

# PENGEMBANGAN RANCANGAN PRODUK REKAMAN UNTUK KEPERLUAN REKAMAN VIDEO MUSIK

Aussie Bara Antrasitadepti      Dr. Deddy Wahjudi, M.Eng

Program Studi Sarjana Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: [aussie.bara@gmail.com](mailto:aussie.bara@gmail.com)

**Kata Kunci** : *Alat Rekam, Modular, Pemusik, Video Musik, Wireless plug-in.*

---

## Abstrak

Kultur internet adalah media yang mendukung untuk mempublikasikan karya diri yang terkait dalam konteks narsisme. Situs seperti audio-sharing, video-sharing, dan image sharing memicu orang-orang berkarya musik dan berekspresi secara bebas. Seringkali orang memiliki kendala dalam bermusik, terutama musik video, seperti terbatasnya sarana dalam merekam, waktu yang dibutuhkan untuk belajar proses rekaman, dan lainnya. Pada penelitian ini, berupa desain sarana rekaman yang dapat mengakomodasi kebutuhan rekaman baik musik maupun video musik dari user dari kalangan pemusik kelas advance sampai pemula. Dengan sarana tersebut diharapkan sebuah teknologi rekaman dengan metode wireless plug-in, lebih user friendly, dan mudah dioperasikan untuk memperpendek jangka waktu proses belajar.

## Abstract

Narcissist is a cultural phenomenon nowadays. Not just a selfie picture, even music and video are part of narcissist culture in the world. Music Video performance has spread in the last 10 years. Popularized by internet culture, while there's a lot of free music and video sharing started, triggering people to show off their music talent freely. But not all people who did music videos know how to record their performance. They need a device to record good quality videos easier and faster, because conventional video recording appliances are difficult to operate and expensive. The concept of the design is a modular camera with wireless recorder with wireless plug-in method and user friendly.

---

## Pendahuluan

Fenomena foto selfie terjadi dimana – mana dan tetap menjadi budaya populer di Indonesia hingga satu dekade terakhir ini. Foto selfie atau merupakan bentuk perwujudan dari narsisme seseorang. Selfie secara harafiah seringkali diartikan sebagai aktivitas memotret diri sendiri atau narsisme. Jika ditelusuri lebih dalam pengertian 'Selfie' menurut referensi pustakawan Britania adalah - "sebuah pengambilan foto diri sendiri melalui smartphone atau webcam yang kemudian diunggah ke situs web media sosial."

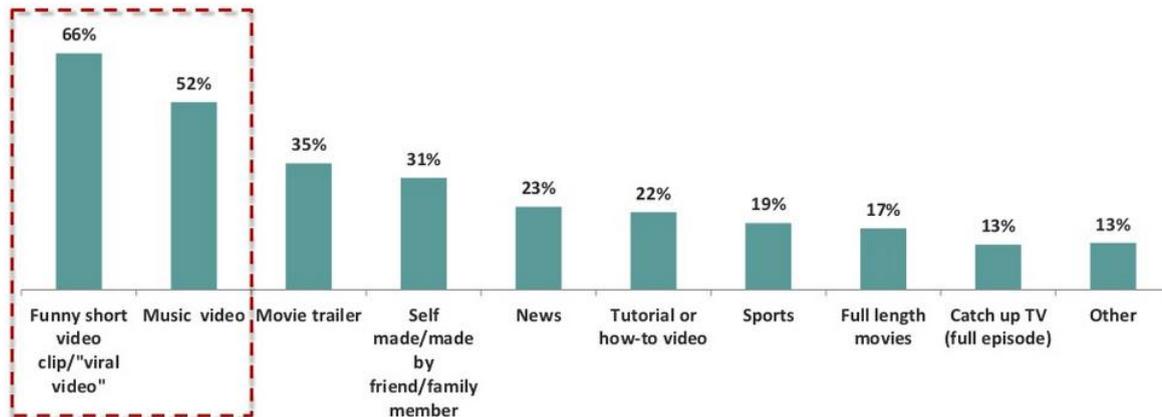
Perkembangan budaya dan teknologi terus menunjang budaya narsisme di dunia. Seperti halnya foto, musik dan video juga mulai menjadi bagian budaya narsis di dunia. Budaya tersebut populer dengan sebutan "video covering music" atau daur ulang musik yang sudah pernah direkam dan dipopulerkan sebelumnya.

