

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Musik mengalami perkembangan, perubahan dan perluasan dari masa ke masa seiring dengan pertumbuhan kebudayaan dalam masyarakat tempat musik itu tumbuh. Sama dengan pendapat Hardjana (2004:9) bahwa seni menjadi salah satu alat penanda pernyataan tingkatan budaya satu bangsa. Seni dan musik dapat diibaratkan seperti dua sisi logam yang saling berhubungan. Hal ini bisa dilihat dari apa yang terjadi pada masa modern kini khususnya pada bidang perekaman digital yang juga mengalami perkembang pesat dikalangan Musisi Negeri. Jika diikuti dari dunia rekaman masa lalu sampai saat ini sangat jelas ditemui perkembangannya, contohnya sistem rekaman analog yang berkembang menjadi sistem perekaman digital. Hal ini menjadi bukti nyata bahwa musik itu mengalami perkembangan.

Perkembangan perekaman musik di masa lalu sangat sulit dan kompleks, karena pada saat itu perekaman audio masih memakai mesin perekaman pita analog. Untuk sistem perekaman analog ini sendiri diperlukan kemampuan khusus dan pengalaman cukup untuk menguasainya, selain itu sistem perekaman secara analog juga memiliki beberapa kelemahan, salah satunya membutuhkan ukuran ruangan yang sangat besar, karena banyak alat-alat yang dipakai bisa menghabiskan tempat yang luas, seperti macam-macam jenis *plugins* dalam bentuk perangkat keras (*hardware*) *mixer* dan *tape recorder* serta terbatasnya jumlah *track audio* menjadikan Audio Engineering dengan para musisi harus lebih ekstra bekerja keras dan teliti dalam memproduksi audio. Kualitas dari pita analog pada dasarnya hanya bisa dipergunakan kurang lebih tiga kali rekam ulang, serta pita analog tidak tahan lama. Pita Analog ini juga sangat

bergantung pada perawatan dan suhu udara ruang perawatan, yang pada akhirnya membuat perkembangan teknologi digital menjadi solusi dari banyaknya kekurangan perekaman audio secara analog. Hal ini juga yang menjadikan para musisi atau audio engineer sebagian besar memutuskan untuk beralih kesistem perekaman secara digital yang kita kenal dengan sebutan DAW (*Digital Audio Workstation*).

DAW (*Digital Audio Workstation*) atau sistem perekaman digital menjadi jembatan munculnya perekaman musik di rumah (*Home Recording*). Home Recording ini sendiri bisa dimulai dengan bermodalkan komputer/laptop, soundcard, midi controller atau instrumen musik, serta speaker flat atau speaker monitor yang saat ini sudah banyak dipasarkan dengan harga yang terjangkau. Seseorang yang ingin menciptakan karya musik tidak harus lagi ke studio perekam profesional jika ingin menciptakan karya musik yang berkualitas.

*Home recording* dapat diterjemahkan sebagai rekaman musik yang dilakukan di rumah dengan peralatan yang sederhana. Peralatan sederhana di sini yaitu komputer yang layak digunakan untuk software produksi musik (Jarot, 2010:11).

Perkembangan ini juga yang menjadi salah satu faktor berdirinya lembaga lembaga ataupun perusahaan yang bergerak di bidang musik seperti contohnya *Shenology Music* yang merupakan salah satu perusahaan atau lembaga yang dirintis oleh Albert Shen, B.Mus pada tahun 2015. *Shenology music* berperan dalam mengiringi acara maupun event seperti: resepsi pernikahan, acara ulang tahun, seminar, dan lain-lain. Pada saat mengiringi event, *Shenology Music* selalu memanfaatkan musik digital dalam bentuk Sequencer untuk membantu para pemainnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih detail tentang musik digital dengan judul **“Perkembangan Musik Digital dan Pengaruhnya Terhadap *Shenology Music* di Kota Medan”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka pokok permasalahan yang menjadi topik pembahasan dalam tulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh musik digital terhadap *Shenology Music* di Kota Medan?
2. Bagaimanakah proses pengerjaan musik digital dalam bentuk *Sequencer* yang dilakukan *Shenology Music* di Kota Medan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan utama yang akan dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh musik digital terhadap *Shenology Music* di Kota Medan.
2. Untuk mengetahui proses pengerjaan musik digital dalam bentuk *Sequencer* yang dilakukan *Shenology Music* di Kota Medan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam berbagai hal, antara lain:

1. Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang perkembangan musik digital.
2. Menjadi media yang dapat memberikan sumbangan berupa penulisan skripsi bagi pembaca dan acuan bagi peneliti berikutnya untuk melakukan penelitian yang relevan dengan topik ini.
3. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan strata-1 di Universitas HKBP Nommensen Medan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1.5 Perkembangan Musik Digital**

Teknologi bagai dua sisi mata uang di blantika musik. Perkembangan teknologi digital yang makin canggih membuat masyarakat umum semakin bebas untuk menikmati musik. Musik digital adalah harmonisasi bunyi yang dibuat melalui perekaman konvensional maupun suara sintesis yang disimpan dalam media berbasis teknologi komputer menggunakan sinyal digital dalam proses produksi suaranya sebagai proses digitalisasi terhadap format rekaman musik analog.

