

The Development of the Home Recording Industry in the City of Padang Panjang

Indra Arifin

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia. E-mail: indr4rifin@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted: 2020-08-02
Review: 2020-10-21
Review: 2020-10-28
Accepted: 2020-10-30
Published: 2020-11-04

KEYWORDS

Home recording, qualitative, digital, music, industry

CORRESPONDENCE

E-mail: indr4rifin@gmail.com

ABSTRACT

This research have a purpose to see how far the home recording industry has developed in the city of Padang Panjang. Generally, the home recording industry players in the city of Padang Panjang are dominated by students and graduates of the Indonesian Institute of the Arts, Padangpanjang. Therefore this research is focused on the city of Padang Panjang in order to see the correlation between the ISI Padang Panjang and the people of the city of Padang Panjang. The data analysis starts from the historical scope of the music recording industry on a large scale until it ends in a smaller scope, namely the city of Padang Panjang. This study uses a qualitative descriptive approach with several points to be examined, namely therey and development of the home recording industry, the number of home recording players in the city of Padang Panjang, how the work processes and stages, the number of service users, and the impact on the economy.

PENDAHULUAN

Home recording adalah salah satu istilah yang digunakan dalam dunia rekaman suara. Home recording sendiri berasal dari bahasa inggris yaitu *home* yang artinya rumah dan *recording* yang artinya rekaman, jadi home recording adalah proses rekaman yang dilakukan dirumah namun tetap menggunakan peralatan

yang layak sesuai standar recording. Bicara soal industri rekaman tentu tidak bisa lepas dari perkembangan karya-karya musik hari ini. Proses rekaman biasanya dilakukan sebagai salah satu proses pendokumentasian karya musik dalam bentuk data digital. Berdasarkan rekaman audio kita sampai saat ini masih bisa mendengar karya-karya para komponis musik terdahulu. Para musisi pop papan atas juga menggunakan

data rekaman sebagai pendongkrak popularitas mereka di dunia musik. Maka tak heran jika perkembangan musik sangat dipengaruhi oleh industri rekaman.

Zaman dahulu proses rekaman merupakan hal yang sulit dicapai seorang musisi karena selain membutuhkan biaya yang besar, studio rekaman pun sangat sedikit keberadaannya saat itu. Padahal studio rekaman sangat dibutuhkan oleh para komponis atau musisi untuk memproduksi karya musik mereka. Akhirnya banyak karya musik khususnya yang berada di daerah-daerah yang tidak terdokumentasikan dengan baik. Baik itu berupa karya komposisi musik baru, musik populer, maupun musik tradisional. Musik tradisional adalah musik yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia yang lahir dan berkembang dan diwariskan secara turun temurun dari suatu generasi ke generasi berikutnya (Ceunfin and Dewi 2020).

Fenomena ini tak heran terjadi karena di balik studio rekaman-rekaman besar biasanya berdiri para pengusaha di bidang bisnis musik yang punya modal besar dalam *label* (perusahaan) musik milik mereka. Geliat industri tersebut hanya berputar di kota-kota besar seperti Jakarta dan beberapa pulau Jawa. Sehingga masyarakat di daerah-daerah seperti di kota Padang Panjang hanya bisa menjadi penikmat saja. Dahulu satu-satunya studio rekaman yang berada di kota Padang Panjang hanya studio rekaman milik kampus STSI Padangpanjang yang sekarang sudah berubah nama menjadi ISI Padangpanjang. Seiring perkembangan teknologi

digital proses rekaman bukan lagi menjadi hal yang sulit dilakukan. Perkembangan teknologi sebagai buah dari arus globalisasi tidak akan mampu dihindarkan oleh manusia, karena ini adalah proses alami dan tuntutan ketidakpuasan manusia terhadap apa yang telah dimiliki untuk penunjang kehidupan (Andela, Ediwar, and Elizar 2017).

Proses rekaman yang awalnya menggunakan peralatan analog yang banyak kini telah bertransformasi dalam bentuk digital. Beberapa perangkat yang dibutuhkan studio rekaman sekarang sudah berubah menjadi perangkat lunak (software) dalam sebuah personal computer (PC). Hal ini diperkuat oleh pernyataan Munjazi yang mengatakan: Perkembangan musik pada masa kini mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama pada bidang produksi musik. Terdapat banyak perangkat audio yang telah diciptakan, beberapa diantaranya dikenal dengan digital Audio Workstation (DAW) (Munjazi, Martarosa, and Nurkholis 2018). Maka saat ini siapa saja dapat melakukan proses rekaman musik. Hal tersebutlah yang kemudian menjadi cikal-bakal munculnya istilah *home recording*. Saat ini di kota Padang Panjang sudah banyak kita temui tempat-tempat *home recording*. Pada umumnya dimiliki oleh para mahasiswa dan alumni dari kampus ISI Padangpanjang. Industri *home recording* ini kemudian mampu menjawab kebutuhan para musisi dalam memproduksi karya-karya musik mereka. Selain itu kebutuhan musik untuk bidang lain seperti tari, teater, film, dan lainnya dapat terpenuhi. Para mahasiswa di

ISI Padangpanjang khususnya di bidang musik dan karawitan hari ini juga dibekali dengan pengetahuan teori dan praktek tentang industri rekaman ini. Sehingga ketika mereka menjadi alumni, skill ini kemudian menjadi sumber mata pencaharian baru yang dapat membantu perekonomian mereka.