Kultur internet adalah media yang mendukung untuk mempublikasikan karya diri yang terkait dalam konteks narsisme. Situs seperti audio-sharing, video-sharing, dan image sharing merupakan situs UGC atau User-Generated-Content, yang dimaksudkan dengan UGC adalah, setiap penggunaannya dapat secara bebas mempublikasikan jenis konten seperti apa yang ingin diunggah. Inilah yang menjadikan budaya narsisme semakin populer, tak terkecuali di Indonesia.

Internet sebagai pendukung media ekspresi terkuat untuk mempublikasikan hasil *Covering Music* atau rekaman musik buatan sendiri baik dari kalangan profesional sampai amatiran, sehingga banyak bermunculan di media sosial seperti soundcloud, sebuah situs audio-sharing, yang populer digunakan orang-orang untuk mempublikasikan hasil rekaman daur ulang musik, pengguna dan penikmatnya semakin meningkat dan situs ini dengan mendapatkan akses satu juta kali setiap harinya, dengan durasi 12 jam audio diunggah setiap menitnya. Selain situs audio-sharing, juga terdapat situs video sharing. Yang dimaksud dengan situs video – sharing adalah, pengguna dapat mengunggah file apapun dalam bentuk video dan dapat diakses secara bebas. Situs seperti menampilkan berbagai macam konten video, penggunaannya juga baik secara personal, komunal, ataupun korporasi. 3 situs video sharing yang populer saat ini adalah vimeo, flickr dan youtube.

Youtube merupakan situs video-sharing yang mempopulerkan budaya *self video music*, dengan kemudahan mengakses dan mengunggah, baik profesional maupun amatiran melaukan *self video music* melalui youtube.

---



**Gambar 1.** Hasil Riset : Materi yang paling banyak di-*share* dan di lihat di situs *video-sharing*

Di situs video-sharing seperti youtube, mampu mengakomodasi kualitas gambar dan suara hingga tingkatan HD, untuk kualitas tertinggi. YouTube awalnya menawarkan video dengan satu level kualitas, yaitu resolusi 320x240 piksel dengan codec Sorenson Spark with mono MP3 audio. Kini youtube sudah memiliki kualitas video HD 1080p dan resolusinya meningkat hingga 4096x3072 piksel.

Karena luasnya area kualitas video, maka kualitas materi musik video yang dihasilkan setiap video tentu berbeda berbeda. Dipetakan urutan kualitas berdasarkan kemampuan bermusik dan kualitas gambar. Di klasifikasikan tiga tingkatan dalam kualitas. Klasifikasi dari materi tersebut disimpulkan, tingkatan, pemula, amatiran dan *advance*. Karena tingginya pengaruh dan budaya eksistensi diri, desain untuk menunjang dan mendukung kegiatan yang menjadi trend saat ini dirasa perlu. Salah satunya adalah alat rekam video yang sesuai untuk menunjang budaya Self Video-Music untuk membantu mempermudah user dalam menghasilkan suatu karya yang lebih baik.

