fitur berfungsi dengan cara yang sama (dengan beberapa fitur yang berbeda) sebagai platform untuk mengumpulkan dan menyatukan audio yang direkam dari berbagai sumber ke dalam sebuah unit atau ansambel. Dengan fitur, musisi dapat mengembangkan dan menghasilkan berbagai timbre dan kualitas produk audio tergantung pada kreativitas individu dan referensi selama proses pasca produksi. Proses ini juga bisa disebut disebut sebagai



'proses kreatif' karena membutuhkan kreativitas dan keterampilan individu untuk 'membentuk' audio. Praktiknya *DAW* dalam situasi saat ini di kalangan pendidik, siswa, dan musisi sangat dibutuhkan, namun belum praktik dengan penuh semangat. Banyak pendidik dan siswa/praktisi yang masih menggunakan cara lama dan menolak untuk menerapkan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini akan memberikan proses mendasar dalam menggunakan *DAW* dan hasilnya sebagai platform pengalaman instrumen musik yang kreatif (Uyub, 2022:52).

Pada penelitian ini, *DAW Studio One* menjadi pilihan terbaik. karena dengan fitur-fitur dan plug-in yang mudah dimngerti. Sehingga proses pembelajaran produksi musik dapat berjalan secara maksimal. Yang membedakan *Studio One* dengan *DAW* yang lain adalah fitur *mixing* dipisahkan dengan fitur *mastering*.

Dalam buku resmi *Studio One* menjelaskan bahwa banyak sekali plug in dan fitur yang dapat digunakan untuk produksi musik seperti: Track Audio yang digunakan tidak terbatas sesuai dengan keinginan kita. Dengan ini proses produksi musik tidak terbatas oleh jumlah track sesuai dan dengan aransemen dan jumlah instrumen oleh aranger. Seperti proses rekaman orchestra yang memerlukan banyak sekali instrumen. Hal ini memerlukan banyak sekali track audio, dikarenakan jumlah instrumen yang sangat banyak.

Dalam buku resmi *Studio One* pakar teknologi musik Craig Anderton menghadirkan keahliannya selama bertahun-tahun ke dalam panduan praktis yang mudah dipahami dan sarat dengan kiat-kiat yang berguna untuk pelacakan, pencampuran, dan produksi. Mempermudah produksi Musik dengan *DAW Studio One*.

#### 4. Sound Card



Gambar 2.2 Sound Card  
(Sumber Penulis)

*Sound Card* adalah salah satu bagian dalam produksi musik. Terlebih jika produksi musik menggunakan instrumen seperti piano Digital , Gitar electric, Bass electric , drum , Vocal dan instrumen lainnya. Dikarenakan produksi musik dengan menggunakan instrumen musik menghasilkan suara dengan format audio dan bukan midi. Oleh karena itu peran dari *Sound Card* sangatlah penting . *Sound Card* berperan dalam mentransfer bunyi instrumen dalam bentuk audio ke track audio yang ada dalam *DAW*. Suara yang dihasilkan akan lebih jernih dan bagus sesuai dengan *Sound Card* yang digunakan begitulah kata (Mariam,2020:34)

*Sound Card* yang ada pada gambar 2.2 adalah *Sound Card* yang sudah memiliki hasil HD dan jernih dengan tipe dari behringer UMC 202 HD dengan kisaran harga 1,5 Juta-an.

## 5. *Headphone*



Gambar 2.3 *Headphone AKG*

(Sumber Penulis)

Dalam Jurnal ISI oleh Arifin (2020:77) *Headphone* adalah alat yang digunakan untuk *Tracking* agar musisi yang merekam dapat mendengar musiknya. *Headphone* memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda dengan speaker monitor, kalau speaker digunakan oleh engginer untuk monitoring sedangkan *Headphone* digunakan oleh musisi untuk monitoring saat melakukan proses rekaman. Dalam dunia *Home recording* atau produksi musik rumahan , *Headphone* digunakan saat proses rekaman vocal atau rekaman gitar akustik, dan berbagai instrumen lain dengan menggunakan *microphone* agar bunyi instrumen lain yang sudah direkam sebelumnya tidak masuk kedalam *microphone* . Dengan begitu hasil rekaman vocal atau instrumen lain tidak masuk kedalam *microphone*.