METODE PENELITIAN

Secara umum penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut pendapat Bogdan & Taylor yang dikutip oleh Maleong bahwa: Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar penelitian dan individu secara utuh (holistik), tidak boleh mengisolasi individu atau kelompok ke dalam variabel atau hipotesis, harus dipandang sebagai bagian dari satu kesatuan. (Lexy J. Moleong 2019)

Dengan demikian, realisasi metode kualitatif pada kajian “Perkembangan *Home Recording* di Kota Padang Panjang” ini disajikan secara deskriptif yang didukung oleh literatur musiknya. Penelitian ini dilakukan di wilayah Kota Padang panjang. Hal ini dilakukan karena terkait sasaran penelitian juga menyangkut peran mahasiswa dan alumni ISI Padangpanjang. Penelitian ini menggunakan dua jenis data dari sudut sumbernya, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan keterangan langsung yang diperoleh dari pihak pertama, seperti para pelaku home recording. Data sekunder adalah data yang dikutip dari berbagai

sumber-sumber, seperti buku-buku, laporan penelitian, jurnal, foto, rekaman audio visual yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Page | 71

Sejarah Singkat Industri Rekaman di Indonesia

Musik sudah menjadi hal yang tidak terpisahkan lagi di masyarakat. Pada prinsipnya musik terdiri dari wujud gagasan, seperti konsep tentang ruang: tangga nada, wilayah nada, nada dasar, interval, frekuensi nada, sebaran nada, kontur, formula melodi, dan lain-lainnya. Dimensi ruang dalam musik adalah organisasi suara, sementara di sisi lain musik juga dibangun oleh dimensi waktu, yang terdiri dari: metrum atau birama, nilai not (Panjang pendeknya durasi not), kecepatan (seperti lambat, cepat, sangat cepat), dan lainnnnya (Sahputra, Martarosa, and Warhat 2020). Musik saat ini juga merupakan sumber pengetahuan yang dapat dibedah dalam kerangka teoritis akademik. Sehingga saat ini telah banyak muncul kajian-kajian tentang musik yang dilakukan oleh para penulis, seniman, kritikus seni, budayawan dan berbagai profesi di bidang akademik. hasil kajian ini akhirnya menjadi sumber inspirasi lagi bagi para kreator musik untuk melahirkan karya-karya baru, baik itu karya yang bersumber dari tradisi maupun non-tradisi. Pola seperti ini masih berlangsung hingga saat ini sehingga antara proses kajian dan proses penciptaan itu menjadi hal yang sangat penting dalam dunia seni.

Musik sejatinya adalah salah satu bidang seni yang menggunakan bunyi sebagai media

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

utamanya. Meskipun mengandalkan indera pendengaran (audio) musik juga terkadang disajikan dengan dukungan sarana visual seperti video atau live performance. Untuk dapat di nikmati terus menerus penyajian musik biasanya didokumentasikan melalui rekaman audio yang memiliki kualitas yang baik. Sehingga lahirlah istilah rekaman suara (audio recording) dalam dunia musik. Alat perekam suara pertama yaitu *Phonoautograph* yang ditemukan seiring dengan pengembangan perangkat telepon pada tahun 1870-an dan pada saat itulah Thomas Alfa Edison mendapat ide untuk mencetak pesan telepon di atas kertas berlapis wax menggunakan alat elektromagnetik (Hasan and Dhony 2019).

Di Indonesia sendiri istilah audio recording sudah di kenal sejak tahun 1905 pada masa penjajahan Belanda. Dikarenakan pada tahun tersebut tercatat untuk pertama kalinya sebuah perusahaan rekaman yang bernama Tio Tek Hong Records milik seorang saudagar tionghoa di Pasar Baroe Batavia. Pada masa selanjutnya sekitar tahun 1950-an dianggap sebagai tonggak awal industri musik di Indonesia yang ditandai dengan mulai munculnya perusahaan rekaman milik pribumi seperti Irama Record yang digagas oleh seorang perwira angkatan udara bernama Soejoso Karsono (Sakrie 2015, 2). Pada masa itu industri rekaman masih menggunakan media analog sebagai penangkap sinyal bunyi dan sajian hasil rekaman masih menggunakan piringan hitam dan pita kaset. Pada masa orde baru sebuah perusahaan rekaman pertama milik Negara resmi didirikan di kota Solo yang bernama *Lokananta*. Pendirian

perusahaan rekaman ini tidak terlepas dari kepentingan politik penguasa saat itu untuk penyiaran kampanye pemerintah melalui radio-radio.

