



**KONTRIBUSI TEKNIK REKAM MULTITRACK
DALAM PROSES LIVE RECORDING
PERTUNJUKAN MUSIK DANGDUT DI CMDJ
PRODUCTION TEMANGGUNG**

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Seni Musik

oleh
Risky Nanda Darmawan
2501413066

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PENGESAHAN

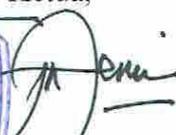
Skripsi berjudul “Kontribusi Teknik Rekam Multitrack dalam Proses Live Recording Pertunjukan Musik Dangdut di CMDJ Production Temanggung” Karya Risky Nanda Darmawan Nim 2501413066, ini telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 28 Januari 2019 dan di sahkan oleh Panitia Ujian.

Semarang, 28 Januari 2019

Panitia



Ketua,


Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP 196202211989012001

Sekretaris,


Drs. Suharto, S.Pd, M.Hum
NIP 196510181990031002

Penguji 1,


Drs Eko Raharjo, M.Hum.
NIP 196510181992031001

Penguji 2,


Drs Slamet Haryono, M.Sn.
NIP 196610251992031003

Penguji 3


Mochammad Usman Wafa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198012042015041001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risky Nanda Darmawan
Nim : 2501413066
Prodi : Pendidikan Seni Musik
Jurusan : Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Kontribusi Teknik Rekam Multitrack dalam Proses Live Recording Pertunjukan Musik Dangdut di CMDJ Production Temanggung” merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah oleh orang lain dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, Desember 2018
Yang membuat pernyataan



Risky Nanda Darmawan

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

❖ *Man Jadda Wajada*

“Barang siapa yang bersungguh – sungguh, maka akan berhasil”

(Pepatah Arab)

Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak Darmawan Setyabudi dan ibu Bekti Trikorandari yang telah memberikan segalanya dengan sepenuh hati dan doa yang selalu dipanjatkan demi keberhasilan putranya.
2. Keluarga, dan teman - teman yang selalu mendorongku untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Inas Ulfa, sahabat yang selalu mendukung dan membantu dalam penulisan ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis selalu panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Jurusan Seni Drama, Tari, dan Musik. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dalam penelitian ini.
3. Bapak Dr. Udi Utomo, M.Si. Ketua Jurusan PSDTM yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Mochammad Usman Wafa, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan ketelitian sampai selesainya penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen staf pengajar Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik.

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan inspirasi pengalaman yang sangat berharga bagi penulis.

6. Teman - teman mahasiswa Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan sumbangan moril dan pemikiran selama perkuliahan sampai penyelesaian penulisan skripsi ini.
7. Eko Baesoyo pemilik CMDJ Production yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Amin

Semarang, Desember 2018



Penulis

SARI

Darmawan, Risky Nanda. 2018. *Kontribusi Teknik Rekam Multitrack Dalam Proses Live Recording Pertunjukan Musik Dangdut di CMDJ Production Temanggung*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Mochammad Usman Wafa, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Kontribusi, Multitrack, Live Recording*

Perkembangan teknologi di bidang audio, memungkinkan penggunaan teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording*, yang dapat merekam *track* dalam jumlah banyak secara terpisah dalam waktu bersamaan. CMDJ Production menjadi salah satu persewaan *sound system* di Jawa Tengah yang menyediakan fasilitas *live recording* menggunakan teknik rekam *multitrack* dalam pertunjukan musik dangdut. CMDJ Production didirikan oleh Eko Baesoyo pada tahun 2010. Fasilitas *live recording* diberikan sebagai pelayanan untuk dokumentasi pengguna jasanya, dan hasil rekamannya menjadi bahan promosi CMDJ Production untuk menunjukkan kualitas suara yang dihasilkan. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah proses *live recording* menggunakan teknik rekam *multitrack* dalam pertunjukan musik dangdut di CMDJ Production Temanggung? 2) Apa kontribusi dan kendala penggunaan teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* di CMDJ Production Temanggung? Tujuan dari penelitian kali ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan mengetahui kontribusi teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* di CMDJ Production Temanggung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi, observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dalam pengumpulan data berupa hasil bentuk musik, rekaman video, dan foto. Analisis data yang digunakan melalui 3 cara yaitu: (1) reduksi data; (2) penyajian data; (3) menarik kesimpulan / verifikasi. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan metode triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa CMDJ menggunakan teknik rekam *multitrack* merekam 27 *track* terpisah secara bersamaan pada *mixer Soundcraft Si Performer 3* yang telah di pasang *expansion card usb*, yang direkam menggunakan *software DAW REAPER*. Suara direkam dalam format *wav* dengan kualitas *48kHz 24 bit*. Data hasil rekaman sebesar 81 gb. Proses *editing, mixing*, dan *mastering* dilakukan di studio CMDJ menggunakan *DAW REAPER*. Eko Baesoyo bertugas menjadi operator *mixer FoH* sekaligus operator rekaman.

Dari hasil penelitian tersebut, kontribusi yang didapatkan adalah fleksibilitas untuk mengolah hasil rekaman. Dengan teknik rekam *multitrack* dapat merekam 24 *track* terpisah secara bersamaan, kemudian hasil rekaman dapat dilakukan *editing* dan *mixing* dapat dilakukan lebih detail per *track* di studio. Kualitas rekaman yang dihasilkan lebih bersih dan lebar suaranya. Sementara kendala yang dihadapi dibutuhkan ruang *hardisk* yang besar untuk menyimpan data.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian :.....	5
1.5 Sistematika Skripsi	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Landasan Teoretis.....	13
2.2.1 Kontribusi	13
2.2.2 Rekaman Suara / <i>Audio Recording</i>	14
2.2.3 Proses Rekaman	14
2.2.4 Peralatan Rekaman	16
2.2.5 Jenis Rekaman.....	23
2.2.6 Multitrack Recording	28
2.2.7 Live Recording	29
2.2.8 Sound System	34
2.2.9 Pertunjukan.....	35

2.2.10 Musik Dangdut	36
2.3 Kerangka Berfikir	38
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Pendekatan Penelitian.....	40
3.2 Data dan Sumber Data.....	41
3.3 Teknik Pengumpulan Data	42
3.3.1 Teknik Observasi.....	42
3.3.2 Wawancara	43
3.3.3 Teknik Dokumentasi	44
3.4 Teknik Analisis Data	44
3.5 Teknik Keabsahan Data.....	46
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Gambaran Umum Penelitian	48
4.1.1 Lokasi Penelitian	48
4.1.2 CMDJ Production.....	51
4.2 Perangkat sound system dan recording yang digunakan dalam pertunjukan musik dangdut di Dusun Kentengan, Kecamatan Sumowono	54
4.3 Proses Live Recording dengan teknik Multitrack	57
4.3.1 Tahap pra pertunjukan.....	57
4.3.2 Tahap pertunjukan.....	67
4.3.3 Tahap pasca pertunjukan	69
4.4 Kontribusi Teknik Multitrack Dalam Proses Live Recording di CMDJ Production Temanggung.....	94
4.5 Kendala dalam penggunaan teknik rekam multitrack dalam proses live recording di CMDJ Production Temanggung	97
BAB 5 PENUTUP	99
5.1 Simpulan.....	99
5.2 Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA	103
GLOSARIUM.....	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 List perangkat sound system yang digunakan	55
Tabel 4.2 Channel list	60
Tabel 4.3 <i>List routing input channel REAPER</i>	66
Tabel 4.4 <i>Point frekuensi track 1 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	73
Tabel 4.5 <i>Point frekuensi track 2 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	75
Tabel 4.6 <i>Point frekuensi track 3 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	76
Tabel 4.7 <i>Point frekuensi track 4 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	76
Tabel 4.8 <i>Point frekuensi track 5 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	77
Tabel 4.9 <i>Point frekuensi track 6 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	78
Tabel 4.10 <i>Point frekuensi track 7 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	78
Tabel 4.11 <i>Point frekuensi track 8 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	79
Tabel 4.12 <i>Point frekuensi track 9 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	79
Tabel 4.13 <i>Point frekuensi track 10 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	80
Tabel 4.14 <i>Point frekuensi track 11 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	80
Tabel 4.15 <i>Point frekuensi track 12 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	81
Tabel 4.16 <i>Point frekuensi track 13 pada fx ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	81

Tabel 4.17 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 14 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	82
Tabel 4.18 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 15 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	82
Tabel 4.19 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 16 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	83
Tabel 4.20 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 17 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	84
Tabel 4.21 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 18 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	85
Tabel 4.22 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 19 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	85
Tabel 4.23 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 20 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	86
Tabel 4.24 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 21 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	87
Tabel 4.25 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 22 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	87
Tabel 4.26 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 23 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	88
Tabel 4.27 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 25 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	89
Tabel 4.28 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 26 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	89
Tabel 4.29 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 28 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	90
Tabel 4.30 <i>Point</i> frekuensi <i>track</i> 29 pada <i>fx ReaFir (FFT EQ=Dynamic Processor) (Cockos)</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Portable Recorder	17
Gambar 2.2	Mini Studio	17
Gambar 2.3	Digital Multitrack Recorder	18
Gambar 2.4	Multitrack HD Recorder	19
Gambar 2.5	Komputer dan perangkat rekaman	19
Gambar 2.6	Keyboard Workstation	20
Gambar 2.7	Mic condensor	21
Gambar 2.8	DI Box	22
Gambar 2.9	Monitor Speaker dan Headphone	23
Gambar 2.10	Routing Live Stereo Record	24
Gambar 2.11	Routing Live Mix Recording	25
Gambar 2.12	Routing Multitrack Recording	25
Gambar 2.13	Recorder Mixer	26
Gambar 2.14	Computer DAW	27
Gambar 2.15	Routing MIDI Squencing	28
Gambar 2.16	Metode stereo untuk merekam pertunjukan grup musik jazz	31
Gambar 2.17	Metode merekam dengan dua mic dan output mixer	32
Gambar 2.18	Menghubungkan insert send mixer ke multi track recorder	32
Gambar 2.19	Teknik rekam menggunakan mic splitter	33
Gambar 2.20	Bagan Kerangka Pemikiran	38
Gambar 3.1	Bagan Komponen-komponen Analisis Data: Model Interaktif	46
Gambar 4.1	Studio dan gudang penyimpanan alat CMDJ Production	49
Gambar 4.2	Acara jalan sehat di Lapangan Alun – Alun Bung Karno Ungaran	50
Gambar 4.3	Pertunjukan dangdut acara Merti Desa di Dusun Kentengan	
Gambar 4.4	Eko Baesoyo pemilik CMDJ Production Temanggung	52
Gambar 4.5	Risky Nanda bersama Eko Baesoyo.....	52
Gambar 4.6	<i>Mixer Soundcraft SiExpresion 3</i> yang digunakan oleh CMDJ Production.....	56