### Proses Studi Kreatif

Dalam perancangan produk, terdapat aspek aspek yang perlu dikaji untuk mendesain alat rekam yang sesuai dengan kondisi gaya hidup dan aspek yang terkait dengan UGC. Aspek tersebut adalah:

1. Target pengguna
2. Aspek Engineering
3. Ergonomi Produk
4. Penggunaan produk
5. Interaksi produk dan manusia
6. Output yang diharapkan

Target pengguna ditentukan berdasarkan hasil analisa klasifikasi tingkatan pengguna. Dari hasil riset tersebut, penulis mengidentifikasi SWOT dari masing masing tingkatan, untuk diketahui urgensi dari produk ini untuk siapa. SWOT ditentukan dari kategori input, proses, dan output dari masing masing orang yang melakukan rekaman, hingga disimpulkan dibutuhkan produk yang seperti apa yang mampu menunjang kegiatan mereka dalam melakukan video covering dan target utama pengguna, produk ini ditujukan untuk siapa.

**TABEL 1.** Analisis SWOT musik dalam proses rekaman

	Pemula	Amatiran	Advance
Strength	Tidak mengeluarkan biaya  Dapat dilakukan dimana saja	Mengeluarkan biaya rendah  Durasi rekaman lebih lama karena satu shift home recording dapat disesuaikan sesuai hasil lagu yang diinginkan musisi	Kualitas suara bagus  Proses editing dan mastering dilakukan oleh operator, sehingga menghemat usaha  Karena rekaman secara terpisah, maka setiap alat musik terdengar jelas  Akustik ruangnya bagus
Weakness	Kualitas suara rendah  Banyak noise suara  Terdapat feedback  Kurang bisa dipoles	Karena group live recording, tergantung pada kondisi masing masing musisi  Suara drum dari komputer  Kesalahan satu musisi mengakibatkan pengulangan permainan lagu  Akustik ruangnya kurang sebagai standar rekaman  Terlalu banyak melibatkan efek digital	Biaya mahal  Waktu tidak fleksibel  Operasional sulit  Alat bantu rekam dan alat musik disediakan langsung oleh studio rekaman.
Opportunities	Fleksibel  Operasionalnya tidak rumit	Hasilnya lebih alami karena permainan secara bersama sama  Menghemat waktu apabila satu grup tidak terjadi kesalahan  Waktunya lebih fleksibel	Layak untuk release  Waktunya efisien, karena musisi sudah harus penuh persiapan menyiapkan sound effect yang sudah diatur sebelumnya
Threat	Sangat terpengaruh pada kondisi ruangan  Minim polishing suara	Karena efek drum tidak bisa dihasilkan sendiri, maka suara drum menggunakan efek komputer dimana hasilnya kurang alami  Aktivitas setiap orang berbeda beda mengakibatkan proses rekaman terhambat apabila salah satu pihak berhalangan  Akustik ruang kurang memenuhi standar  Beberapa alat musik yang kurang dominan suaranya kadang tertutup	Operator kadang tidak satu genre dengan pemusik sehingga harus menyesuaikan studio rekaman  Operasional yang tidak user friendly

Dari data pengamatan aktivitas di atas, ditentukan bahwa fokus produk yang akan ditargetkan oleh penulis adalah untuk amatiran. Kemudian dilihat dari prosesi rekaman, diperoleh analisa secara garis besar aktivitas rekaman tiap tingkatan pemusik. Untuk itu diketahui produk yang menunjang dan mempermudah proses rekaman. Selanjutnya, untuk dianalisa bagaimana memperlakukan produk tersebut dari segi pengoperasian dan perawatan. Studi tersebut nantinya berguna untuk proses mendesain operasional produk agar produk tersebut *user friendly* dan mudah digunakan. Hasil studi dan survey juga menunjukkan bahwa pengguna menginginkan kualitas rekaman gambar dan suara yang bagus tanpa mengeluarkan banyak uang dan banyak waktu, penggunaanya juga harus mudah dimengerti.