Seiring dengan banyaknya penemuan di bidang teknologi, pada tahun 2005 terjadi perubahan besar dalam dunia industri rekaman, dimana teknologi musik yang awalnya menggunakan sistem analog perlahan mulai beralih ke teknologi digital. Teknologi baru ini memberikan berbagai kemudahan dalam proses rekaman musik di studio-studio dimana perangkat keras yang dipakai juga semakin canggih. Proses distribusi musik pun semakin mudah karena tidak lagi dalam bentuk fisik seperti kaset atau plat rekaman tetapi hanya dalam bentuk file digital dalam format *mp3* ataupun *wav*. Pada masa ini studio rekaman sudah mulai marak ada di Indonesia bahkan sampa ke daerah seperti Sumatera Barat. Sebut saja beberapa perusahaan rekaman seperti, Pitunang record, Minang Record, Panet Record dll.

Istilah Indie Label dan Major Label

Dalam dunia Industri musik dua istilah ini tidak asing terdengar di telinga kita. Sebuah produksi musik pastinya melibatkan banyak pihak seperti, produser musik, komposer, musisi, publisher, arranger dan sebagainya. Major label adalah istilah untuk sebuah produksi musik yang dinaungi oleh sebuah perusahaan rekaman musik yang memiliki modal besar. Biasanya seorang produser akan mencari para musisi, artis ataupun komposer untuk direkam hasil karya mereka lalu dipasarkan demi mendapatkan keuntungan.

Produser akan membiayai seluruh biaya produksi hingga distribusi musik itu sendiri. Bahkan pada sistem ini produser ikut ambil bagian dalam karya sang musisi. Musik-musik yang akan diproduksi biasanya akan diseleksi dan harus mendapatkan persetujuan dari pemegang modal demi keuntungan bisnis dalam dunia musik. Akhirnya terkadang karya yang diproduksi harus mengikuti kehendak perusahaan yang mengacu pada selera pasar. Biasanya major label mempunyai perusahaan mereka sendiri. Menurut Ningrum istilah major label juga biasa disebut sebagai industri musik yang mainstream (Lestari 2019). Beberapa perusahaan major label yang ada di Indonesia seperti: Sony Music, Universal music, Nagaswara, dan lain-lain.

Indie label adalah istilah yang digunakan untuk produksi musik yang dilakukan secara mandiri oleh si komposer ataupun musisi. Istilah indie sebenarnya berasal dari kata “*independent*”. Biasanya mereka akan merekam dan memproduksi karya mereka dengan modal sendiri. Bahkan proses distribusi dilakukan langsung oleh musisi ke pasar. Kelemahan dari sistem ini biasanya terdapat pada keterbatasan dana. Pada sisi lain karya-karya dari indie label cenderung lebih idealis karena tidak ada intervensi dari pihak manapun. Pada era 2000-an musisi indie agak susah bersaing di pasaran karena dominasi major label. Tetapi beberapa dari mereka lebih mendapat tempat di luar negeri.

Perkembangan Industri Home Recording

Home recording adalah istilah yang cukup baru dalam dunia rekaman musik. Pengertian home recording mengacu pada proses kerja produksi musik. Pemahaman umum mengartikan home recording sebagai proses rekaman audio yang dilakukan di rumah atau di luar studio *mainstream*. Sedangkan tempat melakukan pekerjaan home recording disebut dengan *home studio*. Istilah ini muncul seiring dengan ditemukannya metode rekaman digital (*digital recording method*). Metode *digital recording* atau rekaman digital memberikan kemudahan kepada setiap studio rekaman karena dalam metode ini tidak membutuhkan ruangan yang besar untuk memuat semua peralatan rekaman karena sebagian besar sudah dikonversi ke dalam bentuk virtual perangkat lunak yang di kenal dengan istilah VST (*Virtual Studio Technology*). VST khususnya digunakan untuk membuat musik yang fungsinya adalah sebagai pengganti alat musik (bunyi instrument aslinya). Secara umum VST dimainkan dengan komputer, dan *MIDI* controller berupa: keyboard midi controller, wind *MIDI* controller dan grid *MIDI* controller. Kontakt Librari adalah sample library yang dijalankan dengan VST Kontakt (Frenki, Rozalvino, and Murniati 2018).

Proses rekaman dilakukan dalam sebuah perangkat lunak (software) komputer. Perangkat lunak itu sendiri disebut dengan DAW (*Digital Audio Workstation*) yang berfungsi sebagai tempat pengerjaan seluruh aktifitas rekaman mulai dari tracking, mixing, dan mastering (Richardson, Sanulita, and Silaban 2018).