Gambar 4.7	<i>Soundcraft Multi Digital Card</i> di <i>mixer</i> digital <i>Soundcraft SiExpresion 3</i>	57
Gambar 4.8	Proses <i>Load-in</i> perlengkapan di Desa Kentengan, Kecamatan Sumowono	59
Gambar 4.9	Proses <i>tuning speaker</i> oleh Eko Baesoyo	61
Gambar 4.10	Peralatan tata suara untuk <i>monitor</i> panggung	63
Gambar 4.11	Eko Baesoyo sedang <i>soundchek</i> di <i>FoH</i>	64
Gambar 4.12	Eko Baesoyo mempersiapkan perangkat rekaman	67
Gambar 4.13	Lembar kerja pada <i>REAPER</i> saat proses <i>tracking</i>	68
Gambar 4.14	<i>Soundcard Phonic Firefly 8</i>	70
Gambar 4.15	<i>Amplifier keyboard Roland KC-550</i> sebagai <i>speaker monitor</i>	70
Gambar 4.16	Proses memotong hasil rekaman per lagu	71
Gambar 4.17	<i>ReaFir (FFT EQ=Dynamics Processor) (Cockos)</i>	74
Gambar 4.18	<i>ReaGate (Cockos)</i>	75
Gambar 4.19	<i>Utility/limiter</i>	84
Gambar 4.20	<i>ReaVerb (Cockos)</i>	92
Gambar 4.21	<i>Track Master</i>	93
Gambar 4.22	Proses <i>Rendering REAPER</i>	94

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini memasuki era digital, yang erat kaitannya dengan penggunaa alat elektronik dan sistem komputerisasi. Dalam bidang *audio recording*, era digital memberikan dampak signifikan pada perkembangan teknologi *audio recording*. *Digital recording* mulai menggantikan sistem *analog recording* dalam proses *audio recording*. Seperti dijelaskan Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2009,165) bahwa sebelum tahun 1976, semua musik direkam menggunakan *analog tape recorder*, dimana sinyal audio direkam sebagai pola naik dan turun menjadi gelombang sinyal. Sementara *digital recorder* menyimpan sinyal audio sebagai kode numerik dari satu dan nol.

Seiring dengan perkembangan *digital recording*, *multitrack recording* juga hadir menjadi teknik yang dapat digunakan dalam proses *recording*. Duffly (1982) sebagaimana dikutip oleh John Strawn et al (1996:13) menjelaskan sejarah singkat perkembangan *multitrack recording* terjadi ketika *British Broadcasting Company (BBC)* mengembangkan eksperimen sebuah perekam pita digital sepuluh-kanal pada tahun 1976. Dua tahun kemudian, perusahaan 3M, yang bekerja dengan *Lhc BBC*, memperkenalkan perekam digital *32-track* komersial pertama, serta editor pita digital yang belum sempurna.

Berbeda dengan *stereo recorder* yang merekam *channel* kiri dan kanan pada saat bersamaan, *multitrack recorder* memiliki beberapa *channel* atau *track*

yang dapat direkam pada waktu yang berbeda. Setiap *track* dapat merekam instrumen yang terpisah, memungkinkan fleksibilitas untuk melakukan *mixing* setelah proses merekam selesai. Keuntungan lain dari *multitrack recorder* adalah musisi dapat melakukan rekaman secara berlapis, setiap *layer* baru menyertai iringan *layer* yang direkam sebelumnya. (John Strawn et al, 1996:13)

Di era digital saat ini, menghasilkan rekaman musik yang berkualitas tidak hanya dilakukan di dalam studio saja, namun juga dapat dilakukan dalam sebuah pertunjukan musik baik *indoor* maupun *outdoor*, atau sering disebut dengan *live recording*. Perkembangan teknologi di bidang audio mampu meningkatkan kualitas rekaman suara dalam proses *live recording*, salah satunya melalui teknik *multitrack*. Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2007,165) dalam buku *Recording Music On Location* menjelaskan *live recording* dapat dilakukan menggunakan *stereo recording* dan *multitrack recording*. *Stereo recording* menggunakan dua mikrofon yang dihubungkan ke *portable recorder* untuk menangkap sinyal suara dari jarak tertentu, sementara *multitrack recorder* menggunakan beberapa mikrofon yang posisinya dekat dengan sumber suara baik instrumen maupun vokal yang direkam pada *multitrack recorder*. Dan hasil rekaman *multitrack* di *mixing* ketika kembali ke studio.

Musik dangdut mulai berkembang di Indonesia pada tahun 1960-an, awalnya dikenal dengan sebutan Orkes Melayu. Menurut Muhammad Takari (2001:103) istilah Dangdut yang muncul pada tahun 1970-an berasal dari onomatopik bunyi gendang tabla yang akhirnya menjadi ciri khas musiknya. Awal tahun 1970-an Rhoma Irama bersama Soneta Group melakukan gebrakan dalam

industri musik ketika sukses menggabungkan musik dangdut dengan unsur *rock*. Seiring berjalanya waktu, musik dangdut mengalami proses akulturasi dengan berbagai jenis musik lainya seperti musik Barat, musik *pop*, musik digital, hingga musik *reggae*. Dalam penyajiannya, musik dangdut selalu menampilkan sajian yang atraktif, tidak hanya penyanyi yang selalu tampil maksimal dengan menggunakan kostum yang menarik, jumlah musisi pengiring yang banyak juga menambah meriah suatu pertunjukan dangdut.

“Musik Dangdut berkembang seiring dengan perkembangan elektronik yang menyentuh dunia musik Indonesia. Pertunjukan yang semula bersifat fisik secara langsung dengan pementasan berkeliling, akhirnya jauh lebih mudah masuk ke dalam ruang hati penggemarnya melalui media *audio-visual*. Rekaman musik serta film-film yang dihasilkan dengan atmosfer Dangdut menjadi media ampuh untuk memperluas penggemarnya.” (Luaylik dan Khusyairi, 2012)

Dalam menggelar sebuah pertunjukan musik dangdut, persewaan *sound system* berperan penting dalam jalanya pertunjukan. Pihak persewaan *sound system* bertanggung jawab atas segala kebutuhan tata suara dalam pertunjukan, mulai dari kebutuhan perlengkapan di atas panggung berupa alat musik yang akan digunakan penampil dan *speaker monitor* panggung, *audio mixer* di panggung dan *FOH*, operator *audio*, hingga *PA System* yang dibutuhkan. Selain menyediakan kebutuhan tata suara, saat ini juga banyak persewaan *sound system* yang menyediakan paket lain seperti *genset*, *lighting*, dan *live audio recording* dalam pelayanan jasa mereka.

CMDJ Production adalah salah satu *persewaan sound system* dari Temanggung yang mngegerakkan tata suara untuk pertunjukan musik dangdut di daerah Jawa Tengah, didirikan oleh Eko Baesoyo pada tahun 2010. Selain

persewaan *sound system*, CMDJ Production juga menyediakan *genset*, *rigging*, alat musik, dan *lighting*. Selain pertunjukan musik dangdut, CMDJ Production juga menjadi *persewaan* untuk berbagai acara mulai dari pernikahan, konser musik, *gathering*, acara instansi pemerintahan, hingga pentas seni budaya. *Sound system* yang disediakan juga lengkap, mulai dari kapasitas 1000 watt hingga 20.000 watt. Peralatan tata suaranya pun tergolong lengkap, dengan tersedianya *analog mixer* dan *digital mixer*, *monitor speaker*, *ground stack system speaker*, *line array system speaker*, hingga peralatan untuk proses *live recording* juga tersedia seperti laptop, dan *audio interface*.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian di CMDJ Production karena sebagai pemilik CMDJ Production, Eko Baesoyo memiliki pengalaman dalam dunia *audio recording* sebagai pembuat *sampling* dangdut *keyboard Yamaha*. Dalam proses *live recording* di CMDJ Production, Eko Baesoyo menggunakan teknik rekam *multitrack*. Selain menjadi fasilitas untuk diberikan kepada konsumen, hasil *live recording* digunakan sebagai media promosi *sound system* sehingga dibutuhkan hasil rekaman yang baik. Hal ini membuat penulis tertarik untuk meneliti tentang teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut di CMDJ Production Temanggung. Penelitian ini kemudian akan dituangkan dalam sebuah skripsi yang berjudul “ Kontribusi Teknik Rekam *Multitrack* dalam Proses *Live Recording* di CMDJ Production Temanggung”

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi dari latar belakang yang telah dipaparkan yakni, sebagai usaha CMDJ Production untuk memberikan rekaman suara yang berkualitas untuk dokumentasi suara bagi penggunanya dan menjadi media promosi CMDJ Production sendiri, teknik rekam *multitrack* yang digunakan dipilih untuk mendapatkan hasil rekaman suara yang baik dalam proses *live recording* , untuk nantinya diolah dalam proses *mixing* sebelum di publikasikan.

Dari identifikasi tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian kali ini adalah :

- 1.2.1 Bagaimanakah proses *live recording* menggunakan teknik rekam *multitrack* dalam pertunjukan musik dangdut di CMDJ Production Temanggung ?
- 1.2.2 Apa kontribusi dan kendala penggunaan teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* di CMDJ Production Temanggung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, mendiskripsikan dan menganalisis:

- 1.3.1 Proses *live recording* menggunakan teknik rekam *multitrack* di CMDJ Production Temanggung.
- 1.3.2 Kontribusi dan kendala dalam penggunaan teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* di CMDJ Production Temanggung.

1.4 Manfaat Penelitian :

Dari hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis :

- a. Secara teoritis dapat menambah pengetahuan penulis dan pembaca tentang kontribusi teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut di CMDJ Production Temanggung.
- b. Penelitian diharapkan memberi sumbangan yang positif terhadap usulan pengembangan ilmu, khususnya yang berkaitan dengan rekaman musik.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis :

- a. Bagi Penulis: dapat menambah pengetahuan tentang teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut.
- b. Bagi Akademik : sebagai bahan pembelajaran bagi pelaku musik yang ingin mendalami *live recording*.
- c. Bagi *Persewaan Sound System* : Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk pengembangan kualitas rekaman suara pada saat melakukan *live recording*.

1.5 Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan memahami jalan pikiran secara keseluruhan, penyusunan skripsi ini terbagi dalam tiga bagian yaitu:

Bagian awal berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, sari, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar foto.

Bagian isi terbagi atas lima bab dengan rincian sebagai berikut :

Bab 1 : Pendahuluan

Latar belakang yang berisi tentang alasan pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab 2 : Landasan teori

Teori dan kajian pustaka, dalam bab ini di uraikan tentang pengertian meliputi kontribusi, teknik rekam *multitrack*, musik dangdut, pertunjukan, *sound system*, *recording*, *live recording*.

Bab 3 : Metode penelitian

Yang berisi tentang pendekatan penelitian, objek penelitian, sasaran penelitian, teknik pengumpulan data (Teknik observasi, wawancara, Dokumentasi), Teknik Analisis data, Teknik keabsahan data.