Produk yang akan didesain adalah alat rekam video dengan kamera modular untuk maksimalisasi hasil video. Produk ini selain dirancang dengan mempertimbangan aktivitas musisi amatiran yang menjadi target utama penggunaanya. Pertimbangan dilakukan untuk mengetahui operasional produk yang awam dioperasikan oleh musisi amatiran, maka penulis melakukan studi semantik pada produk, agar desain mudah dioperasikan. Untuk itu selain sudi aktivitas saat rekaman, penulis juga melakukan studi pada video musik, diklasifikasi menjadi 3 bagian, yaitu Pemula, Amatiran dan *Advance*. Studi dilakukan dengan melihat kualitas video yang diunggah ke situs video-sharing



**Gambar 2.** Screen Capture video musik di youtube, dari kiri ke kanan merupakan tingkatan pemula, amatiran dan *advance*

Dari hasil studi didapatkan kata kunci untuk mendesain berupa: Efisien, fleksibel, *user friendly*, dan *compact*.

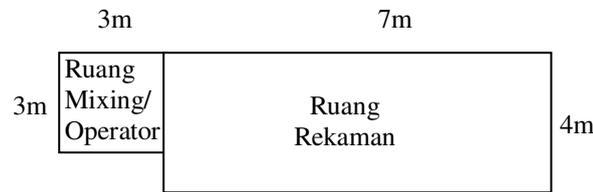
### Hasil Studi dan Pembahasan

Penulis melakukan studi untuk mendapatkan desain yang ideal dalam produk. Studi yang dilakukan adalah studi lapangan, studi literatur, wawancara kuantitatif dan wawancara kualitatif. Dari hasil studi tersebut, didapatkan ide alternatif desain, berikut adalah 3 alternatif desain tersebut:



**Gambar 3.** Alternatif Desain (Gambar Render)

Dilakukan studi ergonomi dan antropometri untuk mengetahui bagaimana kesesuaian produk dengan aspek fisiologi manusia. Studi dilakukan untuk mengetahui prediksi teknis operasional pada produk. Studi ergonomi yang dilakukan adalah, studi menggenggam / *gripping* . Dilakukan pula studi untuk mengetahui ukuran ruang standar untuk rekaman musik. Berikut adalah ilustrasi mengenai standar ruangan untuk rekaman musik:



**Gambar 4.** Ukuran Standar Ruang Rekaman

Selain merekam gambar, produk ini juga dirancang merekam gambar. Sehingga output produk ini berupa video. Dilakukan studi eksperimentasi video. Studi dilakukan dengan cara mempelajari hasil output video dengan berbagai lensa. Berikut adalah gambar mengenai hasil output video, selain output standar:

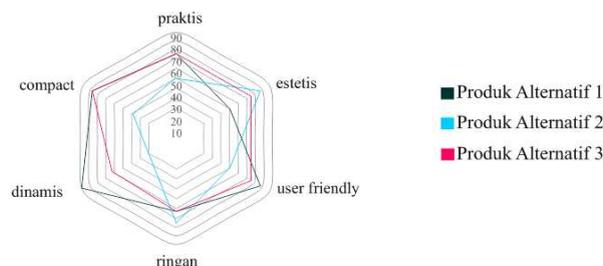


**Gambar 5.** Varietas frame keluaran output pada video. Sumber: [www.sonybiz.net/vision](http://www.sonybiz.net/vision)

Studi image juga dilakukan untuk menentukan kemana arah citra produk ini diarahkan, image diambil dari sampling 10 orang yang aktif melakukan video covering dari berbagai tingkatan, baik professional maupun amatir. Ditemukan kata kunci untuk mendesain yaitu, *narcissistic* dan *togetherness*. Studi image membantu dalam proses pemilihan warna, dan teknis penggunaan dari produk. Mengacu pada kata kunci *narcissistic* dan *togetherness*, maka produk didesain untuk menambah pengalaman dua kata kunci tersebut apabila menggunakan produk. Produk ini di desain untuk menambah pengalaman pengguna untuk memiliki interaksi dengan orang lain, dan kecintaanya terhadap diri sendiri.

Kata kunci untuk ide perancangan produk, yaitu Efisien, fleksibel, user friendly, dan compact. Juga membantu untuk pemilihan material. Material yang digunakan adalah Plastic PVC, karena plastik ini memiliki durabilitas yang tinggi untuk digunakan di produk produk seperti kamera, speaker, dan peralatan elektronik lainnya yang mudah dibawa. Kemudian digunakan alumunium sebagai elemen estetis tambahan untuk memberikan kesan modern.