Pengerjaan musik dengan menggunakan media komputer terkadang juga disebut dengan musik multimedia. Secara prinsipal musik multimedia merupakan sebuah musik elektronik yang menjadi sarana penyampai dalam membuat (mewujudkan) sebuah komposisi musik atau lagu, yang menggunakan banyak media pendukung. Media tersebut dapat berupa audio “suara” saja, maupun musik animasi, video, teks, grafik dan gambar dalam proses kerjanya. Musik multimedia membutuhkan sebuah sistem elektronik yang dirancang khusus untuk proses rekaman yaitu Digital Audio Workstation (DAW) sebagai medium pengolah (Wahyudi 2019).



Gambar 1:
Tampilan DAW Studio One
Dokumentasi Pribadi Agustus 2020



Gambar 2:
Tampilan VST Native Instrumen Kontakt
Dokumentasi Pribadi Agustus 2020

Home Studio dan Studio Recording Mainstream

Home studio dan studio recording mainstream, pada dasarnya dua hal ini sama-sama menunjukkan tempat merekam suara (musik). Istilah studio recording mainstream sengaja penulis gunakan sesuai dengan pendapat Wenz dalam kutipan Ningrum yang mengatakan, bahwa yang dimaksud dengan *mainstream* adalah arus utama, tempat band-band yang bernaung di bawah label besar, sebuah industri yang mapan. Band-band tersebut dipasarkan secara meluas yang coverage promosinya juga secara luas, nasional, maupun internasional, dan mereka mendominasi promosi media masa, mulai dari cetak, media elektronik hingga multimedia dan mereka terekspos dengan baik (Lestari 2019). Maka tak heran jika studio rekaman mainstream dianggap sebagai studio yang dekat dengan major label.

Sedangkan istilah home studio atau home studio recording adalah istilah yang digunakan untuk tempat rekaman yang *tidak mainstream*. Home recording pada awalnya dianggap sebagai tempat rekaman yang memiliki peralatan seadanya. Ia hanya punya perangkat merakam suara seperti *PC* atau *laptop*, *soundcard* atau *audio interface*, dan *microphone* secukupnya dengan kualitas hardware menengah ke bawah dan ia juga tidak mempunyai *acoustic room* yang baik. Tapi anggapan itu berubah ketika dihadapkan dengan penemuan Metode rekaman digital. Dalam dunia digital semua perangkat keras sudah di sederhanakan dalam software yang disebut VST. Masalah peralatan yang dipakai bukan lagi

menjadi persoalan semua tergantung pada hasil akhir. Bahkan studio profesional sekalipun sekarang sudah tidak lagi menggunakan peralatan yang berukuran besar. Pada akhirnya istilah home studio berarti rumah sebagai tempat memproduksi dan merekam musik.



gambar 3:
Studio Rekaman Mainstream (profesional)
Eldorado Recording Studio
Sumber: Pinterest.com



Gambar 4:
Home Studio
SGB Home Studio
Foto oleh Faris, Agustus 2020

Peralatan Home Recording

Untuk merekam atau memproduksi musik (recording) tentunya membutuhkan perangkat-perangkat tertentu. Peralatan tersebut terbagi menjadi dua jenis yaitu *hardware* (perangkat keras dan *software* (perangkat lunak). *Hardware* (Perangkat keras) home recording biasanya cenderung lebih sederhana dari pada studio professional (mainstream). Sedangkan untuk *Software* (perangkat lunak) cenderung sama tergantung kenyamanan sang operator. Berikut akan kita urai satu persatu hardware yang wajib ada untuk home recording.

Personal Computer (PC) atau Laptop

Komputer atau Laptop adalah hal yang paling penting dalam dunia rekaman digital. komputer adalah otak dari segala pengerjaan rekaman audio. Biasanya ada spesifikasi minimal komputer yang disarankan untuk digunakan dalam dunia rekaman. Minimal komputer hendaknya memiliki *Random Acces Memory* (RAM) 8 gb atau lebih. Kemudian didukung oleh *prosecor Core I.5* untuk produk Intel dengan kecepatan minimal 2.4 ghz. Agar kecepatan bekerja lebih maksimal disarankan menggunakan Penyimpanan dengan teknologi *Solid State Drive (SSD)*.