Bab 4 : Hasil penelitian

Pada bab ini memuat data-data yang diperoleh sebagai hasil penelitian dan dibahas secara deskriptif kualitatif. Bagian ini membahas tentang “kontribusi teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut di CMDJ Production Temanggung”

Bab 5 : Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang memuat tentang kesimpulan dan saran kepada pihak CMDJ Production agar dapat menghasilkan kualitas rekaman lebih baik.

Bagian akhir skripsi yang terdiri atas daftar pustaka dan lampiran. Bagian lampiran terdiri atas instrumen penelitian dan dokumen-dokumen lain setelah penelitian.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang *recording*. Pertama ada skripsi dari Praja Wahyu Setiyoko (2011) yang berjudul “Produktifitas Kerja *Sound Enginner* dalam Proses *Recording* di *Pro Studio Recording* Musik Pekalongan”. Penelitian dilakukan untuk mengetahui produktifitas kerja *sound enginner* dalam proses *recording* di *Pro Studio Recording* Musik Pekalongan, dengan sumber data adalah *sound enginner* di *Pro Studio Recording* Musik Pekalongan. Dalam skripsi ini dapat terlihat peran seorang *sound engineering* dalam menjaga menjaga kualitas rekaman dan memberi kenyamanan kepada pelangganya saat proses rekaman. Penggunaan perangkat rekaman yang baik menjadi keunggulan selain adanya fleksibilitas selama proses rekaman yang membuat pelanggan menjadi nyaman.

Dede Supriyadi (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan *Software Nuendo 4* dalam Proses Perekaman Audio di Studio Rekaman *Sound Garden* Semarang” meneliti tentang penggunaan *software DAW Nuendo 4* dalam proses rekaman di Studio Rekaman *Sound Garden* Semarang. Dalam skripsinya, Dede menjelaskan tahapan dalam proses mulai dari persiapan hingga tahap *mastering*. Meskipun *software Nuendo 4* sudah dilengkapi dengan berbagai *plugin* di dalamnya, namun dalam proses rekaman Studio Rekaman *Sound Garden* Semarang tetap menggunakan *plugin* tambahan.

Dalam skripsi Oni Allyusni (2012) yang berjudul “Kontribusi Industri *Recording Idiot Record* Dalam Meningkatkan Popularitas Band *Indie* Di Kota Tegal” dijelaskan peran *Idiot Record* dalam meningkatkan popularitas band indie di Kota Tegal. Selain menyediakan jasa rekaman bagi band *indie* di Kota Tegal, *Idiot record* juga membantu band *indie* di Kota tegal untuk mempromosikan hasil karya mereka. Promosi dilakukan secara langsung dan tidak langsung . Promosi langsung dilakukan dengan mengadakan *Idiot Record Award* dan sosialisasi, sedangkan promosi tidak langsung melalui radio, *handphone* dan internet.

Leocana Glouca (2017) dalam Jurnal Seni Musik Vol 6 No 1 yang berjudul “Pemanfaatan *Software Pro Tools* Sebagai Media Pembelajaran *Recording* Di Sekolah Musik Purnomo” menjelaskan tentang penggunaan *software Pro Tools* sebagai media pembelajaran *recording* yang dilakukan dengan tiga tahap yaitu (1) perencanaan dengan menyusun kurikulum dan modul pembelajaran; (2) pelaksanaan pembelajaran *recording* di Sekolah Musik Purnomo di lakukan dengan dua tahap. Pertama dengan persiapan peralatan musik dan komputer atau laptop yang di lakukan saat pembelajaran dan tahap kedua adalah pengajar atau guru melakukan pengenalan alat kemudian memperagakan cara merekam, *mixing* dan membuat komposisi musik (3) evaluasi, evaluasi dilakukan oleh pengajar pada akhir proses pembelajaran yaitu setelah peserta kursus mengikuti latihan selama 3 bulan. Selain proses pembelajaran, Leocana Glouca juga menjelaskan faktor pendukung dan penghambat pembelajaran *recording* di Sekolah Musik Purnomo Semarang.

Muhammad Takari (2001) dalam *Selonding Jurnal Etnomusikologi Indonesia* yang berjudul “Akulturasi Kebudayaan Musikal dalam Seni Pertunjukan Dangdut” menjelaskan mengenai proses akulturasi seni pertunjukan dangdut, mulai dari ide, aktivitas, dan wujudnya untuk mengetahui cara masyarakat nusantara dalam proses akulturasi musik dangdut dengan berbagai kebudayaan dalam seni pertunjukan. Dalam kesimpulannya, Muhammad Takari menjelaskan bahwa perubahan-perubahan dalam akulturasi dangdut memberikan ekspresi bahwa dangdut adalah salah satu seni pertunjukan yang dinamis mengikuti perkembangan jaman.

Novten Sepnat Eduard Rehena (2014) dalam jurnal *E-journal Teknik Elektro dan Komputer* yang berjudul “Rancang Bangun *Audio Mixer* yang Dilengkapi Dengan *Desibel Peak Meter*” menjelaskan hasil pengujian alat *EQ crossover* dan *peak meter* yang digunakan pada setiap *channel mixer*. Dari hasil pengujian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan *EQ crossover* dimaksudkan agar *sound engineer* ataupun *soundman* dapat menyesuaikan nilai-nilai frekuensi dari sumber suara yang dimasukkan ke *mixer* audio agar harmonisasi bunyi yang diinginkan dapat tercapai. Penggunaan *peak meter* pada setiap *channel* dapat membantu untuk mengukur level bunyi pada peralatan suara.

Roger B. Dannenberg (2007) dalam *Proceedings of International Computer Music Conference, Volume II* yang berjudul “*An Intelligent Multi-Track Audio Editor*” membahas mengenai *intelligent multitrack audio editor* yang dapat membaca dan mengolah secara otomatis *pitch correction*, *time alignment*, dan dinamika suara. Dalam kesimpulannya dijelaskan bahwa proses *editing* yang

detail pada rekaman *multitrack* adalah standard yang diterapkan pada produksi musik modern. *Editing* digunakan untuk rekaman professional, namun *editing* juga dapat membuat rekaman amatir terdengar professional. *IAED* menggunakan score untuk membantu menganalisa audio.

Brett D. Lashua dan Paul Thompson (2016) dalam *IASPM@Journal* vol.6 no.2 dengan artikel berjudul “*Producing Music, Producing Myth? Creativity in Recording Studios*” menjelaskan tentang sirkulasi dan reproduksi mitos dalam studio rekaman, bahwa ketika di dalam studio seringkali tercipta mitos selama proses rekaman.

Landon Palmer (2016) dalam *IASPM@Journal* vol.6 no.2 dengan judul “*The Portable Recording Studio: Documentary Filmmaking and Live Album Recording, 1967-1969*” menjelaskan tentang sejarah hubungan antara film dan rekaman musik pada masa itu. Di dalamnya di jelaskan beberapa festival musik pada periode 1967 – 1969 antara lain *Monterey Pop Festival*, *Woodstock*, dan *Toronto Rock and Roll Revival*, *Rolling Stones’ 1969 American tour*.

Fathin Luaylik dan Johny A. Khusyairi (2012) dalam jurnal *Verleden*. Vol. 1, No. 1 Desember 2012 dengan judul “Perkembangan Musik Dangdut Indonesia 1960an-1990an” menjelaskan tentang sejarahnya dan perkembangan musik dangdut, dari mulai sejarah penamaan musik dangdut, hubungan keadaan sosial politik dengan musik dangdut, dan hubungan kultural terhadap keberadaan musik dangdut. Dalam kesimpulannya dijelaskan bahwa musik melayu lebih dikenal dengan sebutan Dangdut. Istilah Dangdut sebenarnya digunakan untuk merendahkan Musik Melayu yang berasal dari dominasi gendang. Musik dangdut

berkembang seiring dengan perkembangan elektronik yang menyentuh dunia musik Indonesia. Pertunjukan yang semula bersifat fisik secara langsung dengan pementasan berkeliling, akhirnya jauh lebih mudah masuk ke dalam ruang hati penggemarnya melalui media *audio-visual* berupa rekaman musik serta film-film. Sebagai konsekuensi dari perluasan jumlah penggemar ini, musik Dangdut menjadi media infiltrasi pemerintah sekaligus magnet untuk mendapatkan pendukung

Jabatin Bangun (2005) dalam jurnal *Etnomusikologi*, Vol.1 No. 2, September 2005 dengan artikel berjudul “Industri Rekaman: Masa Depan Kultur Musik Indonesia” menjelaskan tentang industri rekaman musik di Indonesia, mulai dari format produksi rekaman, peta industri rekaman di Indonesia, proses produksi rekaman, kegiatan produksi rekaman, sentra produksi industri rekaman, pemasaran produksi rekaman, materi industri rekaman, hingga penggunaan Bahasa nusantara. Dalam artikelnya Jabatin menjelaskan tentang keterkaitan antara industri rekaman musik di Indonesia dengan kultur budaya di Indonesia.

Bill Richardson (2018) dalam dalam artikel penelitian yang berjudul “Analisis Proses Rekaman Musik dengan Metode Digital di Km Studio Pontianak” menjelaskan tentang proses rekaman musik di KM Studio Pontianak mulai dari alat yang digunakan hingga proses yang dilakukan dari awal pembuatan *guide*, *tracking* hingga *mastering*.

Dhanang Respati Puguh (2018) dalam jurnal *SASDAYA*, Gajah Mada Journal of Humanities, Vol. 2, No. 2, dengan artikel berjudul “Perusahaan Rekaman Lokananta, 1956-1990-An: Perkembangan Produksi dan Kiprahnya

dalam Penyebarluasan Seni Pertunjukan Jawa Surakarta” menjelaskan mengenai peran Perusahaan rekaman Lokananta dalam proses produksi dan penyebarluasan Seni Pertunjukan Jawa Surakarta.

Sang Nyoman Satria Irnanningrat (2016) dalam jurnal Pengkajian, Penyajian dan Penciptaan Musik Vol. 4, No. 2, dengan artikel berjudul “Matinya Pertunjukan Musik” menjelaskan mengenai empat bentuk penyebab terjadi matinya pertunjukan musik berdasarkan teori McDonaldisasi yaitu efisiensi, prediksi, daya hitung, dan kontrol. Dengan perilaku dan kebiasaan mendengarkan musik lewat media-media, maka pertunjukkan musik akan mati. Interaksi di antara musisi dengan penggemarnya akan mati karena penggemar akhirnya sudah tidak akan menonton pertunjukkan secara langsung.

Dari kajian pustaka di atas, terdapat keterkaitan dengan penelitian kali ini yaitu mengenai *audio recording* dan pertunjukan musik dangdut. Namun untuk penelitian kali ini, peneliti memfokuskan penelitian pada kontribusi teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut di CMDJ Production Temanggung.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Kontribusi

Menurut Gunadi dan Djony (2013:76) kontribusi adalah pemberian atau ikut andil dalam suatu kegiatan baik berupa informasi, ide-ide, tenaga, demi untuk mencapai sesuatu yang direncanakan. Adapun yang dimaksud dengan kontribusi adalah pemberian andil sesuatu kegiatan peranan, masukan ide dan lain sebagainya. (Badudu, J.S, 1994:346)

Kontribusi menurut Dani (2006:264) adalah suatu bentuk sumbangan berupa material (uang) yang bisa sokongan atau sumbangan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kontribusi adalah pemberian andil dalam suatu kegiatan berupa informasi atau ide untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

2.2.2 Rekaman Suara / *Audio Recording*

Purwacandra (2007: 21) mengartikan rekaman audio dalam buku yang berjudul "*Home Recording dengan Adobe Audition*" sebagai proses merekam suara ke dalam perangkat rekam, kemudian suara tersebut dapat diperdengarkan kembali menyerupai suara aslinya.

Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2009:165) dalam buku *Practical Recording Technique* menjelaskan bahwa sebelum tahun 1976, semua musik direkam menggunakan *analog tape recorder*, dimana sinyal audio direkam sebagai pola naik dan turun menjadi gelombang sinyal. Sementara *digital recorder* menyimpan sinyal audio sebagai kode numerik dari satu dan nol. Baik *analog recorder* dan *digital recorder* dapat merekam suara dengan akurat menghasilkan suara yang sama dengan sinyal yang direkam. Tetapi terdapat perbedaan yaitu rekaman digital biasanya lebih "bersih" karena hampir tidak ada *noise* atau *distorsi* pada sinyal *input*. Sedangkan pada *analog tape recorder* suara yang dihasilkan terdengar sedikit "*warmth*".

2.2.3 Proses Rekaman

Untuk menghasilkan sebuah data rekaman suara, dibutuhkan beberapa tahapan dalam proses rekaman, mulai merekam suara yang dibutuhkan hingga

mengolah seluruh data suara yang sudah direkam menjadi sebuah komposisi yang nyaman didengar. Purwacandra (2007: 21-24) dalam bukunya membagi tahapan tahapan tersebut dalam proses *Recording/Tracking*, *Editing*, *Mixing*, *Mixdown*, dan *Mastering* yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Recording/Tracking* adalah proses merekam data suara baik dalam sebuah track *stereo* maupun dalam beberapa track yang terpisah atau biasa disebut *multitrack*. Dengan *multitrack*, data suara dapat terpisah menjadi beberapa track sesuai jumlah *instrument* yang digunakan.
2. *Editing* adalah tahap untuk memeriksa dan menata hasil rekaman sebelum masuk ke dalam tahap *mixing*. Dalam proses editing dapat dilakukan *overdub* atau mengganti bagian yang salah atau kurang baik dengan data suara baru, menghapus bagian dan suara yang tidak diperlukan.
3. *Mixing* adalah proses mengolah data suara yang sudah direkam agar menjadi padu dan nyaman didengar dengan melakukan *balancing* menata keseimbangan *volume* masing masing track, *panning* mengatur lebar suara dan posisi suara, ekualisasi untuk mengatur frekuensi suara, dan penambahan efek baik *compressor*, *gate*, *limiter*, *delay*, maupun *reverb* .
4. *Mixdown* adalah proses menyatukan seluruh hasil data suara yang sudah di *mixing* menjadi data suara tunggal baik *stereo output* maupun *mono output*. Seluruh track yang sudah di *mixdown* tidak dapat dipisahkan lagi menjadi track - track terpisah. Format yang biasa digunakan dalam proses *mixdown* yaitu *wav* dan *mp3*.

5. *Mastering* adalah proses terakhir yang dilakukan pada data *audio* yang sudah di *mixing* dan di *mixdown* menjadi data tunggal. Dalam proses ini data suara diolah dinamika dan tingkat kekerasan suara atau *volume* akhir dan durasi lagu.

2.2.4 Peralatan Rekaman

Dalam melakukan rekaman dibutuhkan berbagai peralatan yang dapat menunjang jalanya proses rekaman dari mulai *tracking* hingga *mastering*. Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2009:37) dalam buku *Practical Recording Technique* disebutkan beberapa perangkat yang dibutuhkan untuk melakukan rekaman, yaitu *recording device, microphone, cables, direct box, monitor speakers, audio interface, dan effects*. Berbagai perangkat rekaman tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

2.2.4.1 Recording Device

Menurut Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2009:37) dalam buku *Practical Recording Technique* ada 6 jenis *recording device* yang dapat digunakan dalam proses merekam, baik merekam sinyal *audio* maupun merekam data *midi* yaitu *2-track recorder, recorder-mixer, separate multitrack recorder and mixer, komputer, dan keyboard workstation*.

1. Portabel Recorder

2-track Portable recorder digunakan untuk merekam pertunjukan musik dengan akustik ruang yang baik, khususnya pertunjukan musik klasik seperti sebuah orkestra, simfoni band, *string quartet*, atau solois. *2-track Portable recorder* biasa digunakan untuk kebutuhan rekaman *outdoor* karena alat ini

ringkas dan mudah dibawa. Hasil rekaman disimpan pada kartu memori menjadi sebuah *track stereo* maupun menjadi dua *track mono*.



Gambar 2.1 *Portable Recorder*
 Sumber : *Practical Recording Technique* (2009:38)

2. Mini Studio

Mini Studio juga disebut *portable studio*, memiliki ukuran lebih besar daripada *portable recorder*. Memiliki 4 hingga 8 *track recorder* dengan *mixer* memungkinkan untuk dapat merekam beberapa instrumen dan *vocal* secara bersamaan, kemudian digabungkan menjadi sebuah *track stereo* dalam format *MP3* ke kartu memori. Kualitas suara dari *mini studio* cukup baik untuk membuat demo, namun kurang baik untuk membuat album yang akan dikomersilkan.



Gambar 2.2 *Mini Studio*
 Sumber : *Practical Recording Technique* (2009:39)

3. *Digital Multitracker (Recorder-Mixer)*

Digital multitracker merupakan perangkat yang menggabungkan perekam *multitrack* dengan *mixer* dalam satu alat. *Digital multitracker* menyediakan kualitas suara *CD* yang bisa merekam file *WAV* dan dapat merekam 8 sampai 32 *track* secara terpisah dalam waktu bersamaan ke *hard drive* atau kartu memori. Pada bagian *mixer* meliputi *fader* (kontrol volume), kontrol *EQ*, dan *aux send* untuk efek (seperti *reverb*). Serta dilengkapi dengan layar *lcd*.



Gambar 2.3 *Digital Multitrack Recorder*
Sumber :*Practical Recording Technique* (2009:41)

4. *Separate Multitrack Recorder and Mixer*

Multitrack hard-diskrecorder (HD Recorder) dapat merekam hingga 24 *track*. Perangkat ini berfungsi untuk menyimpan hasil rekaman dalam ruang penyimpanannya seperti *hard drive* yang dipasang pada perangkat tersebut. Perangkat ini tidak memiliki *mic preamps* sehingga harus digunakan dengan *mixer* atau *mic preamps*. Cocok untuk digunakan ketika melakukan rekaman *multitrack* saat konser yang butuh ruang penyimpanan data yang besar.

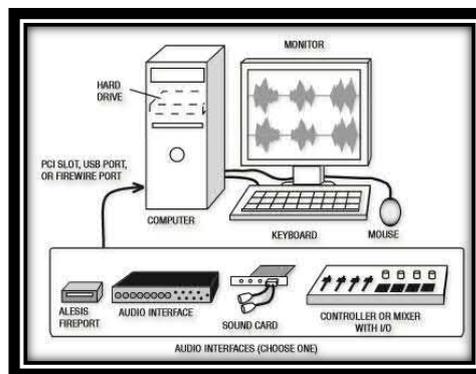


Gambar 2.4 *Multitrack HD Recorder*
Sumber : *Practical Recording Technique* (2009:41)

5. *Computer Digital Audio Workstation (Daw)*

Komputer *digital audio workstation* memiliki tiga komponen yaitu komputer, *audio interface*, dan *software* rekaman. *Software* ini berguna untuk mencatat audio yang telah direkam, sedangkan *audio interface* berfungsi untuk mengubah sinyal *audio* dari mikrofon, instrumen, atau *mixer* menjadi sinyal yang direkam pada *hard drive* komputer, atau sebagai *converter* yang merubah sinyal analog menjadi digital. Seluruh proses rekaman dapat dilakukan dari mulai *tracking*, *mixing*, *mixdown* dan *mastering* dalam komputer tersebut.

Sekarang, perangkat ini sudah mulai banyak digunakan tidak hanya pada studio rekaman profesional, juga banyak digunakan dalam *home recording*. Kualitas yang dihasilkan cocok untuk memproduksi lagu hingga album sendiri.



Gambar 2.5 Komputer dan perangkat rekaman
Sumber : *Practical Recording Technique* (2009:43)

6. Keyboard Workstation

Dalam proses produksi musik saat ini, tidak seluruh musik diciptakan dengan melakukan rekaman dari sumber suara langsung, namun juga dapat dilakukan dengan cara menyusun *sampling audio* yang sudah tersedia. *Keyboard workstation* memberi kemudahan dalam melakukan proses produksi sebuah musik dengan cara merekam data *midi*. *Sampling audio* akan berbunyi mengikuti nada yang dimainkan oleh tangan pada tuts atau data *midi* yang dibuat. *Keyboard Workstation* biasanya berbentuk *keyboard*, contohnya seperti *Yamaha Tyros 2* dan *PSR-S900*.



Gambar 2.6 *Keyboard Workstation*
Sumber :id.yamaha.com

2.2.4.2 Mikrofon

Dalam melakukan proses *tracking*, mikrofon berperan penting untuk menangkap sinyal audio teruma vokal dan alat musik yang tidak menggunakan *pick up*. Menurut Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2009:47) dijelaskan bahwa mikrofon mengubah suara vokal atau instrumen menjadi sinyal listrik yang bisa direkam. Jenis mikrofon yang paling sering digunakan untuk *recording* adalah *cardioid condenser mic* dan *cardioid dynamic mic*. *Pickup cardioid* membantu mengurangi bocoran suara ruangan, yang umumnya digunakan pada simbal,

akustik instrumen, dan studio vokal. Sedangkan *dynamic mic* biasanya digunakan pada drum dan gitar amplifier. Sebagai pelengkap dibutuhkan kabel, *stand mic*, dan *pop filter*, dan *preamp mic* (untuk menguatkan sinyal).



Gambar 2.7 *Mic condensor*
Sumber :www.bhphotovideo.com

2.2.4.3 *Direct Box* (DI)

Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2009:49) dalam buku *Practical Recording Technique* menjelaskan fungsi *direct box* yaitu untuk menghubungkan instrumen elektrik (gitar, bass, synth) ke konektor *input mic* jenis *XLR* pada *mixer* atau *audio interface*. Dengan menggunakan *direct box* membuat sinyal yang dikirim ke *mixer* menjadi lebih stabil karena *direct box* merubah sinyal *unbalance* menjadi *balance* sehingga dapat mengurangi *noise*. Terdapat 2 jenis *direct box* yaitu aktif dan pasif, yang membedakan adalah jika aktif memerlukan tambahan sumber daya seperti baterai, *phantom power*, dan *adaptor*, sedangkan pasif lebih sederhana tanpa tambahan daya. Dengan demikian dalam melakukan proses rekaman instrumen elektrik banyak menggunakan *direct box* untuk mendapatkan suara yang bersih.