Proses digitalisasi musik tidak hanya berbentuk media fisik (kaset, CD, VCD, dan DVD) saja. Kita bisa menikmati musik melalui media masa yaitu TV dan radio. Musik bisa didapatkan

dengan membeli lagu melalui layanan dari operator seluler, membeli aplikasi musik untuk ponsel, download gratis dan streaming gratis.

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

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

Memasuki tahun 2000-an, paradigma musik secara global mulai mengalami pergeseran, termasuk dalam industri musik di Indonesia dengan menyuarakan distribusi musik secara digital. Pada tahun 2004 misalnya, industri musik Indonesia yang mengalami masa sulit akibat penjualan rekaman musik secara fisik menurun drastis karena maraknya pembajakan yang tidak pernah tuntas (Sakrie, 2005:163).

Indonesia bekerja sama dengan Konferensi PBB mengenai Perdagangan dan Pembangunan (UNCTAD) dan *The Commonwealth* telah menyelenggarakan pertemuan untuk membahas perkembangan dan potensi musik digital sebagai bagian dari ekonomi kreatif. Pertemuan "*The Digitalization of the Creative Economies: The Case of the Music*

*Industry*” diselenggarakan Kamis (4/4/2019) di Jenewa, Swiss, dalam rangkaian *e-Commerce Week* 2019. Pertemuan bergengsi ini menghadirkan para pakar internasional yang berkecimpung di berbagai sektor ekonomi kreatif, di antaranya Direktur Manajemen Divisi Hak Cipta pada Organisasi Kekayaan Intelektual Dunia (WIPO) Benoit Muller, Kepala Seksi Statistik Perdagangan Internasional pada Organisasi Perdagangan Dunia (WTO) Andreas Maurer, serta Direktur Internasional Federasi Industri Fonografi, Xenia Iwaszko. *Ads by AdAsia Play*

Sementara itu, pembicara dari Indonesia yaitu Managing Director PT *Massive Music Entertainment* Irfan Aulia yang secara khusus berbicara mengenai perkembangan dan potensi musik digital di Tanah Air. Wakil Tetap RI untuk PBB, WTO, dan Organisasi Internasional lainnya yang berkedudukan di Jenewa, Hasan Kleib, menegaskan bahwa musik digital, sebagai salah satu bentuk ekonomi kreatif, memiliki potensi besar dalam menyumbang pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan.

Dalam keterangan tertulis PTRI Jenewa, Jumat (5/4/2019), disampaikan pula bahwa musik, sebagai budaya, dan teknologi dapat berkolaborasi guna pengembangan kreativitas pada era digital. Duta Besar Hasan Kleib menambahkan, kontribusi industri musik untuk ekonomi Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Pada 2018, kontribusi industri musik terhadap PDB naik 7,59 persen dari tahun sebelumnya dan telah menciptakan lapangan kerja bagi 56 ribu orang. Namun, perkembangan musik digital sebagai bagian dari ekonomi kreatif juga harus disertai dengan adanya jaminan perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual. Untuk itu, melalui kepemimpinan Indonesia di WIPO *Committee on Development and Intellectual Property* (CDIP), telah disepakati pembahasan hak kekayaan intelektual dan ekonomi kreatif sebagai tema utama sidang CDIP pada sesi Mei 2020, ujar Dubes Kleib. Indonesia juga mengajak negara-negara PBB, organisasi internasional, dan para pemangku kepentingan lainnya

untuk mulai bekerja sama dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif termasuk di bidang musik digital. Para pembicara pakar sepakat bahwa industri musik saat ini lebih menguntungkan *platform* musik arus utama daripada pencipta musik atau *content creator*. Hal ini cenderung menghambat potensi musik digital khususnya di negara-negara berkembang. Para pembicara juga menekankan pentingnya perlindungan hak cipta yang berpihak kepada para musisi. Sementara itu, Irfan Aulia menyampaikan bahwa dengan prediksi pengguna internet sebesar 175 juta jiwa tahun ini, Indonesia memiliki potensi pasar musik digital lebih dari 1 miliar dolar AS. Irfan juga memperkenalkan sebuah blockchain database bernama Portamento yang saat ini dikembangkan bersama oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan pelaku industri musik Indonesia yang bertujuan untuk melindungi pemilik hak cipta dan memastikan adanya transparansi mengenai royalti dan hak lainnya yang diterima oleh berbagai pihak. E-Commerce Week 2019 merupakan forum pertemuan para menteri, pejabat tingkat tinggi, CEO, organisasi internasional serta akademisi dari sekitar lebih dari 100 negara untuk membahas berbagai tantangan dan potensi ekonomi digital dengan tujuan mencapai pembangunan yang inklusif, merata dan berkelanjutan (Hafizh, 2019:1).