Gambar 5:
Laptop (kiri), Personal Computer (kanan)
Foto oleh Faris, Agustus 2020

Audio Interface atau Soundcard

Audio Interface adalah hal penting kedua setelah komputer dalam dunia rekaman. *Audio interface* atau yang akrab disapa *soundcard* mempunyai fungsi sebagai penerima sinyal dari instrument lalu meneruskannya ke komputer untuk selanjutnya di proses lebih dalam. Soundcard menggunakan kabel *USB* ataupun *Fireware* sebagai penghubung untuk mengirim data ke komputer. Tiap-tiap soundcard biasanya memiliki kualitas yang berbeda-beda tergantung *pre-amp* yang di gunakan. *Pre-amp* mempunyai

tugas meng-amplify output langsung dari instrument sebelum di kirim kepada *soundcard*. Untuk hasil yang lebih maksimal beberapa studio biasanya menambahkan *pre-amp* eksternal di studio mereka.



Gambar 6:
Audio interface atau Soundcard
Foto oleh Faris, Agustus 2020

Microphone

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

Sedangkan mic *condenser* memiliki tingkat sensitivitas yang lebih tinggi karena terbuat dari bahan plat baja. Mic ini juga

mampu menangkap frekuensi bunyi yang lebih lebar. Berbeda dengan mic *dynamic*, untuk mengaktifkan *condenser* biasanya membutuhkan suplay arus lebih (*phantom power*) dengan tegangan mulai dari 1,5 volt-12 volt hingga 48 volt. Umumnya di studio rekaman lebih dominan menggunakan mic ini untuk rekaman khususnya take vocal karena kemampuan sensitivitas dan jangkauan frekuensi bunyi yang lebih lebar.



Gambar 7:
Dynamic Microphone (kiri), Condenser Microphone
(kanan)
Foto oleh Faris, Agustus 2020

Speaker Monitor atau Hearing Monitor

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



Gambar 8:
Speaker Monitor tipe ISK DS5A
Foto oleh Faris, Agustus 2020



Gambar 10:
Midi Controller tip Presonus
Foto oleh Faris, Agustus 2020

Headphone

Headphone adalah alat yang digunakan untuk tracking agar musisi yang merekam dapat mendengar musiknya. Headphone memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda dengan speaker monitor, kalau speaker digunakan oleh engineer untuk monitoring sedangkan headphone digunakan oleh musisi untuk monitoring saat melakukan proses rekaman.



Gambar 9:
Headphone tipe Samson
Foto oleh Faris, Agustus 2020

Midi controller

Midi controller adalah sebuah hardware yang berfungsi sebagai pengoperasian bunyi-bunyi yang ada di *VST*. *Midi controller* umumnya memiliki tuts seperti piano tetapi tidak memiliki bank sound seperti alat musik *keyboard*, tetapi ada juga beberapa *midi controller* yang tidak berbentuk *piano*, tetapi ini tidak umum di pakai oleh para engineer.

Beberapa hardware di atas merupakan perangkat yang harus tersedia di home studio. Biasanya pada studio professional akan terdapat beberapa penambahan hardware lagi contohnya *mixer*, *analog compressor*, *limiter*, *analog equalizer* dan lain-lain. Setelah terdapat hardware tersebut selanjutnya yang di perlukan dalam sebuah studio rekaman adalah software. Software dalam pada dunia rekaman disebut dengan DAW yang merupakan singkatan dari *Digital Audio Workstation*. Sampai saat ini sudah banyak perusahaan-perusahaan teknologi yang mneluncurkan produk mereka seperti *Presonus Studio One*, *Nuendo*, *Cubase*, *FL Studio*, *Ableton Live*, *Logic Pro* dan banyak lagi DAW yang beredar di pasaran. Biasanya DAW yang di pakai tiap-tiap studio tergantung selera sang engineer. Pada tiap DAW biasanya juga sudah tersedia VST bawaan yang bisa langsung di manfaatkan. Huber dan Robert (2010:277) seperti di kutip Bill mengatakan *virtual studio technology* baik itu *virtual instrument* maupun *virtual audio processor* secara otomatis dapat langsung di kendalikan oleh DAW Disamping itu juga terdapat software VST Eksternal lain yang juga bisa di hubungkan dengan DAW. Misalnya saja

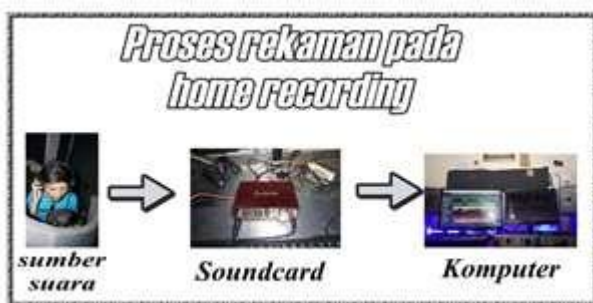
Kontakt yang merupakan produk dari *Native Instrumen*, *addictive drum*, *silent*, *EZdrums*, *Waves*, *Fabfilter* dan sebagainya.