Gambar 2.8 *DI Box*
Sumber :www.boss.info

2.2.4.4 *Monitor Speakers*

Bagian penting lainnya dalam *audio recording* adalah monitor sistem yaitu *headphone* atau *monitor speaker*. *Monitor speaker* berfungsi mendengarkan suara yang direkam dan menjadi pemandu saat proses *mixing* suara yang telah direkam. Suara yang didengar melalui *monitor speaker* menjadi acuan sebelum nantinya akan didengar oleh masyarakat umum. *Monitor sistem* baik *speaker* maupun *headphone* yang digunakan dalam *audio recording* berbeda dengan yang digunakan untuk *home theater*. Dibutuhkan monitor yang *flat*, dalam arti memiliki respon frekuensi yang rata, tanpa ada *boosting* frekuensi seperti pada bagian *low* frekuensi yang sering terdapat pada *speaker home theater*.



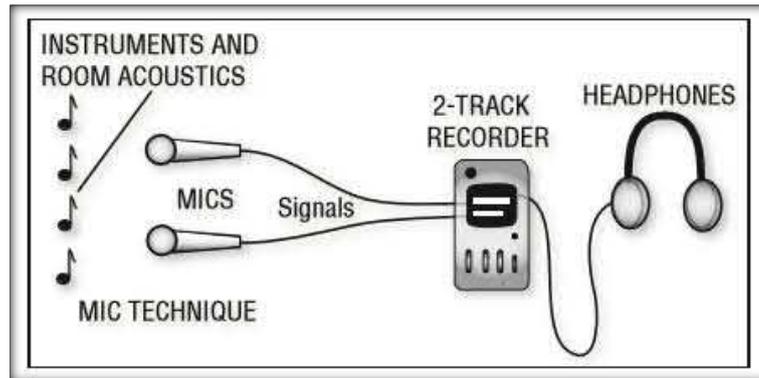
Gambar 2.9 *Monitor Speaker dan Headphone*
Sumber :www.idjnow.com

2.2.3 Jenis Rekaman

Era digital membuat industri musik di Indonesia dalam bidang *audio recording* semakin berkembang. Metode yang digunakan dalam proses rekaman (*recording*) juga semakin bervariasi. Menurut Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2009:6) terdapat enam metode dalam proses perekaman musik yaitu *Live stereo recording*, *Live mix recording*, *Multitrack recorder and mixer*, *Stand-alone Digital Audio Workstation (DAW; recorder-mixer)*, *Computer DAW*, dan *MIDI sequencing*.

2.2.3.1 Live Stereo Recording

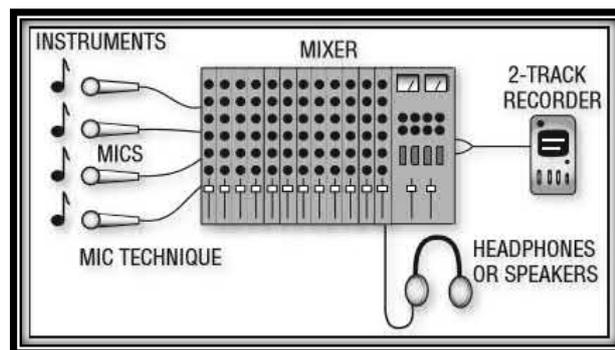
Live stereo recording merupakan teknik merekam menggunakan *stereo* mikrofon atau dua mikrofon yang dihubungkan ke *portable recorder*. Teknik ini akan menghasilkan sebuah *track stereo* dan umumnya digunakan untuk merekam pertunjukan orkestra, *small ensemble* dan *quartet*. Teknik ini dapat digunakan dengan cara menghubungkan *stereo mic* atau dua mikrofon yang diletakan dengan jarak beberapa meter tempat pertunjukan ke *portable recorder*. Mikrofon berfungsi untuk menangkap suara instrumen dan akustik ruang konser, sementara *portable recorder* akan menyimpan data suara yang direkam. Untuk mendengarkan suara yang sedang direkam dapat menggunakan *headphone* yang dihubungkan ke *portable recorder*. Cara ini cocok digunakan untuk merekam pertunjukan musik dengan akustik ruang yang baik.



Gambar 2.10 *Routing Live Stereo Record*
 Sumber : *Practical Recording Technique* (2009:7)

2.2.3.2 Live Mix Recording

Live mix recording menjadi teknik yang sering digunakan dalam merekam pertunjukan secara langsung. Cara menggunakannya cukup mudah yaitu dengan menghubungkan *output* pada *mixer* ke *input portable recorder*, kemudian *portable recorder* akan merekam sinyal suara yang diterima dari *mixer*. Rekaman yang dihasilkan berupa sebuah *track stereo* atau *2 track mono*. Hasil rekaman dipengaruhi hasil *mixing* yang dilakukan pada *mixer* yang direkam.

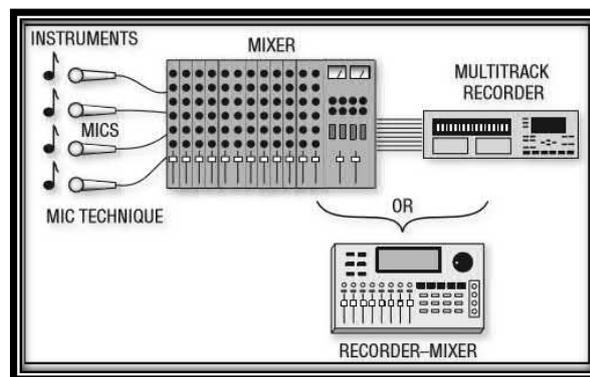


Gambar 2.11 *Routing Live Mix Recording*
 Sumber : *Practical Recording Technique* (2009:8)

2.2.3.3 Multitrack Recorder And Mixer

Berbeda dengan *stereo recording* yang hanya dapat menghasilkan sebuah track stereo, *multitrack recording* dapat merekam lebih dari 2 track dalam waktu

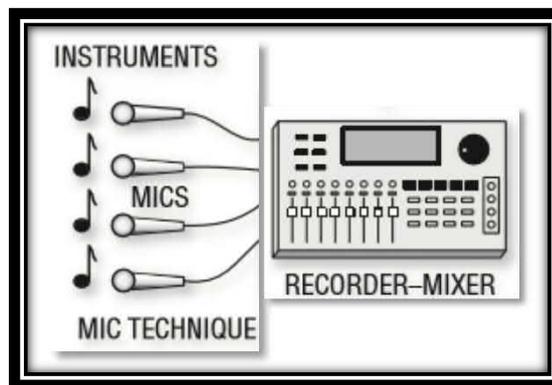
bersamaan. *Track* yang direkam terpisah antar instrumen, sehingga data audionya dapat diolah lagi setelah proses *tracking*. Salah satu cara menggunakannya adalah dengan menghubungkan *mixer* dengan *multitrack recorder* melalui *direct out* pada *mixer* ke *input multitrack recorder*. Sinyal audio yang telah terhubung pada *multitrack recorder* dapat direkam dalam waktu bersamaan.



Gambar 2.12 *Routing Multitrack Recording*
Sumber : *Practical Recording Technique* (2009:8)

2.2.3.4 *Stand-alone Digital Audio Workstation (DAW; recorder-mixer)*

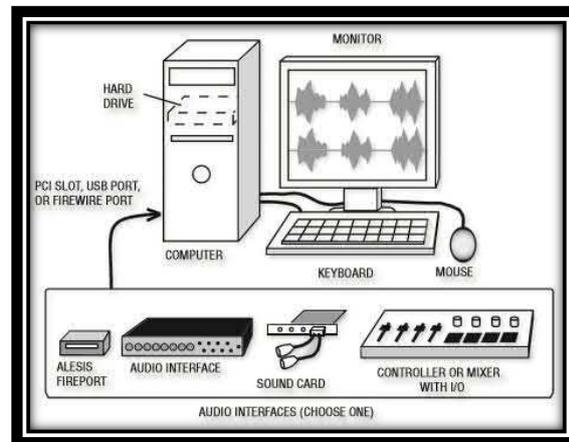
Recorder mixer memberi kemudahan dalam melakukan *tracking*, *mixing*, dan *mixdown* pada satu perangkat saja, sehingga disebut *stand alone digital audio workstation*. Cara penggunaannya dengan menghubungkan mikrofon dan instrument ke *input* yang ada pada *recorder mixer*. Setelah terhubung dapat langsung melakukan proses rekam dengan menekan tombol *record*, data suara yang sudah direkam dapat langsung dilakukan *mixing* dan *mixdown* pada perangkat tersebut. Audio yang sudah jadi dapat disimpan di *CD* atau kartu memori.



Gambar 2.13 *Recorder Mixer*
 Sumber : Risky Nanda Darmawan (2018)

2.2.3.5 *Computer DAW*

Computer DAW menjadi pilihan yang paling populer dalam era *digital recording* saat ini. Tidak hanya studio rekaman profesional tetapi juga *home recording* menggunakan teknik ini untuk melakukan *rekaman*. Dalam menggunakan teknik *computer DAW*, dibutuhkan tambahan *audio interface* sebagai *converter* yang akan merubah sinyal *audio analog* ke dalam *computer* dalam bentuk data digital dan *software Digital Audio Workstation (DAW)* seperti *Cubase* dan *Pro Tools* untuk merekam dan mengolah hasil rekaman. Teknik ini dapat merekam secara *multitrack*, baik merekam secara bersamaan maupun *tracking per layer*. Cara menggunakannya adalah dengan menghubungkan mikrofon atau instrumen ke *input audio interface* yang sudah terpasang pada *computer*, kemudian untuk merekam, *editing*, *mixing*, dan *mixdown* dapat dilakukan pada *software DAW* yang sudah di *install* pada *computer*.

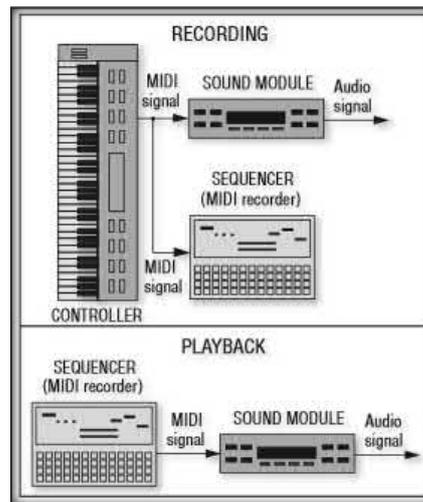


Gambar 2.14 *Computer DAW*

Sumber :*Practical Recording Technique* (2009:10)

2.2.3.6 *MIDI sequencing*

MIDI sequencing tidak digunakan untuk merekam sinyal *audio*, namun untuk membuat komposisi menggunakan *audio sampling* yang sudah ada. Alat yang dibutuhkan yaitu *controller* dapat berupa *keyboard controller* maupun *drumpad*, *sound module*, dan *sequencer (midi recorder)*. Teknik ini dapat digunakan dengan cara menghubungkan *contoroller* pada *sound module* untuk mendapatkan sinyal *audio*, dan menghubungkan *controller* dengan *sequencer* untuk merekam data *midi*. Saat ini *sound module* sudah terdapat pada *VSTi (Virtual Studio Teknologi instrument)* di *computer*, sedangkan *sequencer* saat ini sudah banyak disematkan pada *DAW* di *computer*. Sehingga saat ini *midi sequencing* dapat dilakukan dengan menghubungkan *controller* ke *computer* ataupun dengan *keyboard arranger* yang memiliki fasilitas *midi sequencing*.