## **2.2 Pengertian Musik Digital**

Musik digital adalah reproduksi suara dari sinyal digital yang telah diubah keasliannya menjadi sinyal analog. Perekaman suara digital dengan cara pengkodean angka biner hasil dari perubahan sinyal suara analog dengan bantuan frekwensi sampling. Musik digital dapat jugaberasal dari suara sintesis. Contoh, peralatan sumber suara sintesis midi merupakan sumber suara digital berbagai instrumen musik yang bisa dimainkan oleh pemusik (Natama, 2017:22).

## **2.3 Perkembangan Format Musik**

Teknologi pemutar musik yang semakin maju, membuat pemutar musik jaman dulu tersingkirkan. Sejatinya musik adalah bagian dari kehidupan. Berikut ini merupakan beberapa teknologi pemutar musik dari jaman dulu hingga sekarang.

### **2.3.1 Piringan Hitam Diputar Dengan Gramophone**

Awalnya, piringan hitam merupakan sebuah alat yang memiliki pena yang bergetar untuk menghasilkan bunyi dari sebuah *disc*. Ide ini berasal dari Charles Cros dari Perancis pada tahun 1887 namun tidak pernah terwujud. Pada tahun yang sama, Thomas A. Edison menemukan Phonograph (pemutar piringan hitam) yang berfungsi untuk merekam suara yang kebanyakan digunakan untuk keperluan kantor. Nama Gramophone berasal dari Emilie Berliner yang pada tahun 1888 menemukan piringan hitam jenis baru dan mematenkannya di bawah label Berliner Gramophone. Pada tahun 1918 masa pematenan berakhir, semua label pun berlomba-lomba untuk memproduksi piringan hitam. Pada masa itu, kebanyakan pemilik Gramophone masih terbatas pada kalangan menengah atas saja (Satria, 2017: 1).

### **2.3.2 Kaset Diputar Dengan Tape dan Walkman**

*Compact Audio Cassette* diperkenalkan oleh Philips sebagai media penyimpanan audio di Eropa tahun 1963. Kemudian pada tahun 1965 mulai diproduksi secara massal. Dan pada tahun 1971, *Anvart Corporation* memperkenalkan model 201 tape deck yang mengkombinasikan *Fillter Dolby Type B* dan pita magnetik *Chromium Dioxide*. Namun pada tahun 1980-an muncul *Walkman* dari *Sony* sebagai media pemutar kaset portable. Pita kaset dapat merekam lagu yang



berdurasi hingga satu jam disetiap sisinya. Kualitasnya terbilang cukup baik, namun kerap kali terjadi penurunan kualitas suara yang dihasilkan ketika pita kaset mengalami gangguan, kotor, atau rusak (Natama, 2017: 23).

### **2.3.3 CD, VCD, DVD Diputar Dengan CD Player**

CD dibuat dengan cara perekaman sinyal yang berbeda dari generasi perekam sebelumnya. Perekam pada piringan hitam dan perekaman pita magnetik bentuk perekamnya berupa sinyal analog, sedangkan perekaman kepingan CD berupa sinyal digital yaitu pengkodean sinyal 0 dan sinyal 1. Hal ini dalam usaha untuk merampingkan media penyimpanan musik dengan memperbaiki suara yang dihasilkan.

November 1984, dua tahun setelah CD diproduksi secara massal, Dido mengeluarkan Discman sebagai media pemutar portable. Musik dalam format CD, VCD, maupun DVD memiliki kualitas suara yang lebih baik tetapi tetap mengalami gangguan jika *disc* tersebut tergores, berdebu, maupun rusak (Natama, 2017: 23).

### **2.3.4 Musik Digital Dengan MP3 Player, Ipod**

Musik digital menggunakan sinyal digital dalam proses reproduksi suaranya. Sebagai proses digitalisasi terhadap format rekaman musik analog. Lagu atau musik digital mempunyai beraneka ragam format yang bergantung pada teknologi yang digunakan. Beberapa di antaranya, yaitu:

#### **2.3.4.1. MP3**

MP3 adalah singkatan dari MPEG Audio Layer 3 yaitu sebuah format musik digital yang merupakan hasil kompresi dari data WAV. Dengan teknik dan teknologi yang tinggi informasi

yang ada pada data WAV berupa desis, dengung, gaung dan lain-lainnya dikurangi. Istilah dalam mengurangi dan menghilangkan sebagian dari informasi musik digital tersebut disebut dengan Kompresi.

