BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi musik khususnya pada bidang perekaman *digital* saat ini telah berkembang pesat dikalangan para musisi. Mulai dari tingkat amatir sampai kepada tingkat profesional, jika kita mengikuti perkembangan dunia rekaman dari masa lalu sampai sekarang akan tampak perkembangannya. Mulai dari perkembangan *analog* kemudian beralih ke sistem perekaman *digital*. Pada era *analog* merupakan sebuah perangkat yang digunakan pada zaman yang masih awam teknologi. Pada dasarnya masih menggunakan sebuah system yang manual dan tentu saja menggunakan alat musik yang sederhana.

Teknologi analog memiliki bentuk sinyal berupa gelombang berbentuk sinus memiliki 3 *variable* dasar, yaitu *amplitudo*, *frekuensi* dan *phase*. *Amplitudo* merupakan ukuran tinggi rendah tegangan sinyal analog. *Frekuensi* merupakan ukuran sinyal analog dalam satuan detik. *Phase* adalah besar sudut dari sinyal pada saat tertentu. *Analog* disebar luaskan melalui gelombang elektromagnetik (gelombang radio), contohnya pada teknologi telepon dilewatkan melalui gelombang elektromagnetik bersifat variable dan berkelanjutan.

Era *analog* memiliki beberapa kelemahan karena tentunya keterbatasan teknologi pada zaman tersebut. Dan pada saat itu contoh sistem *analog*, yaitu perekam pita magnetic, penguat *audio* dan computer *analog*. Komputer *analog* ini digunakan untuk memproses data secara terus menerus dan mengenal data sebagai

besaran fisik yang disusun secara terus. Keluaran dari komputer jenis ini adalah dalam bentuk dial dan grafik contohnya besaran arus listrik. Dial adalah protokol atau perangkat lunak yang digunakan untuk menghubungkan computer ke ISP (*Internet Services Provider*).

Semakin berkembangnya zaman memunculkan konsep *digital* dimana pekerjaan studio meiliki keuntungan yang dapat memudahkan pekerjaan mereka. Era *digital* merupakan konsep yang menggunakan nilai diskrit\diskontinu yang berarti tidak terputus putus untuk menyampaikan suatu informasi. Dituangkan dalam bentuk angka, bilangan, huruf atau simbol jika memahami *structural* dari era *digital* dapat disimpulkan dari yang bersifat manual ke yang bersifat otomatis atau dari yang bersifat rumit menjadi ringkas. Contoh pemahaman yang mudah tentang *analog* dan *digital* adalah kaset dalam bentuk pita kaset dan *file* mp3. Dari beberapa penjelasan, contoh dan perbandingan tersebut dapat dibedakan mana yang konsep *analog* dan mana yang konsep *digital*.

Rekaman merupakan salah satu proses dari musik produksi sebuah peristiwa khususnya bunyi atau gambar. Mendengar lagu menonton acara televisi, suara yang dihasilkan sangat jelas itu adalah hasil dari proses rekaman. Timbul pertanyaan kenapa suara acara televisi atau pun lagu yang didengar dapat menghasilkan suara atau kualitas yang sangat bagus. Padahal pada saat melihat acara tersebut penuh dengan orang banyak, namun yang terdengar tampak jelas hanya seorang suara narasumber atau pun suara si penyanyi dan iringan instrumennya saja.

Banyak orang yang berpendapat bahwa merekam lagu itu mirip seperti mereka latihan studio musik dan langsung direkam. Nyatanya bukan, ada banyak hal yang harus dipersiapkan dalam sebuah proses rekaman lagu serta iringan proses instrumennya. Alat yang dibutuhkan saat produksi pun harus memenuhi *standard* dan merancang desain studio rekaman juga perlu diperhatikan. Selain harus menyediakan ruang khusus untuk pembangunan studio, ada juga aspek-aspek yang harus diperhatikan. Untuk membuat studio musik diperlukan ruangan yang luas, karena membutuhkan banyak ruang alat musik serta perlengkapan pendukung lainnya.