Juga dalam proses produksi, *Headphone* bisa dipakai untuk *mixing* dan *mastering* musik maupun lagu.

## 6. *Microphone*



*Gambar 2.4 Microphone M-Audio*

*(Sumber Penulis)*

*Microphone (Mic)* adalah suatu jenis alat yang berfungsi untuk menangkap gelombang suara akustik menjadi sinyal listrik. Dalam dunia rekaman sinyal listrik yang ditangkap *microphone* akan diteruskan ke audio interface atau soundcard. *Microphone* yang biasa digunakan ada dua jenis yaitu *microphone* dynamic dan condenser. Perbedaan mic ini dapat dilihat dari tingkat sensitivitas tangkapan bunyi. Mic dynamic didalamnya menggunakan kumparan dan magnet dengan difragma yang terbuat dari bahan plastic tipis. Sehingga mic ini memiliki sensitivitas yang rendah karena memerlukan getaran yang kuat agar dapat menangkap bunyi

maksimal. Karena itu Mic ini biasanya digunakan untuk rekaman di ruangan yang lebih bising (Arifin,2020: 77).

Mic (*Microphone*) yang digunakan menentukan hasil suara yang didapat. Jika Mic yang digunakan bagus maka hasil yang didapat akan lebih baik dan jernih.

#### 7. Speaker Monitor atau *Hearing Monitor (Flat)*



*Gambar 2.5 Speaker Flat DS5*

*(Sumber Penulis)*

Satu lagi elemen penting dalam dunia rekaman adalah speaker monitor. Speaker adalah alat yang dapat mengeluarkan suara mentah dalam aktifitas recording. Speaker yang digunakan di studio biasanya disebut juga dengan speaker “*Flat*”. Istilah speaker *Flat* sebenarnya mengacu pada sifat speaker yang dapat mengeluarkan bunyi yang jujur artinya, tanpa ada proses equalizing seperti low, low middle, dan high di dalamnya. Meskipun begitu sebagian engineer di studio percaya bahwa tidak ada speaker yang benar-benar *Flat* tetapi hanya mendekati *Flat* (Arifin,2020: 77).

Speaker yang di gunakan pada penelitian ini adlah spekaer DS5A dari Dolphin Sound. Menurut Peneliti speaker ini sudah cukup bagus untuk membantu proses pembelajaran produksi musik dengan bunyi yang *Flat* meski karakter LOWnya yang sedikit lemah.

### **G. Tahap-tahap dalam Memproduksi Musik**

Dalam buku dari Sri Waluyanti dan kawan-kawan yang berjudul Teknik Audio Video ada bebarapa tahap dalam memproduksi Musik menjadi sebuah lagu. Dengan membedakan teknik rekaman jaman dulu (Analog) dan proses rekaman saat ini (Digital ), dan proses rekaman yang dipakai adalah live recording. Dengan melakukan beberapa tahap produksi (Waluyanti,2008:134) yaitu :

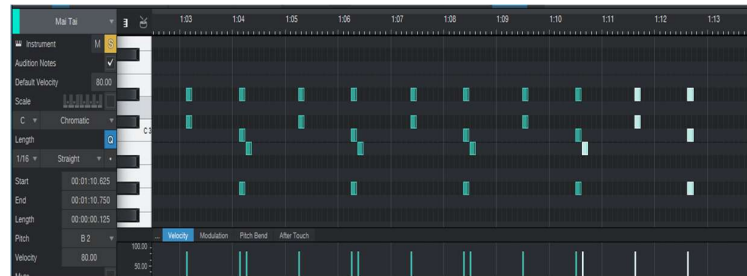
#### a. Pembuatan Konsep

Sebuah lagu yang akan diproduksi dan direkam, dibahas oleh pemusik dan sound engineer , mulai dari genre sampai aransemen yang dibuat. Disini proses awal yang menentukan hasil akhir dari sebuah produksi musik begitulah kata Waluyanti(2008:134).