Teknik kompresi ini dipelopori oleh Fraunhofer Institute bekerja sama dengan Thomson Multimedia yaitu mengembangkan formula matematis pemotongan file digital audio tanpa harus kehilangan sejumlah informasi penting di dalamnya. Kompresi tersebut didasari kemampuan telinga manusia menangkap sinyal suara. Dalam audio digital tidak semua sinyal suara dapat ditangkap telinga manusia, bagian yang tidak dapat ditangkap telinga manusia tersebutlah yang dipotong dengan teknik matematis.

Pada awalnya MP3 hanya dapat dimainkan di dalam komputer pribadi dengan menggunakan perangkat lunak tertentu, namun saat ini muncul perangkat yang dapat memutar MP3 seperti VCD Player, Discman, Handphone dan lain sebagainya (Purba, 2005:22).

#### **2.3.4.2. WAV**

WAV adalah musik digital yang merupakan data asli dari konversi analog ke digital. Data ini diperoleh dari proses penghubungan perangkat analog dengan komputer. Pada saat suara analog dikirim ke dalam komputer melalui *sound card* maka komputer akan menerjemahkan data analog tersebut menjadi data digital. Di dalam komputer data tersebut secara otomatis disimpan dengan ukuran besar. Data ini mempunyai ukuran yang besar karena di dalam data ini tersimpan segala jenis sinyal yang dikirim dari perangkat analog. Dalam pengiriman sinyal dari perangkat analog seperti sinyal desis, dengung, gaung yang disimpan bersamaan dengan sinyal musik (Purba, 2005:21).

#### **2.3.4.3. AAC**

AAC adalah singkatan dari Advanced Audio Coding. Format ini merupakan bagian standart Motion Picture Experts Group (MPEG), sejak standar MPEG-2 diberlakukan pada tahun 1997. Sample rate yang ditawarkan sampai 96 KHz-dua kali MP3. Format ini digunakan Apple pada toko musik online-nya. Kualitas musik dalam format ini cukup baik bahkan pada bitrate rendah (Purba, 2005:22).

#### **2.3.4.4. WMA**

WMA merupakan kepanjangan dari Windows Media Audio yang merupakan berkas *advanced system format* atau ASF yang turut menyertakan data audio yang dikompresi dengan kode WMA. Dengan menggunakan ekstensi yang terpisah, maka pemakai bisa bisa mengunduh atau menginstal playernya di perangkat komputer masing-masing. WMA hanyalah media pemutar audio saja.

Dibandingkan mengadopsi MP3, windows menciptakan kompresinya secara khusus yakni WMA. Meskipun WMA bisa dimainkan oleh sebagai media player, tetap saja format WMA ini tidak dapat menggantikan MP3, karena semua yang datang dengan format WMA biasanya disertai dengan proteksi. Windows Media Player dengan otomatis bisa menyisikan proteksi copy ke dalam file berformat WMA, dengan tujuan untuk menghindari diputarnya file tersebut di media player lain (Natama, 2017: 26).

#### **2.3.4.5. Ogg Vorbis**

Ogg Vorbis merupakan format audio digital yang terkompresi dengan sifat bebas paten dan royalti. Ini merupakan satu-satunya format file yang gratis dan terbuka untuk umum. Format lain seperti MP3, WMA dan lain sebagainya umumnya harus membayar lisensi untuk produk yang dapat memainkan file dengan format terkait.

Dari segi kualitas kelebihan Ogg Vorbis adalah kualitas yang tinggi pada bitrate rendah dibandingkan format lain. Winamp dan pelopor pemutar MP3 portabel sudah mendukung format ini dalam model terbarunya (Purba, 2005:23).

#### **2.3.4.6. MIDI**

MIDI (*Musical Instrumen Digital Interface*) merupakan komposisi musik yang disusun dengan menggunakan perangkat digital. Pembuatan MIDI dilakukan menggunakan komputer dengan software fruity loop. Untuk dapat membuat MIDI dengan baik, diperlukan pengetahuan dan penguasaan mengenai teori dasar musik yang nantinya diaplikasikan dalam software MIDI (Jarot, 2010:116).

#### **2.3.4.7. DAT (Digital Audio Tape)**

Digital Audio Tape merupakan rekaman digital yang memakai pita magnetik. Namun pada waktu kemunculannya DAT dipasarkan luas luas melalui rekaman digital pada kepingan CD, sehingga tidak banyak dikenal orang, hanya sebagian orang saja yang memilikinya. Pada masa itu, hal ini peralihan dari rekaman analog ke rekaman digital.

Pihak produsen DAT kurang berani melempar ke pasaran luar karena perekam digital jika di-copy hasilnya akan persis sama dengan yang asli yaitu distorsi suara tidak terdeteksi.

Sedangkan pihak rekaman CD berani spekulasi untuk memproduksi rekaman diatas kepingan CD untuk dipasarkan secara luas (Natama, 2017: 28).