Proses Produksi Musik Pada Home Recording

Proses Produksi musik baik itu pada home recording maupun di studio besar pada prinsipnya sama. Proses tersebut terbagi menjadi tiga tahapan diantaranya:

Tracking (Rekaman)

Tracking adalah sebuah proses merekam suara akustik dari instrumen maupun vokal menjadi sinyal digital untuk di olah dalam sebuah komputer. Untuk proses ini menggunakan microphone sebagai alat utama yang menangkap sumber bunyi kemudian dikirim ke komputer melalui soundcard. Beberapa studio (umumnya studio profesional) terkadang juga menambahkan mixer sebelum masuk ke soundcard untuk merekam suara. Tujuan penggunaan mixer biasanya agar hasil rekaman terasa lebih tebal meskipun sebenarnya pada tahap mixing masih bisa di lakukan.



Gambar 3:
Proses tracking tanpa Mixer
Dokumentasi pribadi



Gambar 4:
Proses tracking dengan Mixer
Dokumentasi pribadi

Ada dua sumber suara dalam data rekaman pertama yaitu sumber suara kistik yang menghasilkan data audio.



Gambar 5:
Data Audio pada DAW Studio one
(Sumber suara akustik)
Dokumentasi pribadi

Sedangkan untuk proses rekaman dengan sumber suara VST biasanya dilakukan dengan menggunakan sebuah *midi controller*. Data pada proses perekaman ini adalah data midi.



Gambar 6:
Data midi pada DAW Logic Pro X
(Sumber suara VST)
Dokumentasi pribadi

Mixing

Mixing adalah sebuah proses yang dilakukan oleh seorang *engineer* untuk menggabungkan semua hasil tracking sehingga menjadi kesatuan satu kesatuan musik yang enak didengar. Dalam proses *mixing* terdapat setidaknya empat langkah yang sering dilakukan yaitu *compresing*, *equalizing*, *balancing*, dan *effect*. Sebenarnya setiap *engineer* punya langkah

yang berbeda-beda dalam melakukan mixing, namun empat langkah tersebut adalah yang paling sering dan umum dilakukan. Proses adalah proses menyamakan bunyi masing-masing instrumen. Misalkan dalam sebuah lagu ada lima instrument yaitu *gitar, bass, keyboard, drum* dan *vokal*. Proses *balancing* adalah membuat kelima instrument ini memiliki volume yang seimbang sehingga tidak ada bunyi yang terlalu pelan atau terlalu keras. Pada bagian *balancing* biasanya juga disertakan dengan melakukan *panning* atau membagi bunyi agar terdengar di sisi kiri, kanan atau di tengah.

Proses *compressing* adalah proses memberi *compressor* pada sebuah track sehingga dinamika lagu terasa lebih baik. pada saat melakukan proses *tracking* misalnya rekaman vokal biasanya si *vokalis* menyanyi dalam nada tinggi dan rendah. Pada saat nada tinggi sinyal volume suara juga akan terangkat dan pada saat nada rendah biasanya volume suara lebih rendah. Hal ini menyebabkan *sinyal audio* kurang merata. Pada situasi inilah *compressor* akan bekerja dengan cara menekan sinyal yang berlebih dan mengangkat sinyal yang lemah sehingga hasil rekaman lebih rata dengan dinamika yang teratur. Pada sisi lain *compressor* juga membuat hasil rekaman lebih terasa berisi atau lebih tebal.

Proses *equalizing* adalah proses memberi *equalizer* pada sebuah track. Equalizer adalah sebuah perangkat yang mengatur frekuensi bunyi seperti *bunyi low, middle, dan high*. Equalizer biasanya digunakan agar membentuk karakter suara sebuah track rekaman dengan cara

mengurangi atau menambahkan kekuatan bunyi pada frekuensi tertentu. Terakhir adalah proses memberi *effect* pada sebuah rekaman. Beberapa effect bunyi yang sering dipakai adalah seperti *reverb, echo, delay*, dan lain-lain.

Mastering

Mastering adalah Proses terakhir dalam proses produksi musik di dalam studio. Keseluruhan data yang sudah di *mixing* akan di *Export* menjadi satu track master, biasanya dalam format *Wav, Mp3* atau *Aiff*. Data tersebut kemudian di input lagi ke dalam *Software* untuk di *mastering*. Beberapa hal yang dilakukan dalam proses mastering biasanya hampir sama dengan saat *mixing*. Perbedaanya hanya penambahan *effect limiter* dan *maximizer* yang bertujuan untuk mencari intensitas volume maksimal pada sebuah musik.