#### b. Proses Rekaman (*Tracking*)

Pada proses *Tracking*, sinyal audio dari instrumen yang diambil lewat *Sound Card* akan masuk ke track yang sudah disiapkan. Biasanya dimulai dengan Guide atau penuntun musik . Guide bisa menggunakan Keyboard ataupun Guitar. Dengan mengikuti pola dan alur dari

aransemen yang sudah dibuat. Setelah itu baru dimulai dengan proses rekaman(Waluyanti,2008:134).



Gambar 2.6 Studio One

(Sumber Penulis)

Pada gambar ini Guide menggunakan instrumen keyboard.

Proses selanjutnya adalah merekam instrumen yang lain dimulai dari perkusi yang menjadi tulang dari aransemen yaitu drum, kemudian di ikuti dengan gitar bass, dan instrumen pendukung lainnya (Waluyanti,2008:135).

Pada proses rekaman *guide* dan drum biasanya menggunakan midi agar tempo pada proses rekaman dapat di quantize atau diperbaiki jika ada kesalahan. Karena jika menggunakan drum akustik akan sedikit mempersulit rekaman karena jika ada kesalahan pada proses rekaman terlebih pada tempo akan mempengaruhi hasil produksi musik kita (Waluyanti,2008:135).

Peneliti menggunakan VST addictive drum dalam pembuatan midi drum, dan addictive keys untuk pembuatan *guide* dan piano pada pembelajaran produksi musik ini.

### c. Proses Editing audio

Pada proses editing audio, terlebih dulu dilakukan proses gain staging dan balancing. Proses ini membuat semua instrumen menjadi seimbang dan mengatur part part mana instrumen akan mendominasi maupun rata. Proses ini memerlukan waktu 2-10 jam.

Kemudian Mixing atau proses mencampur semua instrumen menjadi satu dan membuat sebuah musik atau lagu menjadi lebih enak didengar oleh pendengar . Proses *mixing* memerlukan waktu mulai dari 8 jam hingga 3 hari untuk mendapatkan hasil yang baik. Dikarenakan proses *mixing* adalah proses mengatur frekuensi, keras lembutnya sound yang digunakan , proses meratakan instrumen menjadi lebih enak didengar , dan menambahkan efek pada instrumen dengan menggunakan berbagai preset dan fitur dari studio. Mixing sendiri membutuhkan telinga, hati dan pengalaman yang cukup untuk bisa mendapatkan hasil yang baik, dan bukan hanya sekedar menaruh efek dan lain sebagainya. Dinialai sebagai proses yang cukup sulit untuk pemula . Karena banyak hal yang harus di atur dan di pakai

Fitur fitur *mixing* yang paling penting dan selalu dipakai oleh setiap instrumen adalah :

#### **1) Compressor**

Untuk mengatur dinamika dari instrumen agar lebih baik.





Gambar 2.7 Studio One

(Sumber Penulis)

## 2) EQ

Untuk mengatur frekuensi setiap instrumen agar tidak bertabrakan.



Gambar 2.7 Studio One

(Sumber Penulis)

Yang berikut Mastering memastikan semua track sudah ditreatment sesuai kebutuhan, tidak ada yang clipping, bersih dan audio pada master volume berada dibawah -6dB agar masih memiliki headroom untuk dilakukan proses *mastering*. Setelah itu, audio di-bounce (mixdown) untuk kemudian dilanjutkan ke proses *mastering* dengan format audio Wave 24 bit 48kHz. Gambar 16. Bounce pre-*mastering* project karya

pada *DAW* Logic Pro. Data bounce dari proses *mixing* hingga *pre-mastering* kemudian memasuki tahap *mastering* yang merupakan proses akhir mempersiapkan audio agar layak beredar/ publikasi dengan kualitas yang baik (Andiyanto,2021:151).