#### **2.3.4.8. DAW**

DAW adalah sebuah sistem perekam berbasis komputer yang dirancang untuk menggantikan studio rekaman tradisional. DAW memiliki segala kemampuan dari studio rekaman tradisional seperti rekaman multi track recording dan playback, juga penggunaan berbagai macam fx untuk mixing seperti *compressor*, *reverb*, dan *EQ*. DAW modern bahkan memiliki kemampuan yang tidak dimiliki oleh sistem studio rekaman masa lalu seperti kemampuan undo, non destructive editing, vocal correction, drum replacement, dsb. Studio berbasis DAW terdiri atas 5 komponen utama yaitu:

##### **1. Komputer**

Komputer merupakan hal utama yang harus dimaksimalkan untuk melakukan produksi rekaman. Komputer dapat digunakan untuk mengakali hardware yang mahal harganya dengan software yang mudah didapatkan. Didalam komputer ada bagian-bagian penting yang perlu dicermati, antara lain:

##### **a. RAM**

Hardware komputer yang diperlukan untuk mengakses produksi musik dengan baik adalah RAM atau memori yang memadai. Pada saat ini, komputer modern sudah sangat umum menggunakan memori 1 GB. Memori seperti itu sudah sangat memadai untuk digunakan sebagai alat pengelolah musik. Apalagi jika kita menggunakan memori dengan kapasitas 2 GB bahkan lebih, dan dengan spesifikasi memori yang tinggi.

## b. Processor

Pada intinya, spesifikasi processor terbaru dengan harga yang tidak terlampau mahal, sudah cukup untuk produksi musik yang sederhana.

## c. Hard Disk

Hard disk yang digunakan untuk pengerjaan home recording pun sebenarnya tidak perlu terlalu besar. Sekali pengerjaan proyek hanya menghabiskan sekitar 2 hingga 5 GB. Namun, semua masih tergantung dari banyaknya track yang digunakan dalam proyek tersebut.

## d. Sound Card



*Gambar 2.3.4.8.1 Sound Card  
(Sumber: penulis)*

Untuk sound card, penulis tidak merekomendasikan sound card untuk studio recording profesional dengan banyak channel track di dalamnya. Penulis hanya merekomendasikan sound card yang memang di spesifikasikan untuk home recording saja, sehingga dapat menghemat anggaran (Jarot, 2010:13).

## 2. Multi Track Software (Perangkat Lunak)

*Multi Track Software* adalah *software* yang kita gunakan untuk memproses data hasil rekaman. Yang pada umumnya sudah dilengkapi plug in seperti *compressor*, *reverb*, *EQ*, *amp simulator*, *drum replacement* dsb. Beberapa *software* yang digunakan adalah:

- a. *Pro Tools*
- b. *Cubase / Nuendo*
- c. *Sonar*
- d. *FL studio*
- e. *Logic pro x* dan lain-lain.

### 3. *Audio Converter*

Berfungsi untuk mengubah signal analog menjadi digital, juga kebalikannya yaitu digital menjadi analog. *Converter* yang kita maksud disini berbeda dengan *sound card* kebanyakan yang sering dipakai untuk kantor atau game. Perbedaannya adalah:

- a. Memiliki input yang lebih banyak untuk dapat merekam beberapa instrumen secara bersamaan. Biasanya antara 4 hingga 12 input.
- b. Bisa di link, apabila sebuah *converter* tidak mencukupi, maka beberapa buah *converter* dapat di link untuk menyediakan input yang lebih banyak.
- c. Dapat merekam dengan sample rate yang lebih tinggi.
- d. Memiliki bit resolution / dynamic yang lebih baik. Rata-rata *converter* audio saat ini memiliki noise floor sekitar – 115 dBFS
- e. Memiliki fitur “*Free Latency Monitoring*”. Fitur ini bisa diibaratkan seperti mixer yang berada di *sound card*, sehingga audio dikeluarkan lagi sebelum di proses oleh multi track

software. Keuntungannya adalah latency (keterlambatan ) yang sangat kecil, bahkan tidak ada sama sekali. Dalam zero monitoring, yang didengar adalah signal sebelum diproses (Natama, 2017: 30).

#### 4. *Microphone*

*Microphone* juga sering disebut dengan mic. Seperti yang sudah diketahui, microphone berfungsi untuk menangkap suara dan mengubahnya menjadi sinyal audio yang kemudian disalurkan speaker sehingga suaranya menjadi lebih keras. Namun, sedikit berbeda dengan rekaman. Sinyal yang dikeluarkan bukan untuk diperkeras dengan speaker, namun untuk di ubah menjadi data audio yang terekam dan siap diperdengarkan. Kualitas dari microphone memang sangat mempengaruhi kualitas suara yang dihasilkan pada saat rekaman, terutama pada vokal. Pada dasarnya, ada 2 macam microphone, yaitu microphone dynamic dan microphone condensor:

##### a. *Microphone Dynamic*



*Gambar 2.3.4.8.2 Microphone Dynamic  
(Sumber: Ecoxgear.com)*

*Mic* jenis ini dapat menangkap suara yang dekat dan memiliki dinamika penangkapan suara yang masuk. Pada dasarnya, *mic dynamic* tidak cocok untuk rekaman vokal. Namun, jika



untuk keperluan home recording, alat ini masalah untuk digunakan. Mic dynamic digunakan untuk rekaman instrumen gitar, snare drum, tom, dan, kick.