Gambar 7:
Proses Mixing dan Mastering
RF Studio
Foto oleh Faris, Agustus 2020

Perkembangan Industri Hoome Recording di Kota Padang Panjang

Padang Panjang merupakan sebuah kota kecil yang ada di provinsi Sumatera Barat. Dalam melihat identitas masyarakat Padang Panjang khususnya, dan Minangkabau umumnya, maka salah satu cara adalah harus

melihat historisnya (Maryelliwati 2013). Secara historis sejak tahun 1965 di kota ini berdiri salah satu lembaga pendidikan tinggi seni yang awalnya bernama ASKI Padangpanjang kemudian berubah nama menjadi STSI dan saat ini bernama Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang. Maka tak heran jika iklim kesenian di Sumatera Barat sangat dipengaruhi oleh kehadiran kampus ini terkhusus untuk kota Padang Panjang. Saat ini tercatat lebih dari 13 home studio yang ada di kota padang panjang yang pada umumnya digawangi oleh alumni dan mahasiswa ISI Padang Panjang. Berikut tabel nama home studio di kota Padang Panjang:

1. Z Audio Recording	2. 145 Home Studio
3. Gaung Marawa Studio	4. Jaguank audio record
5. RF Audio Record	6. SGB Audio Record
7. Yuga ardiyan studio	8. Andrew SKM record
9. Rahmad Affandi home studio	10. Lab art studio project
11. Topan drew studio	12. Wanda home studio
13. Teju art studio	14. DII.

Studio diatas umumnya telah mampu memproduksi musik sendiri dengan mengacu pada standar home recording seperti yang kita bahas sebelumnya. Dalam tabel diatas hanya dituliskan sebagian saja dari daftar home studio di kota Padang Panjang. Sebenarnya tiap mahasiswa khususnya pada jurusan musik dan karawitan di ISI Padang Panjang memiliki studio rekaman sendiri di rumah mereka. hal ini dikarenakan adanya tuntutan diperkuliahan khususnya dimata kuliah tertentu yang menuntut

mereka harus mempunyai alat recording sendiri di rumah.

Beberapa studio juga telah mampu mendistribusikan karya musik mereka dengan baik. Hal ini didukung oleh perkembangan teknologi platform media sosial internet seperti *youtube musik, I tunes, spotify, aple music, jox* dan lain-lain yang memudahkan para produser musik memasarkan karya mereka secara independen. Pendapat ini sejalan dengan Desy Lia Arlistya yang mengatakan bahwa: kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti sosial media sangat berpengaruh demi kemajuan organisasi. Organisasi akan lebih mudah memperkenalkan potensi yang ada kepada masyarakat (Arlistya 2019). Hal ini juga merupakan sebuah langkah pemanfaatan industri kreatif yang mulai di gadang-gadangkan saat ini. Industri kreatif memiliki segi intelektual dan budaya, yang dikembangkan melalui kajian-kajian potensial, baik pengelola dan pelakunya, maupun terhadap produk-produk yang di hasilkan. Sejumlah bidang produk yang termasuk dalam industri kreatif ialah karya sastra (novel, puisi, drama), dan penulisan kembali cerita rakyat dan sebagainya. Sementara dalam produk lain, film dan musik menjadi salah satu media yang berkembang pesat, terutama yang berlabel indie atau alternatif (Bahren et al. 2014).

Proses distribusi musik seperti ini kemudian akan memberikan banyak dampak bagi para pelaku home recording salah satunya adalah dampak ekonomi. Umumnya platform media internet akan memberikan royalti materil bagi yang mendistribusikan karya melalui

platform media mereka. Pada sisi lain para pelaku home recording juga menjual jasa mereka secara offline. Misalnya tuntutan pembuatan musik untuk tari, teater ataupun scoring film untuk pementasan yang bersifat lomba (FLS2n) atau non-lomba. Hal ini juga merupakan peluang yang menjanjikan sebagai sebuah profesi keahlian yang mengedepankan skill.

KESIMPULAN

Home recording adalah istilah yang digunakan untuk rekaman audio yang dilakukan di rumah atau di luar studio profesional (mainstream). Awalnya produksi musik yang dilakukan di rumah dianggap amatir (memiliki kualitas di bawah profesional). Hal ini kemudian berubah ketika teknologi semakin maju. Dukungan teknologi dan peralatan yang semakin canggih membuat hasil kerja dari home recording masih bisa bersaing dengan hasil rekaman studio profesional. Terbukti dengan banyaknya karya-karya musik produksi home recording yang di unggah di platform digital seperti youtube, spotify, apple music, joox dan sebagainya semakin banyak diminati oleh masyarakat.

Untuk zaman sekarang istilah studio profesional kini mempunyai pengertian lain. Dahulu istilah studio profesional hanya melekat pada studio yang mempunyai fasilitas lengkap dengan alat yang super canggih dan mahal. Sekarang home recording sekalipun bisa dianggap sebagai studio profesional. Hal ini dikarenakan peran perusahaan musik (major label dan indie label). Home recording bisa

dianggap sebagai studio profesional apabila telah mempunyai kontrak kerja dengan major label. Situasi ini juga didukung oleh transformasi besar dalam industri musik. Contohnya dalam pola distribusi musik yang berubah dari bentuk fisik (kaset dan CD) ke bentuk digital.