Berikut ini adalah rantai proses *mastering* (*mastering chain*) yang dilakukan berurutan pada master stereo out (Andiyanto,2021:151):

- a. *Pre-EQ*
- b. *Dynamic (multiband compressor)*
- c. *Saturation*
- d. *De-esser*
- e. *Pre-limiter Post*
- f. *Stereo-imaging*
- g. *Post-limiter*
- h. *Monitoring* menggunakan

Proses *mastering* sendiri memerlukan 30 menit- 2 jam proses kerja untuk memerlukan hasil yang bagus.

## **H. Macam-macam format audio**

Format audio adalah sistem perkodean file. Tentunya dengan fungsi dan kualitas masing masing. File suara Digital berasal dari sinyal suara analog

yang di sampling dan di kodekan. Berikut ini adalah macam-macam format file suara: (Andiyanto,2021:158):

### 1. MP3

MP3 adalah singkatan dari MPEG Audio Layer 3 yaitu sebuah format musik Digital yang merupakan hasil kompresi dari data WAV. Teknik kompresi ini dipelopori oleh Fraunhofer Institute bekerja sama dengan Thomson Multimedia yaitu mengembangkan formula matematis pemotongan file Digital audio tanpa harus kehilangan sejumlah informasi penting di dalamnya (Andiyanto,2021:158).

### 2. WAV

WAV adalah musik Digital yang merupakan data asli dari konversi analog ke Digital . Data ini diperoleh dari proses penghubungan perangkat analog dengan komputer. Pada saat suara analog dikirim ke dalam komputer melalui *Sound Card* maka komputer akan menerjemahkan data analog tersebut menjadi data Digital (Andiyanto,2021:159).

### 3. MIDI

MIDI (*Musikal Instrumen Digital Interface*) merupakan komposisi musik yang disusun dengan menggunakan perangkat Digital . Pembuatan MIDI dilakukan menggunakan komputer dengan *software* fruity loop. (Andiyanto,2021:159).

#### 4. AAC

ACC adalah singkatan dari *Advanced Audio Coding*. Format ini merupakan bagian tandart Motion Picture Experts Group (MPEG), sejak standar MPEG-2 diberlakukan pada tahun 1997. Sample rate yang ditawarkan sampai 96 KHz-dua kali MP3 (Andiyanto,2021:160).

#### 5. WMA

Salah satu yang menyebabkan format yang ditawarkan Microsoft, Windows Media Audio (WMA), disukai para vendor musik online adalah dukungannya terhadap Digital Rights Management (DRM). DRM adalah fitur untuk mencegah pembajakan musik, hal yang sangat ditakuti oleh studio musik saat ini.

Kelebihan WMA tidak hanya itu saja. Kualitas musik yang ditawarkan format WMA lebih baik daripada MP3. Tes yang dilakukan situs Extremetech.com menunjukkan format ini juga kualitasnya lebih baik daripada AAC (Andiyanto,2021:160).

#### 6. Ogg Vorbis

Ogg Vorbis merupakan satu-satunya format file yang terbuka dan gratis. Format lain yang disebutkan di atas umumnya dipatenkan dan pengembang piranti lunak atau pembuat piranti keras harus membayar lisensi untuk produk yang dapat memainkan file dengan format terkait.

Dari segi kualitas, kelebihan Ogg Vorbis adalah kualitas yang tinggi pada bitrate rendah dibandingkan format lain. Piranti lunak populer, Winamp dan pelopor pemutar MP3 portabel Rio model terbarunya sudah mendukung format ini. Walaupun demikian dukungan piranti keras terhadap format ini masih jarang. (Andiyanto,2021:161).