*b. Microphone Condensor*



*Gambar 2.3.4.8.3 Microphone Condensor  
(Sumber: Penulis)*

*Mic condensor* ini dapat menangkap detail suara dalam sebuah ruangan. Diafragma suara vokal pun juga ditangkap dengan baik. Mic condensor digunakan untuk rekaman vokal, pengambilan suara simbal, dan hi-hat drum (Jarot, 2010:20).

*5. Speaker Monitor*

Speaker merupakan salah satu kunci yang menentukan kualitas hasil rekaman dan *mixing* dalam sebuah produksi musik. Karena, speaker merupakan media yang digunakan untuk mengeluarkan suara, sehingga kita dapat mengtur dan mengedit suara dengan sedemikian rupa sehingga dapat terdengar bagus. Pada dasarnya, ada beberapa jenis speaker yang harus kita ketahui sebelum membeli speaker, yaitu :

a. Speaker Monitor Studio



*Gambar 2.3.4.8.4 Speaker Monitor Studio  
(Sumber: gumtree.com)*

Alasan mengapa dinamai speaker monitor karena difungsikan untuk memonitoring suara asli yang diterima media rekam. Suara yang diterima media rekam dikeluarkan secara *reliable* oleh speaker monitor ini. Ada yang menyebutkan speaker monitor ini sebagai speaker flat (Jarot, 2010: 21).

b. Speaker Aktif



*Gambar 2.3.4.8.5 Speaker Aktif  
(Sumber: Penulis)*

Sebenarnya, speaker aktif merupakan istilah yang ditafsirkan masyarakat sebagai speaker pada umumnya. Speaker yang sering dijual di toko elektronik ini memiliki power sendiri. Tafsiran ini memang benar jika kita menggolongkan speaker berdasarkan powernya.

Berdasarkan povernya, speaker dapat digolongkan menjadi speaker aktif dan speaker pasif. Speaker aktif adalah speaker yang povernya sudah langsung berada di dalam speaker. Sedangkan speaker pasif adalah speaker yang membutuhka hardware, berupa power, yang berada diluar speaker.

Speaker aktif yang dijual di toko elektronik memang harganya lebih terjangkau dari pada speaker monitor. Namun dari segi *reliable*, speaker monitor studio lebih bagus dari pada speaker aktif (Jarot, 2010: 22).

### c. Speaker Komputer

Pada umumnya, speaker yang digunakan untuk komputer berukuran lebih kecil, karena memang speaker komputer digunakan untuk kebutuhan yang praktis. Sound yang dihasilkan pun sangat *soft* sehingga kurang *reliable* untuk produksi musik.

Jenis speaker apapun yang kita gunakan, sebenarnya sangat mempengaruhi hasik dari produksi musik kita nantinya. Namun, semua itu kembali lagi pada anggaran yang kita miliki. Untuk kelas *home recording*, speaker yang murah pun tidak menjadi masalah, asalkan kita benar-benar menghafal karakter sound yang dihasilkan speaker pada saat *editing* dan *mixing* suara (Jarot, 2010: 23).

## 2.4 Landasan Teoritis Proses Pengerjaan Musik

Proses pengerjaan musik dimulai dari *merchanical recording*, *tape recording*, *multitrack recording* hingga *digital recording* dengan penjelasan sebagai berikut:

### a. *Mechanical Recording*

Alat perekam suara pertama yaitu Phonoautograph yang ditemukan Leon Scott telah ada sebelum Thomas Alpha Edison menemukan phonograf tahun 1857. Phonograf digunakan untuk mencetak pesan telephone di atas kertas berlapis wax menggunakan alat electromagnetic.

#### *b. Tape Recording*

Tape mulai populer tahun 1950-an. Perkembangan tape recorder ini membawa perubahan yang pesat dalam dunia musik. Karena dengan tape, proses edit menjadi lebih mudah sehingga kesalahan dapat diperbaiki dengan cepat.

#### *c. Multitrack Recording*

Tahun 1940-an awal mulanya eksperimen dengan menggunakan multitrack recording terus berkembang hingga tahun 1960-an. Pada multitrack recording ini bisa memunculkan efek suara stereo.

#### *d. Digital Recording*

Tahun 1980-an teknologi digital mulai berkembang. Dan pada tahun 1990-an budaya rekaman sudah mencapai era yang sangat berubah. Dengan segala kemudahan menggunakan peralatan multimedia, dan semua sudah file digital, musisi dan pemakai komputer sudah bisa merekam dan mengedit materi digital dan me-mixingnya (Zami, 2010: 6).