Dalam desain studio musik penggunaan peredam suara juga harus diperhatikan, karena sudah pasti mempengaruhi kualitas musik yang dihasilkan. Pemilihan bahan peredam suara juga harus diperhatikan, karena kesalahan pemilihan dapat menimbulkan suara yang tidak maksimal. Dari proses desain studio musik hingga proses rekaman sangat sulit, karena banyak hal-hal yang mencakup. Dari rancangan pembangunan studio musik itu sendiri sampai prosedur pengambilan vokal serta instrumen yang dibutuhkan.

Namun proses musik rekaman sangat jarang diketahui, sehingga menghasilkan dan memiliki kualitas yang rendah hingga berpengaruh dari nilai sebuah produksi. Kategori rekaman itu ada 2 yaitu:

1. *Live Recoarding* (konser)
2. *Studio Recoarding (track record)*

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti bagaimana cara melakukan proses produksi rekaman dari tahap awal sampai tahap akhir. Setelah

mengamati hal-hal tersbut dapat lah diambil sebuah judul **"Proses Produksi Studio Rekaman Di Show Box Kota Medan".**

B. Identifikasi Masalah

Untuk lebih mengarahkan penelitian serta masalah yang dihadapi maka umumnya penelitian menggunakan identifikasi masalah. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah, serta cakupan masalah tidak terlalu luas. Hal ini sejalan dengan pendapat Iskandar dalam Moleong (2008:163), yang mengatakan bahwa:

> "Identifikasi masalah merupakan kelanjutan dari latar belakang masalah, di dalam latar belakang masalah sudah di jelaskan faktor-faktor yang menyebabkan masalah, semua faktor tersebut kita teliti, namun dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, kemampuan dan refrensi yang relevan, maka tidak semua faktor yang menyebabkan masalah tersebut kita teliti".

Maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Rekaman Studio Show Box di Medan berlangsung?
2. Bagaimana Proses Rekaman pengambilan vokal dan instrument di Studio Show Box Medan?
3. Apa saja peralatan yang harus dipersiapkan dalam Studio Rekaman di Studio Show Box Medan?
4. Bagaimana proses *Audio Mastering (editing)* setelah berlangsungnya rekaman di Studio Show Box Medan?
5. Apa saja kelemahan perekaman pada era *analog*?
6. Apa saja kelebihan perekaman pada era *digital*?
7. Apa saja kelemahan *Live recoarding*?

8. Apa saja kelebihan *Studio Recoarding* (*track record*)?
9. Bagaimana standard pembangunan desain Studio Rekaman?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan-cakupan masalah dan untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, dana, kemampuan penulis, maka penulis mengadakan batasan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012:286) yang mengatakan bahwa: "pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan masalah yang akan dipecahkan, selain juga faktor keterbatasan tenaga, dana dan waktu".

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis membatasi masalh penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Rekaman Studio Show Box di Medan berlangsung?
2. Bagaimana Proses *Audio Mastering (editing)* Rekaman Studio Show Box di Medan?
3. Apa saja peralatan yang digunakan pada Rekaman Studio Show Box di Medan?

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan, yakni dengan pendapat Sugiyono (2012:35) mengatakan bahwa: "Rumusan masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data".

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah "Proses Produksi Studio Rekaman Di Show Box Medan"?

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan manusia selalu berorientasi kepada tujuan tertentu. Tanpa adanya tujuan yang jelas, maka arah kegiatan yang dilakukan tidak terarah karena tidak tahu apa yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut. Menurut pendapat Sugiyono (2012:397) yeng mengatakan bahwa: "Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui".

Oleh karena itu tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Proses Rekaman di Studio Box Medan
2. Untuk mengetahui Proses *Audio Mastering (editing)* di Studio Show Box Medan
3. Untuk mengetahui alat-alat apa saja yang dibutuhkan dalam Proses Rekaman di Studio Show Box Medan.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis dan praktis. Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Menurut pendapat Sugiyono (2012:397) yang mengatakan bahwa: "Untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah".

Berdasarkan uraian diatas, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian yaitu:

1. Memberikan wawasan atau pengetahuan mengenai Proses Studio Rekaman kepada pembaca.
2. Menambah wawasan peneliti dalam menuangkan gagasan maupun ide kedalam suatu karya tulis.
3. Sebagai bahan acuan, refrensi perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir peneliti
5. Menambah sumber kajian bagi kepustakaan Seni Musik di Universitas Negeri Medan.
6. Sebagai bahan masukan bagi peneliti yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang ditelitinya .