Dari hasil studi tersebut didapatkan beberapa evaluasi dari alternatif desain sebelum, yang kemudian dikembangkan menjadi desain final, berikut adalah diagram metode diferensiasi semantik untuk menentukan alternatif desain mana yang dikembangkan:

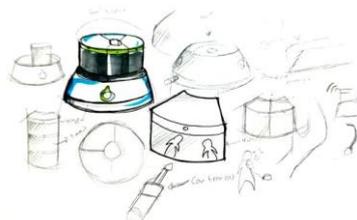


**Gambar 6.** Diagram Diferensiasi Semantik

Dari seluruh sketsa desain yang telah dikembangkan, terpilih desain alternatif ketiga dari kanan untuk dikembangkan. Desain tersebut sesuai dengan aspek keseluruhan konsep desain. Desain terpilih juga berdasarkan aspek kata kunci dari ide perancangan produk, prinsip engineering, user, teknis, dan output yang akan diraih dari produk ini. Berikut adalah hasil dari keputusan desain.



**Gambar 7.** Render Produk



**Gambar 8.** Sketsa Desain

## Penutup

Fenomena eksistensi diri kini mendorong setiap orang untuk menunjukkan karya mereka. Kemudahan akses teknologi membuat penyebaran informasi datang begitu cepat. Keterbatasan akan waktu dan keinginan untuk belajar membuat hasil karya terkadang tidak maksimal. Untuk itu diperlukan suatu device yang menunjang setiap orang untuk berkarya lebih baik lagi. Salah satunya adalah produk untuk menunjang kegiatan *self video music*, bermusik, dan mengambil gambar. Penelitian lebih lanjut dirasa perlu dilakukan untuk mencari peluang produk ini agar lebih diterima di masyarakat.

## Pembimbing

Artikel ini merupakan laporan perancangan Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Produk FSRD ITB. Pengerjaan tugas akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Deddy Wahjudi. M.Eng.

## Daftar Pustaka

- Hall, Donald E, 1980, *Musical Acoustics: An Introduction*, California : Wadsworth Publishing Company.  
Gallagher, Mitch, 2007, *Acoustic Design For Home Studio*, New York : Thomson Course.  
Brata, Bayu, 2007, *Videografi dan Sinematografi Praktis*, Jakarta: Elex Media Komputindo.  
Owsinski, Bobby. *The Musician's Video Handbook: Music Pro Guides*, London : Hall Leonard  
Deavin, Ronny. 2009. *Canggih Bermusik Dengan Komputer*. Gramedia Pustaka Utama : Jakarta.

Grabowicz. *Video Techniques*. 13 Agustus 2012.

[http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/shooting\\_tips/](http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/shooting_tips/)

Sondra C, 2012, Make a YouTube Video

<http://www.wikihow.com/Make-a-YouTube-Video>

Wilson, Nicole, 2012, How To Make a Music Video

<http://www.wikihow.com/Make-a-Music-Video>

Crisp, Simon, 2013, *What lens do I need? A guide to buying your next camera lens*.

<http://www.gizmag.com/camera-lens-buying-guide/29141/>

artikel non-personal, 18 Februari 2012., Statistika, Wikipedia Bahasa Indonesia, <http://id.wikipedia.org/wiki/Statistika> ,

\_\_\_\_\_. 2011. *Semantika Produk-I*, Institut Teknologi Bandung: Bandung

\_\_\_\_\_. 2011. *Semantika Produk-I*, Institut Teknologi Bandung: Bandung

Susanto, R. 2013. *Manajemen Pemasaran Produk*, Institut Teknologi Bandung: Bandung

Susanto, R. 2013. *Manajemen Desain*, Institut Teknologi Bandung: Bandung