Gambar 2.15 *Routing MIDI Sequencing*
 Sumber :*Practical Recording Technique* (2009:12)

2.2.4 *Multitrack Recording*

Berbeda dengan perekam *stereo* yang merekam *channel* kiri dan kanan pada saat bersamaan, perekam *multitrack* memiliki beberapa *channel* atau *track* yang dapat direkam pada waktu yang berbeda. Setiap *track* bisa merekam instrumen terpisah, memungkinkan fleksibilitas saat melakukan *tracking* baru kemudian dilakukan *mixing* dilain waktu. Keuntungan dari alat *multitrack* adalah memberi kesempatan musisi membangun rekaman di beberapa *layer*, setiap *layer* baru adalah iringan untuk *layer* yang sebelumnya direkam (John Strawn et al, 1996:13)

Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2009:12) menjelaskan bahwa teknik rekam *multitrack* memiliki banyak kelebihan, antara lain dapat memperbaiki bagian *track* musik yang salah dapat diganti dengan merekam kembali bagian *track* yang salah dengan yang benar. Kemudian dapat dilakukan overdub atau merekam satu instrumen dalam satu waktu. Teknik rekam *multitrack* dapat

mengurangi kebocoran dan memberikan suara yang lebih kencang. Kemudian proses mixing dapat dilakukan setelah pertunjukan selesai di studio. Namun teknik ini lebih kompleks dan mahal daripada teknik *live mix recording*.

Multitrack recording dapat digunakan untuk rekaman di dalam studio maupun untuk *live recording* di lokasi pertunjukan. Terdapat beberapa keuntungan dalam penggunaan teknik rekam *multitrack*, data rekaman yang didapat berupa *file* terpisah menurut sumber suaranya misal vokal pada *track* 1, gitar pada *track* 2, bass pada *track* 3, dan seterusnya sesuai dengan kebutuhan. Proses *mixing* juga dapat dilakukan dengan lebih detail pada masing masing *track*.

2.2.5 Live Recording

Live recording, atau rekaman yang dilakukan dalam sebuah konser. Juga sebuah rekaman yang dibuat dari ensambel musik yang bermain sekaligus, bukan *overdubbing*. (Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett,2009:573).

“Tidak seperti rekaman *multitrack* tradisional, yang sering menggunakan *overdubs* untuk membangun sebuah lagu sepanjang waktu, *live on location recording* dibuat di tempat, dalam waktu itu juga, selama pertunjukan di panggung atau di dalam studio, dengan sedikit atau tidak ada pasca produksi studio lainnya selain *mixdown*.” (David Miles Huber dan Robert E. Runstein, 2010:14)

Dari dua penjelasan tentang *live recording* di atas, maka dapat dijelaskan bahwa *live recording* adalah proses rekaman yang dilakukan dalam sebuah penampilan musik baik di panggung pertunjukan maupun di studio pada saat itu juga. Tingginya minat masyarakat untuk menonton video musik konser artis

idolanya saat ini mendorong pelaku industri musik untuk meningkatkan kualitas *audio* dalam proses *live recording* sebuah pertunjukan musik. Dalam industri musik, *live recording* sebuah pertunjukan sebenarnya bukan hal baru. Salah satu buktinya adalah album band legendaris The Beatles yang berjudul “*Live! At the Star-Club in Hamburg Germany; 1962*” yang dirilis pada tahun 1977.

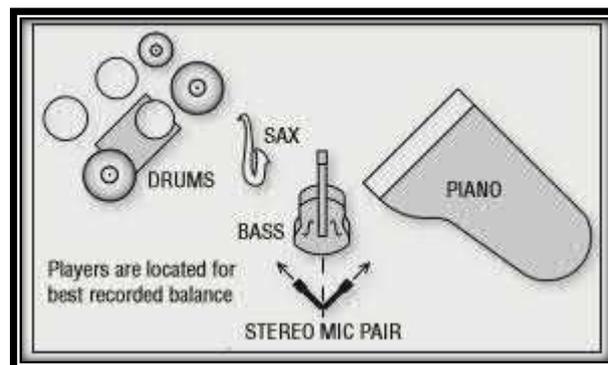
Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2009:407) dalam bukunya yang berjudul *Practical Recording Technique* menjelaskan terdapat beberapa teknik dalam melakukan *live recording*, dimana metode yang dipilih menentukan kualitas *audio* yang dihasilkan. Teknik-teknik tersebut akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Merekam dari *PA mixer* ke *stereo recorder portabel*.

Teknik rekam menggunakan *stereo recorder portable* yang dihubungkan ke *PA mixer* cukup sederhana, yaitu dengan menghubungkan kabel pada output *PA mixer console* ke *input* yang tersedia pada *recorder portable*. Sinyal audio yang sudah di mixing pada *PA mixer* akan direkam pada *recorder portable*, sehingga kualitas pada *PA mixer* saat pertunjukan akan berpengaruh pada hasil rekaman. Data rekaman suara yang dihasilkan berupa sebuah *stereo track* atau *2 track mono*. Kualitas yang dihasilkan dari teknik ini lebih bersih daripada menggunakan 2 buah mikrofon untuk menangkap sinyal suara pada pertunjukan, karena dengan mengambil sumber suara pada output mixer tidak terpengaruh dengan suara yang ada dalam ruang pertunjukan.

2. Merekam dengan dua mikrofon dan *stereo recorder portable*

Merekam dengan menggunakan mikrofon yang terhubung dengan *recorder portable* dapat menjadi pilihan alternatif untuk merekam sebuah pertunjukan musik. Mikrofon berfungsi untuk menangkap sinyal suara yang kemudian akan direkam pada *recorder portable*, dan menghasilkan sebuah *track stereo*. Dalam proses merekam dapat menggunakan mikrofon bawaan dari *recorder portable* atau dengan menggunakan mikrofon tambahan yang diletakan pada posisi tertentu. Mikrofon diletakan menghadap panggung tempat pertunjukan suara yang direkam dapat fokus pada pertunjukan. Mikrofon tidak hanya menangkap suara dari panggung saja, namun juga dari suara penonton dan ruangan tempat pertunjukan.

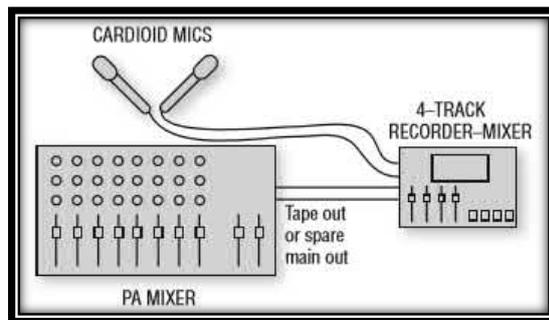


Gambar 2.16 Metode stereo untuk merekam pertunjukan grup musik jazz
Sumber :*Practical Recording Technique* (2009:412)

3. Merekam dengan 4-tracker recorder mixer

Teknik ini merupakan campuran dari dua teknik sebelumnya, yaitu menggunakan mikrofon dan output *PA mixer* untuk mendapatkan sinyal suara pertunjukan. Dibutuhkan *recorder mixer* dengan 4 *input*, dengan rincian *input* 1 dan 2 digunakan untuk mikrofon, kemudian *input* 3 dan 4 untuk menerima sinyal dari *output PA mixer*. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan hasil rekaman

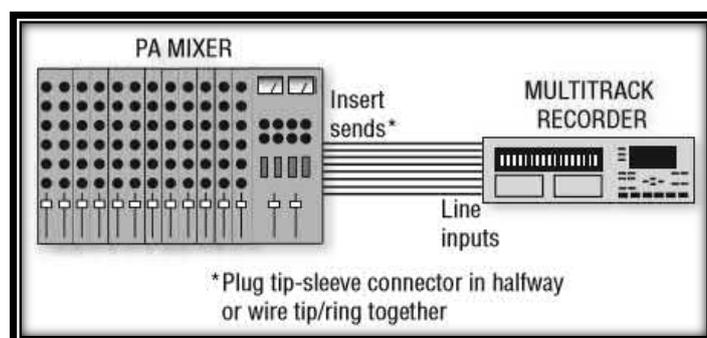
pertunjukan yang bersih dari *output PA mixer*, dan mendapat suasana pertunjukan baik dari suara ruangan maupun suara penonton. *Mixing* dapat dilakukan di studio setelah proses rekaman selesai.



Gambar 2.17 metode merekam dengan *4-track recorder mixer*
 Sumber : *Practical Recording Technique* (2009:413)

4. Menghubungkan *insert send* pada *PA mixer* ke *multitrack recorder*

Teknik ini dapat menjadi pilihan untuk melakukan *multitrack recording* dalam sebuah pertunjukan. Sinyal audio dikirim ke input pada *multitrack recorder* dari *insert send* masing - masing *channel* yang ada *PA mixer*. Sinyal suara akan direkam pada *multitrack recorder* menjadi *track* terpisah sesuai dengan jumlah input yang digunakan. Proses *mixing* dapat dilakukan setelah proses *tracking* atau setelah pertunjukan berakhir. Kelemahan dari teknik ini adalah resiko terjadi *clipping* saat merekam karena harus menyesuaikan *trims/gain* dari *mixer*.