### **2.5 Musik Digital di Kota Medan**

Secara signifikan, musik digital masuk ke kota Medan mulai tahun 2000-an. Hal ini disebabkan dengan munculnya studio-studio, dan toko CD musik yang berbasis digital, dan berkembang pesat hingga sekarang. Awalnya musik di kota Medan dipengaruhi oleh musik tradisional dari suku Batak, Karo, dan Melayu. Dengan menggunakan seruling, gendang, hasapi,

garantung, sarune, sebagai alat musik peninggalan sejarah tentunya. Namun seiring berkembangnya zaman, musik tradisional yang ada pada masyarakat mulai mengarah pada yang lebih modern yang menggunakan drum, keyboard, gitar, bass, dll.

Tidak heran lagi jika musisi-musisi Medan sudah terdiri dari banyak genre, baik itu genre pop, rock, jazz, reggae, dan ada juga yang masih beraliran tradisional. Beberapa diantaranya juga ada yang menggabungkan beberapa jenis musik menjadi satu. Munculnya para musisi ini baik dalam bentuk grup band, solo, maupun manajemen musik mempengaruhi perkembangan musik digital di kota Medan. Hal ini disebabkan oleh hampir seluruh karya musisi ini sudah dibungkus dengan berbasiskan digital.

MIDI sendiri pada awalnya hanya digunakan oleh solois keyboard pada pesta-pesta adat maupun kegiatan hiburan lainnya. Namun penggunaan MIDI kemudian bergeser kepada pemain musik seperti pemain drum, bass, gitar, dll. Dan saat sekarang ini, MIDI di kota Medan sudah dianggap sebagai kebutuhan setiap rumah produksi, yang kemudian digunakan baik dalam proses produksi hingga saat performa (Natama, 2017: 32).

## **2.6 *Shenology Music***

*Shenology Music* merupakan perusahaan atau lembaga yang dirintis oleh Albert Shen, B.Mus dari tahun 2015 yang bermula dari hobi musik serta impian untuk mengembangkan seni musik dalam negeri yang nantinya dapat bersaing dalam kancah internasional. *Shenology Music* berperan dalam mengiringi acara maupun event seperti: resepsi pernikahan, acara ulang tahun, seminar, dan lain-lain. *Shenology Music* hadir dengan membawakan tiga pilar utama yaitu: *Shenology Record*, *Shenology Course* dan *Shenology Entertainment*.

Albert Shen lahir dan besar di Jakarta, Indonesia yang kemudian berpindah ke Medan, Indonesia dengan keluarganya. Albert Shen melanjutkan studinya ke National University of Tainan-Taiwan ( NUTN ) dengan Major Musik Composition, Minor Conducting dan Piano. Selain itu Albert Shen juga mengambil kursus resmi Musik Production di Compass Musik by *Apple Macintosh* dengan aplikasi *Logic Pro X*. Guru yang pernah membimbing Albert Shen dalam studi *Music Composition* adalah Daud Kosasih M.A.C.M, DR.Shiaw Wen-Chuang, DR.Chih-Cheng Hou, dan DR.Toby. Guru yang pernah membimbing Albert Shen dalam studi piano adalah DR.Shu-Jiun Huang.

Selain menjabat sebagai pendiri dan pemilik di *Shenology Music* Albert Shen juga mengajar di beberapa lembaga antara lain:

- Universitas HKBP Nommensen Prodi Musik - Medan
- SMK Musik Methodist Charles Wesley - Medan
- Sekolah Maitreiyawira – Medan.

*Shenology Musik* hadir membawakan tiga pilar utama yaitu : *Shenology Record*, *Shenology Course* dan *Shenology Entertainment*. Berikut ini penulis memaparkan bagian-bagian dari *Shenology Record* dan *Shenology Entertainment*.

#### 1. *Shenology Record*

*Shenology Record* mampu menangani berbagai rekaman-rekaman antara lain sebagai berikut:

- a) Live Recording for Music Recital/Concert
- b) Studio Recording for Music Demo (Solo, Ensemble, Chamber Orchestra, Choir)

c) *Music Production for Advertisement, Jingle, Personal Album, Film Scoring* ( The Package include Mixing and Mastering)

d) Music Composition and Arrangement Service

2. *Shenology Entertainment*

e) Menyediakan jasa untuk acara Pernikahan, acara Ulang Tahun, Bazar, Seminar, Pameran, Acara Pribadi dan sebagainya

f) Menyediakan penampilan Solo, Duet, Trio, Brass Band, String Chamber, Ensemble, Orchestra.

g) Memiliki banyak musisi seperti Penyanyi Wanita dan Pria, pemain Piano, pemain *Strings* (Violin, Viola, Cello, Contra bass), pemain *Percussion* (Drum Set, Drum Pad, *Cajon*) (Hasil wawancara dengan Albert Shen 14 Mei 2019).