Jika mengacu pada pengertian diatas di kota Padang Panjang sampai saat ini belum ditemui studio profesional yang di naungi major label kecuali studio ISI Padangpanjang yang mempunyai peralatan yang canggih, namun kebutuhan mereka adalah untuk proses pendidikan bukan komersial. Dewasa ini sangat banyak ditemui produksi musik home recording. Semua itu tidak lepas dari peran besar satu-satunya kampus seni di kota itu, karena sebagian besar home studio yang ada di kota padang panjang didirikan oleh para mahasiswa dan alumni kampus ISI Padang Panjang. Kalau soal kualitas penulis melihat bahwa hasil produksi dari home recording sebagian besar sudah setara dengan studio profesional. Hal ini dapat di buktikan dengan beberapa artis pop minang papan atas Sumatera Barat banyak memproduksi karya mereka di home studio seperti Z Audio Record dan RF Studio. Pada akhirnya antara studio profesional (mainstream) dan home recording sudah hampir tidak ada lagi perbedaan besar, semuanya tergantung kepada kualitas produk mereka.

REFERENCES

- Andela, Jhori, Ediwar Ediwar, and Elizar Elizar. 2017. "Petatah-Petitih Minangkabau Dalam Penciptaan Komposisi Musik" Batampek". *Bercadik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni* 2 (2).
- Arlistya, Desy Lia. 2019. "STRATEGI PENGELOLAAN ORGANISASI SENI Studi Kasus: Young Musical Fantasy." *MELAYU ARTS AND PERFORMANCE JOURNAL* 1 (1): 37–46.
- Bahren, Bahren, Herry Nur Nur Hidayat, Sudarmoko Sudarmoko, and Virtuous Setyaka. 2014. "Industri Kreatif Berbasis Potensi Seni Dan Sosial Budaya Di Sumatera Barat." *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni* 16 (1): 133–55.
- Ceunfin, Flora, and Maria klara Amarilis Citra Sinta Dewi. 2020. "ANALYSIS OF THE MUSICAL FORM OF KEDU'E AS AN ACCOMPANIMENT OF EAST SABU ETHNIC PADOA DANCE AT IE LOWE WINI STUDIO, AIR NONA VILLAGE, KOTA RAJA DISTRICT, KUPANG." *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni* 22 (1): 100–109.
- Frenki, Frenki, Rozalvino Rozalvino, and Murniati Murniati. 2018. "KONTAKT LIBRARY KUCAPI PAYOKUMBUAH." *LAGA-LAGA: Jurnal Seni Pertunjukan* 4 (2): 163–72.
- Hasan, Hasan, and Nugroho Notosutanto Arhon Dhony. 2019. "DRAMATIC READING OF THE TEXT OF PLAY SCRIPT THROUGH AUDIO RECORDING." *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni* 21 (2): 167–74.
- Lestari, Ningrum Dwi. 2019. "Proses Produksi Dalam Industri Musik Independen Di Indonesia." *Jurnal Komunikasi*. <https://doi.org/10.31294/jkom.v10i2.6207>.
- Lexy J. Moleong, Dr. M.A. 2019. "Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)." *PT. Remaja Rosda Karya*. <https://doi.org/10.1016/j.carbpol.2013.02.055>.
- Maryelliwati, Maryelliwati. 2013. "PERAN SANGGAR SENI AGUANG DALAM PENGEMBANGAN DAN PELESTARIAN SENI DI PADANGPANJANG." *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni* 15 (1).
- Munjazi, Achmad Ibnu, Martarosa Martarosa, and Nurkholis Nurkholis. 2018. "TERBANG KENCER IN DIGITAL MUSIC." *LAGA-LAGA: Jurnal Seni Pertunjukan* 4 (1): 1–10.
- Richardson, Bill, Henny Sanulita, and Christianly Silaban. 2018. "Analisis Proses Rekaman Musik Dengan Metode Digital Di Km Studio Pontianak." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7 (2).
- Sahputra, Tri Warta Hadi, Martarosa Martarosa, and Zainal Warhat. 2020. "MUSIK JAZZ MELAYU DALAM KAJIAN KREATIVITAS." *MELAYU ARTS AND PERFORMANCE JOURNAL* 2 (2): 191–200.
- Sakrie, Denny. 2015. *100 Tahun Musik Indonesia*. GagasMedia.
- Wahyudi, Isra. 2019. "PENGAPLIKASIAN AUDIO SAMPLING PADA PERTUNJUKAN MUSIK MULTIMEDIA DALAM KARYA BANDUNG LAUTAN API." *LAGA-LAGA: Jurnal Seni Pertunjukan* 5 (2): 305–12.