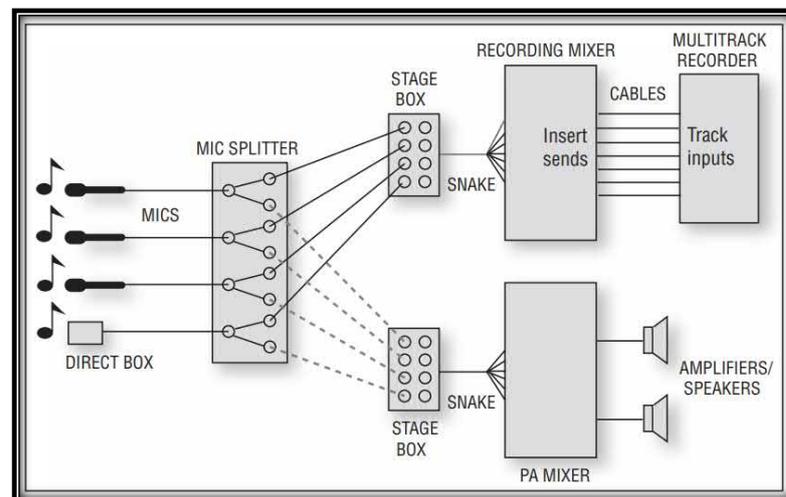


Gambar 2.18 menghubungkan *insert send mixer* ke *multitrack recorder*

Sumber :*Practical Recording Technique* (2009:414)

5. Menggunakan *mic splitter*

Penggunaan *mic splitter* berfungsi untuk membagi sinyal input menjadi dua keluaran sinyal yang akan dikirim ke *PA mixer* dan *recorder mixer*. Dengan *splitter*, sinyal suara yang diterima *recorder mixer* lebih natural karena tidak terpengaruh dari proses *mixing* yang dilakukan pada *PA mixer*. Teknik ini dapat dilakukan dengan cara menghubungkan mic ke *input splitter*, selanjutnya sinyal dari *splitter* dibagi dua keluaran, satu masuk ke *input PA mixer*, satu masuk ke *input recorder mixer*. Sinyal suara yang diterima *recorder mixer* kemudian dapat direkam dengan menggunakan *multitrack recorder* atau dengan menghubungkan *recorder mixer* ke *laptop / computer* dengan kabel *USB / FireWire*. Teknik ini dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan kualitas rekaman dengan cara *multitrack*, karena sinyal yang didapat langsung dari sumbernya.



Gambar 2.19 Teknik rekam menggunakan *mic splitter*
 Sumber :*Practical Recording Technique* (2009:414)

6. Merekam dengan teknik rekam *multitrack* dalam sebuah van atau truk.

Teknik ini biasa digunakan dalam bidang *broadcasting*, dimana mobil van digunakan sebagai *control room* yang sudah di modifikasi dengan menambahkan peredam, serta perangkat *recording* seperti *speaker monitor*, *multitrack recorder*. Proses *recording* dan *mixing* dapat dilakukan didalam mobil. Teknik ini juga menggunakan splitter untuk membagi sinyal suara menjadi dua untuk dikirim ke *PA mixer* dan *recorder mixer*. Sinyal dari *splitter* dikirim menggunakan *snake cable* yang dan dihubungkan pada *recorder mixer* yang berada di dalam mobil van.

2.2.6 Sound System

Sound system atau tata suara sudah menjadi kebutuhan dalam sebuah kegiatan yang mencakup banyak orang seperti sebuah konser musik maupun seminar. Sri Waluyanti dkk (2008:48) menjelaskan bahwa tata suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukan, pertemuan, rekaman dan lain lain. Sementara Gary Davis dan Ralph Jones (1990:4) menjelaskan *sound system* adalah susunan fungsional komponen elektronik yang dirancang untuk memperkuat (meningkatkan kekuatan) suara. Hal ini dapat dilakukan dengan beberapa alasan. Tiga alasan yang paling umum yaitu

1. Untuk membuat suara menjadi lebih jelas pada suatu ruangan yang besar, sehingga tidak hanya orang yang dekat dengan sumber suara saja yang dapat mendengar dengan jelas, namun orang yang berada jauh dari sumber suara juga dapat mendengar dengan jelas.

2. *Sound system* dapat memberikan pengaruh besar dalam sebuah pertunjukan musik. *Sound system* berperan dalam hal artistik suara, dimana

dengan melakukan proses *mixing* yang baik akan membuat lebih menarik dan hidup dengan menambahkan efek pada suara.

3. *Sound system* memungkinkan orang untuk mendengar suara di tempat yang berbeda. Dalam beberapa kegiatan, ada yang membutuhkan lebih dari satu ruangan, sehingga menggunakan ruangan yang berbeda dengan satu sumber suara yang sama. *Sound system* digunakan untuk mengirim suara ke ruangan yang berbeda dengan tempat sumber suara menggunakan *speaker* yang dipasang pada setiap ruangan. Dengan demikian persebaran suara akan menjadi rata, ruangan yang berbeda dapat mendengar suara yang sama dari sumber yang berada di ruangan berbeda dengan jelas.

2.2.7 Pertunjukan

Menurut Murgiyanto (1996:49) seni pertunjukan meliputi berbagai macam tontonan, semua tontonan dapat disebut pertunjukan. Untuk dikatakan sebagai sebuah pertunjukan, maka sebuah tontonan harus memenuhi empat syarat pertunjukan yaitu: 1) harus ada tontonan yang direncanakan untuk disuguhkan kepada penonton, 2) pemain yang mementaskan pertunjukan, 3) adanya peran yang dimainkan, 4) dilakukan di atas pentas dan iringi musik. Seni pertunjukan merupakan sebuah ungkapan budaya, wahana untuk menyampaikan nilai – nilai budaya dan perwujudan norma – norma, estetik – estetik yang berkembang sesuai dengan zaman, dan wilayah dimana bentuk seni pertunjukan itu tumbuh dan berkembang (Susetyo, 2009: 1).

Dari dua pemaparan mengenai seni pertunjukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seni pertunjukan adalah sebuah ungkapan budaya yang dapat ditonton atau disaksikan sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut Jazuli (2014,144) dalam bukunya berjudul Manajemen Seni Pertunjukan edisi 2 memaparkan secara garis besar tata cara penyelenggaraan terdiri dari tiga langkah yaitu sebelum pertunjukan, pertunjukan, dan sesudah pertunjukan.

2.2.8 Musik Dangdut

Musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu serta ekspresi sebagai satu kesatuan (Jamalus, 1988: 1).

Menurut Muhammad Takari (2001:103) Dangdut adalah suatu ragam seni musik Nusantara yang berasal dari seni etnis Melayu; di dalamnya mengandung unsur – unsur musik India, Arab, dan Melayu. Kemudian berkembang dengan mengadopsi musik Barat, *Rock n'roll*, *Reggae*, dan *Rap*. Dalam perkembangan selanjutnya, dangdut berbaur dengan musik etnis nusantara lainnya, seperti : Jawa, Sunda, Batak, dan Minangkabau. Istilah Dangdut yang muncul pada tahun 1970-an berasal dari onomatopik bunyi *gendang tabla* yang akhirnya menjadi ciri khas musiknya.

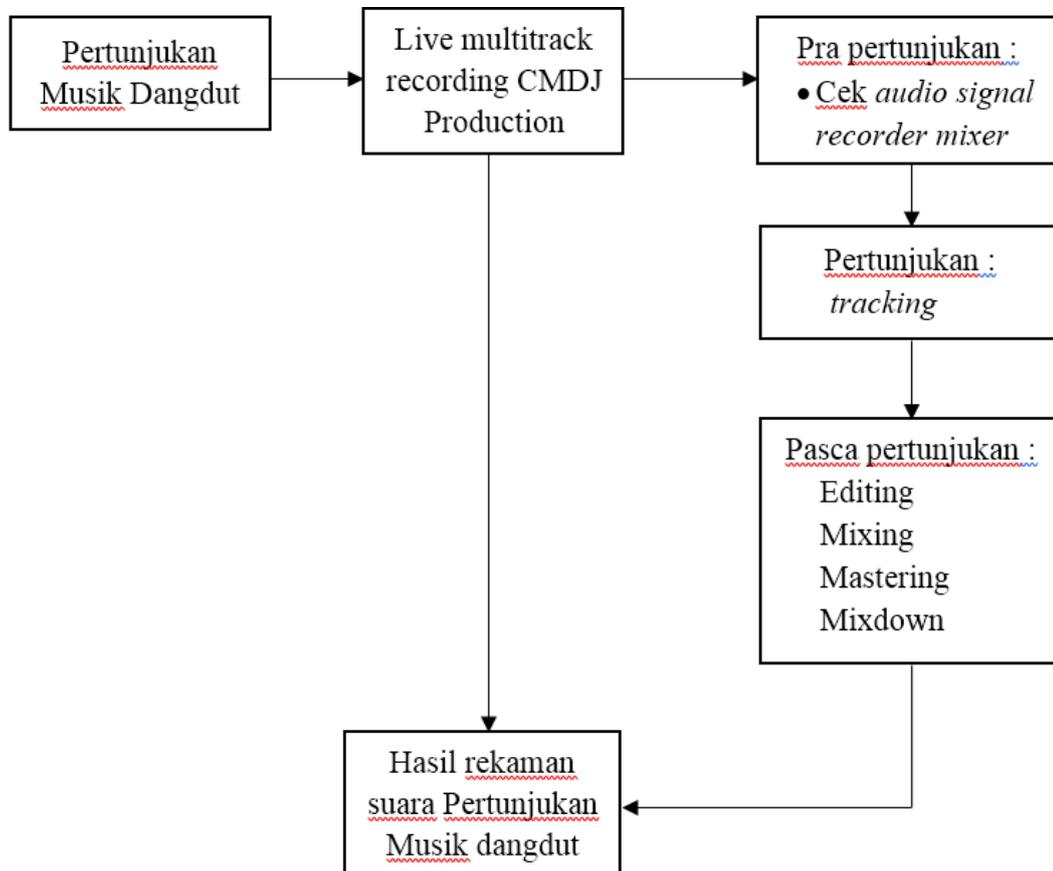
Secara musikologis, aspek-aspek musikal dalam musik dangdut sama dengan aspek-aspek musikal yang umumnya terdapat pada musik jenis lain yaitu ritme, melodi, dan harmoni. Aspek ritme yang merupakan unsur utama sekaligus

sebagai ciri khas dari musik dangdut terbentuk oleh perpaduan ritme pukulan gendang dan ritme permainan bass. Melalui perpaduan permainan ritme dua alat itulah, “ pola ritme “ yang saat ini lebih populer dengan istilah “*style*” pola dasar dangdut terbentuk, dan menjadi ciri khas yang sangat mudah dikenali perbedaanya dari musik jenis lain (Haryono, 2002).

Penyebaran musik dangdut berawal dari pertunjukan keliling pada periode 1960-an, kemudian menjadi industri panggung masal periode 1970-an. Memasuki periode 1980-an penyebaran musik dangdut semakin meluas melalui kaset rekaman. Seiring perkembangan teknologi, saat ini persebaran music dangdut mudah kita temui melalui media internet dan televisi.

Haryono (2002) menjelaskan alat-alat musik yang biasa dipergunakan dalam permainan musik dangdut yang lengkap terdiri dari gendang, gitar bass, gitar melodi. gitar pengiring sering disebut juga dengan gitar ritem, keyboard, mandolin, seruling bambu, dan tamborin. Penambahan alat-alat musik seperti drum-set, saxophone, trumpet, timpani, dan alat-alat musik yang lain ke dalam musik dangdut bukan merupakan hal yang wajib, akan tetapi kehadirannya sebatas sebagai "pemanis" agar tampak lebih modern.

2.3 Kerangka Berfikir



Gambar 2.20 Bagan Kerangka Pemikiran

Dalam deskripsi bagan di atas, teknik rekam *multitrack* digunakan dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut di CMDJ Production Temanggung. Jazuli (2014,144) dalam bukunya berjudul Manajemen Seni Pertunjukan edisi 2 memaparkan secara garis besar tata cara penyelenggaraan terdiri dari tiga langkah yaitu sebelum pertunjukan, pertunjukan, dan sesudah pertunjukan. Pada tahap pra pertunjukan terjadi proses cek *audio signal* pada *recorder mixer* atau *DAW* yang digunakan untuk merekam. Dengan teknik rekam *multitrack*, cek *audio signal* dapat dilakukan pada setiap *track* yang digunakan.

Pada saat pertunjukan berlangsung proses *tracking* terjadi, dimana *audio signal* direkam dalam *track* terpisah. Dalam tahap pasca pertunjukan, data rekaman yang sudah akan diolah dalam tahap ini. Proses *editing* dapat dilakukan untuk merapikan data. Setelah tahap *editing* dilanjutkan dengan tahap *mixing*, setiap *track* akan diolah dengan melakukan proses ekualisasi, menambahkan efek, panning dan balancing. Seluruh *track* kemudian dilakukan *mastering* dan di *mixdown* menjadi hasil rekaman suara pertunjukan musik dangdut.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan beberapa hal yang dapat menjadi kesimpulan dalam penelitian kali ini. Selain itu juga saran-saran penting yang akan bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Diantaranya sebagai berikut :

CMDJ Production Temanggung telah menggunakan teknik *multitrack recording* dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut yang ditanganinya sejak tahun 2012, dan digunakan hingga sekarang. Peralatan yang digunakan CMDJ Production juga menunjang penggunaan teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut. Dalam melakukan *live recording*, CMDJ Production menggunakan *mixer Soundcraft SiExpresion 3* dan *Soundcraft Multi Digital Card* sehingga dapat merekam hingga *32 track*. Kontribusi teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut di CMDJ Production Temanggung berlangsung dalam beberapa tahapan, mulai dari tahap pra pertunjukan, pertunjukan, dan pasca pertunjukan. Tahap pra pertunjukan dan tahap pertunjukan berlangsung di Desa Kenteng, Kecamatan Sumowono, sedangkan tahap pasca pertunjukan berupa proses *editing*, *mixing*, *mixdown* dan *mastering* dikerjakan di studio CMDJ Production.

Kontribusi dalam tahap pra pertunjukan didapatkan ketika proses cek *audio signal*. Dalam proses ini, sinyal yang dikirim dari *mixer Soundcraft*

SiExpresion 3 dilakukan pengecekan melalui *input* parameter masing masing *track* pada *DAW REAPER*. Proses ini berfungsi untuk memastikan setiap *track* mendapatkan sinyal yang baik dan sinyal yang masuk sesuai pada *track* yang telah ditentukan. Dengan begitu seluruh *track* dalam direkam dengan baik. Setelah proses cek *audio signal*, dilanjutkan dengan proses *tracking* pada saat pertunjukan musik berlangsung. kelebihan menggunakan teknik rekam *multitrack* adalah masing masing instrument dapat direkam pada *track* yang berbeda, dalam penelitian kali ini menggunakan 27 *track* untuk merekam, dengan rincian 26 *track mono* dan 1 *track stereo*.

Pada tahap pasca pertunjukan, kontribusi didapatkan saat proses *editing* dan *mixing*. Dengan teknik rekam *multitrack* proses *editing* dapat dilakukan pada setiap *track* dengan menghapus bagian yang tidak diperlukan. Dalam proses *mixing*, setiap *track* diolah dengan melakukan proses ekualisasi, menambahkan efek, *panning*, dan *balancing* sehingga dapat menghasilkan sebuah *track stereo* yang padu dan lebar sebelum di *mixdown*.

Dengan mempersiapkan perangkat yang menunjang seperti penggunaan *mixer Soundcraft SiExpresion 3* yang telah dilengkapi *Soundcraft Multi Digital Card* dan laptop sudah dapat melakukan *multitrack recording* hingga 27 *track* dengan lancar. Proses *editing*, *mixing*, *mastering*, dan *mixdown* yang dilakukan di studio milik CMDJ Production Temanggung dapat memperbaiki kualitas *track* yang jelek dengan menambahkan *plugin fx* yang dibutuhkan pada setiap *track* sehingga medapat hasil *mixing* yang lebih detail daripada teknik *stereo recording*. Teknik *multitrack recording* menghasilkan kualitas yang lebih baik daripada

menggunakan teknik *stereo recording*, sehingga hasil rekaman dapat menjadi bahan promosi dan memberikan hasil rekaman yang berkualitas bagi pihak penyewa jasa *sound system* di CMDJ Production Temanggung.

Sedangkan kendala dalam penggunaan teknik rekam *multitrack* adalah dibutuhkan ruang *hardisk* yang besar untuk menyimpan data audio, minimal 100 GB untuk durasi 2 jam dalam format *WAV*, sehingga harus dipersiapkan dan diperhatikan dengan baik sebelum melakukan proses *tracking*. Membutuhkan alokasi waktu untuk mengolah data *audio* yang sudah direkam karena harus melakukan *mixing per track* sebelum di *mixdown*. CMDJ Production Temanggung telah mengantisipasi kendala yang ada dengan mempersiapkan kebutuhan untuk melakukan *multitrack recording* dengan baik, mulai perangkat yang dibutuhkan hingga alokasi waktu untuk menyelesaikan hasil rekaman.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik rekam *multitrack* dalam proses *live recording* pertunjukan musik dangdut di CMDJ Production Temanggung memiliki kontribusi dalam meningkatkan kualitas hasil rekaman pertunjukan musik dangdut.

5.2 Saran

Berasarkan hasil penelitian, saran yang dapat penulis berikan antara lain adalah sebelum melakukan *editing* dan *mixing* sebaiknya operator dapat merapikan lembar kerja *project* pada *REAPER* dengan memberikan nama pada setiap *track* yang digunakan sesuai dengan instrumen yang direkam untuk mempermudah navigasi dalam mencari *track* instrument yang akan di *edit* atau *mixing*. Kemudian untuk meningkatkan kualitas hasil rekaman, dapat dilakukan *mixing* yang lebih detail lagi, yaitu dengan melakukan *mixing* per lagu, karena setiap lagu punya karakter yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Allyusni, Oni. 2012. Kontribusi Industri Recording Idiot Record Dalam Meningkatkan Popularitas Band Indie Di Kota Tegal. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek* . Jakarta : Rineka Cipta
- Bachri, Bachtiar S. 2010. "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif," *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, vol. 10.
- Badudu, J.S. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta : Bali Pustaka
- Bangun, Jabatin. 2005. *Industri Rekaman: Masa Depan Kultur Musik Indonesia: Jurnal Etnomusikologi*. 1(2).
- Bartlett, Bruce., dan Jenny Bartlett. 2007. *Recording Music on Location*. Boston : Focal Press
- Bartlett, Bruce., dan Jenny Bartlett. 2009. *Practical Recording Technique*. Boston : Focal Press
- Dani, H. 2006. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Gita Media Press.
- Dannenber, Roger B. 2007. *An Intelligent Multi-Track Audio Editor: Proceedings of International Computer Music Conference. Volume II*.
- Davis, Gary., dan Jones, Ralph. 1990. *Sound Reinforcement HandBook (2nd ed.)*. Milwaukee: Hal Leonard Corporation
- Glouca, Leocana. 2017. *Pemanfaatan Software Pro Tools Sebagai Media Pembelajaran Recording Di Sekolah Musik Purnomo: Jurnal Seni Musik*. 6 (1).
- Gunadi dan Djony. 2013. *Istilah Komunikasi*. Jakarta : Grafindo Persada
- Haryono, Slamet. *Dangdut dan Eksploitasi Seks Perempuan; HARMONIA Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. 3(2).
- Irnanningrat , Sang Nyoman Satria. 2016. *Matinya Pertunjukan Musik: Jurnal Pengkajian, Penyajian dan Penciptaan Musik*. 4(2).
- Jamalus, 1988. *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*.

- Jazuli, M. 2014. *Manajemen Seni Pertunjukan*, Edisi 2. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lashua, Brett D. dan Paul Thompson. 2016. *Producing Music, Producing Myth? Creativity in Recording Studios: IASPM@Journal*. 6(2).
- Luaylik, F., dan Khusyairi, J. A. (2012). *Perkembangan Musik Dangdut Indonesia 1960an 1990an*. *Verleden*. 1(1): 1-109.
- Margono, S. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miles Huber, David., dan Robert E. Runstein . 2010. *Modern Recording Techniques Seventh Edition*. Boston : Focal Press
- Moleong, Lexy J. 1993. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- _____. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosada Karya.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- _____. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhadjir. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Rake Sarasin.
- Murgiyanto, Sal. 1996. *Teater Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Palmer, Landon. 2016. *The Portable Recording Studio: Documentary Filmmaking and Live Album Recording, 1967-1969: IASPM@Journal*. 6(2).
- Puguh, Dhanang Respati. 2018. *Perusahaan Rekaman Lokananta, 1956-1990-An: Perkembangan Produksi dan Kiprahnya dalam Penyebarluasan Seni Pertunjukan Jawa Surakarta: Jurnal SASDAYA, Gajah Mada Journal of Humanities*. 2(2).
- Purwacandra,P.P. 2007. *Home Recording dengan Adobe Audition*. Yogyakarta: ANDI.
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya)*. Jakarta: Grasindo.

- Rehena, Novten Sepnat Eduard. 2014. Rancang Bangun Audio Mixer yang Dilengkapi Dengan Desibel Peak Meter: Jurnal E-journal Teknik Elektro dan Komputer.
- Richardson, Bill. 2018. Analisis Proses Rekaman Musik dengan Metode Digital di Km Studio Pontianak: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 7(2).
- Rohidi, T. R. (2011) Metodologi Penelitian Seni. Semarang: Cipta Prima.
- Roland Corporation . 1999. The Basics of Modern Recording. Los Angeles : Roland Corporation.
- Setiyoko, Praja Wahyu. 2011. Produktifitas Kerja Sound Enginner dalam Proses Recording di Pro Studio Recording Musik Pekalongan. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Strawn, John., et al. 1996. The Computer Music Tutorial. London : The MIT Press
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah. Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sumaryanto, Totok, 2007. Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni. Semarang: UNNES Press.
- Sumaryanto, Totok. 2010. Metodologi Penelitian 2. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Supriyadi, Dede. 2016. Penggunaan Software Nuendo 4 dalam Proses Perekaman Audio di Studio Rekaman Sound Garden Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Susetyo, Bagus. 2009. Handout Materi Pembelajaran : Kajian Seni Pertunjukan. Semarang. Unnes press.
- Takari, Muhammad. 2001. Akulturasi Kebudayaan Musikal dalam Seni Pertunjukan Dangdut. Selonding : Jurnal Etnomusikologi Indonesia. 1(1): 103-118.
- Waluyanti, Sri, dkk. 2008. Buku Direktorat PSMK Untuk Tehnik Audio Video. Yogyakarta: Mediakom.