*Gambar 2.6.1 Studio musik Shenology Music*

*(Sumber: Penulis)*

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian memegang peranan sangat penting dalam penelitian yang dilaksanakan. Sugiyono (2010:3) mengatakan metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Kemudian Arikunto (2010:203) mengatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.

Dalam skripsi ini penulis menggunakan metode kualitatif untuk memudahkan dan membantu kelancaran kajian dalam penulisan skripsi ini. Penulis menjabarkan gambaran tentang suatu keadaan berdasarkan fakta-fakta yang ada pada masa sekarang oleh karena itu pelaksanaan penelitian dilakukan melalui studi kepustakaan, kerja laboratorium dan wawancara.



Dalam metode kualitatif penulis mengumpulkan data melalui wawancara mendalam (*Indepth interview*) dan subyektifitas penulis, dalam pemahaman dan penafsiran pribadi penulis terhadap temuan-temuan di lapangan (Latief, 2013:14).

Menurut Moleong (2011:6) bahwa, “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”.

### **3.2 Sumber Data**

Dalam pengumpulan data, sumber data menjadi acuan dalam kualitas hasil dari penelitian. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data primer dan data sekunder. Penulis mengumpulkan data-data sekunder mulai dari buku-buku, skripsi, artikel, jurnal, dan internet yang berkaitan dengan karya ilmiah penulis. Sementara data primer, penulis terjun ke lapangan untuk melihat secara langsung pertunjukan musik yang diadakan oleh *Shenology Music* dalam salah satu acara *wedding Chinese* di Kota Medan.

### **3.3 Subjek dan Objek Penelitian**

Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang peneliti amati. Pada penelitian ini yang menjadi subjek peneliti adalah *Shenology Music* di Kota Medan. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah perkembangan musik digital.

### **3.4 Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian dilaksanakan di *Shenology Music* beralamat di Jalan Tangguk Bongkar 3 No 2, Medan Sumut dan di ruangan Holiday lantai 2 gedung Fakultas Bahasa dan Seni Universitas HKBP Nommensen Medan. Penelitian penulis dilaksanakan pada bulan Maret hingga Juli 2019.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data kualitatif merupakan landasan awal dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data. Untuk melengkapi data yang dibutuhkan, penulis melakukan langkah pengumpulan data seperti observasi, dokumentasi, studi pustaka dan wawancara.

#### **3.5.1 Studi Kepustakaan**

Langkah awal yang dilakukan penulis adalah mencari data-data yang berkaitan dengan judul dan sekaligus melakukan pendekatan terhadap objek yang akan diteliti. Sebagai sumber pendukung tulisan, penulis membaca buku-buku yang berhubungan dengan topik permasalahan. Namun, penulis juga mengalami kesulitan karena keterbatasan buku yang sesuai dengan objek penelitian. Salah satu sumber utama yang sangat penting dari penelitian adalah observasi terhadap objek atau acara yang diteliti melalui observasi langsung terhadap pertunjukan musik yang bersangkutan dengan topik yang akan diteliti.

#### **3.5.2 Pengamatan/Observasi**

Observasi adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap subjek yang akan diteliti, baik secara langsung maupun tidak langsung yang dinamakan dengan pengamatan/observasi (Ali, 1987:25).

Selama memperoleh data yang dibutuhkan, penulis melakukan studi lapangan dengan cara melakukan observasi langsung melalui pendekatan terhadap objek dan subjek penelitian. Selama observasi penulis mengamati keadaan dan mengabadikannya melalui pengambilan gambar atau foto dan video sebagai pendukung data.

### **3.5.3 Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data-data yang diperlukan dalam penelitian dengan cara mewawancarai narasumber. Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai narasumber yang paham tentang musik digital yaitu Albert Shen, B.Mus sebagai pemilik *Shenology Music*.

### **3.5.4 Dokumentasi**

Selain memperoleh data-data tertulis dalam penelitian, data dokumentasi merupakan hal yang penting agar data lebih akurat bahwa peristiwa itu pernah dilaksanakan. Adapun bentuk dokumentasinya yaitu berbentuk foto dan video karena keseluruhan data akan dituangkan dalam penulisan disertai dokumentasi yang memuat segala bentuk pengumpulan data dalam penelitian ini.

## **3.6 Metode Analisis Data**

Setelah keseluruhan data selesai dikumpulkan dari lokasi penelitian, maka tahap akhir dari penelitian ini adalah mendiskripsikan dan menganalisis data-data untuk menemukan beberapa kesimpulan tentang Perkembangan Musik Digital dan Pengaruhnya Terhadap *Shenology Music* di Kota Medan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang terkumpul melalui studi kepustakaan, observasi, dan wawancara, yang kemudian dideskripsikan

secara bertahap dalam bentuk tulisan ilmiah untuk menjawab seluruh pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah.