



---

**Journal of Music Science, Technology,  
and Industry**

Volume 3, Number 2, 2020

e-ISSN. 2622-8211

<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>

---

**Analisis Proses Rekaman Musik  
dengan Metode Digital di Cover Studio**

Herlina Kusumaningrum<sup>1</sup>, Dewanto Sukistono<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

email: [1erlyna00@gmail.com](mailto:1erlyna00@gmail.com)

---

**Article Info**

**ABSTRACT**

---

*Article History:*

Received:

June 2020

Accepted:

September 2020

Published:

October 2020

---

*Keywords:*

Music recording  
process, digital  
method, and  
Cover Studio.

**Purpose:** This study aims to describe the analysis of the process of recording music with digital methods in Cover Studio. **Research methods:** As stated in the title of this article, the method used in this research is a digital one. The recording is taken in Cover Studio, in Yogyakarta, Indonesia. **Results and discussion:** The recording process at Cover Studio consisted of the preplanning or preparation stages, data collection or tracking, mixing and mastering. **Implication:** Most of the recording work is done digitally such as making data keyboards using a midi controller with VST JJP Strings and Key and Xpand! 2, miking instruments or musical instruments using VST, drums using VST Addictive Drums 2.

---

© 2020 Institut Seni Indonesia Denpasar

**PENDAHULUAN**

Cover Studio merupakan salah satu tempat rekaman di kota Yogyakarta dan juga sebagai anak cabang dari Brintik Creative. Cover Studio lahir karena banyaknya orang-orang yang mempunyai keahlian dalam bidang bernyanyi dan ingin menonjolkan bakatnya dengan cara melakukan cover lagu artis papan atas atau penyanyi kebanggannya.

Inovasi konsep bisnis baru pertama di Indonesia yaitu recording musik - audio visual dalam satu paket dengan harga terjangkau masyarakat. Ia dikemas dalam brand Cover Studio dan dinaungi oleh CV. Berintik Kreatif.

Hal ini dilatarbelakangi oleh bakat-bakat musik dan vokal masyarakat Indonesia semakin terlihat dan bermunculan dari usia dini hingga dewasa. Kenginan untuk menampilkan serta mendokumentasikan bakat tersebut sangat tinggi. Namun kendalanya adalah tidak semua orang tahu bagaimana langkah untuk mewujudkan keinginan tersebut. Banyak orang ingin eksis di dunia digital seperti media sosial, youtube, dan sebagainya. Harga rekaman di studio konvensional yang terbilang tinggi dan tidak ada yang menyediakan paket rekaman audio dan video dalam dalam satu kali kerja, sehingga kurang efisien.

Cover lagu atau disebut dengan cover version merupakan hasil reproduksi atau membawakan ulang sebuah lagu yang sebelumnya pernah direkam dan dibawakan penyanyi/ artis lain. Dalam sejarah pengcoveran lagu, sebagaimana dibahas pada *Music Cultures in the United States* (Wolfe, 2005: 349-350) disebutkan bahwa versi cover mulai muncul di Amerika oleh musisi kulit putih pada lagu-lagu musisi kulit hitam.

Salah satunya adalah dalam lagu *Sh-Boom* karya *Crew Cuts* (musisi kulit hitam) yang awalnya bergenre blues kemudian berubah menjadi genre pop oleh musisi kulit putih. Lagu *Sh-Boom* versi orisinal dipublikasikan pada 19 Juni 1954 dan versi covernya muncul pada 3 Juli 1954. Pada 10 Juli 1954 lagu *Sh-Boom* masuk dalam daftar lagu-lagu pop hingga beberapa tahun kemudian versi cover ini direkam dan dipublikasikan sebagai lagu bergenre pop oleh musisi kulit putih. Pada masa itu sudah menjadi hal yang lumrah ketika lagu-lagu musisi kulit hitam di cover oleh musisi kulit putih. Sindrom cover version saat itu bukan saja disebabkan oleh permasalahan rasisme, melainkan juga karena persaingan bisnis di antara label rekaman keduanya.

Sementara itu, sejarah versi cover di Indonesia ditulis oleh Wallach (2008: 214-216) dalam *Modern Noise, Fluid Genres: Popular Music in Indonesia, 1997-2001* yang menjelaskan bahwa versi cover mulai dikenal di Jakarta melalui pementasan-pementasan seni (pensi) di sekolah sekitar akhir tahun 1990-an. Dalam kurun waktu tersebut mulai bermunculan band-band lokal yang menciptakan versi cover pada lagu-lagu Barat, contohnya: *Band Tor* yang meng-cover lagu-lagu *Jimi Hendrix*, *Rastafari* meng-cover lagu-lagu *Bob Marley* kemudian *T-Five* meng-cover lagu-lagu *Korn* and *Limp Bizkit*; saat itu versi cover diciptakan bukan hanya dari segi komposisi musiknya

saja melainkan juga pada aksi panggungnya. Hingga kini versi cover semakin berkembang dan marak diunggah melalui situs YouTube.

Fenomena *cover version* yang tidak terlepas dari penggunaan teknologi ini mengantarkan pada pembahasan bagaimana teknologi dan seni (musik) saling terkait. Hal ini diuraikan oleh Yangni (2016: 4-5) bahwa kaitan antara seni dan teknologi sepanjang sejarah relasi keduanya tampak terpisah, namun secara esensial keduanya menyatu. Merunut mundur pada zaman Yunani, tidak ada pemisahan sama sekali antara seni dan teknologi. Keduanya sama dan satu dilakukan oleh tiap individu dalam masyarakat untuk mendukung kehidupan.

Pada masa selanjutnya, zaman modern mengenal pemisahan itu dengan menggolongkan teknologi pada mesin dan kepentingan produksi. Hal ini mengakibatkan seni seringkali menjadi oposisi sekaligus mengkritisi teknologi (mesin produksi, sistem kapital, dan lain sebagainya) menjelma mesin yang meringkas hubungan manusia sesungguhnya. Namun demikian, kini tampaknya teknologi tak lagi soal produksi, melainkan telah beralih pada reproduksi. Teknologi kini meningkatkan nilai-nilai estetik ataupun gaya tertentu; sebuah pergerakan estetik yang mendatangkan penghasilan. Di sisi lain, peran teknologi mengantar pada telaah budaya populer dalam identitas musik.

Saat ini sungguh merupakan era musik digital (Djatnika, 2011; <https://ejournal.itenas.ac.id/index.php/rekarupa/article/view/487/647>; Hidayatullah, 2020; <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/article/view/965>). Karenanya, Cover Studio merupakan salah satu studio yang melakukan cover musik dengan menggunakan media digital. Proses rekaman musik dengan metode *digital* dilakukan pada media perangkat lunak (*software*) komputer. Perangkat lunak itu sendiri disebut *DAW* (*Digital Audio Workstation*) yang berfungsi sebagai tempat pengerjaan seluruh aktivitas rekaman mulai dari *tracking*, *mixing* dan *mastering*. Agar suatu proses rekaman dapat berlangsung dengan baik maka dibutuhkan seorang ahli yang dapat menggunakan *software DAW* dan orang itu disebut *recording engineer* atau teknisi rekaman. Menurut Phillips (2013: 64) tugas seorang teknisi rekaman adalah menangani aspek-aspek teknis selama proses rekaman berlangsung.

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 alat-alat tersebut sudah dikonversi kedalam bentuk *virtual* perangkat lunak yang dikenal dengan istilah *VST (Virtual Studio Technology)*. Huber dan Robert (2010: 277) mengatakan *virtual studio technology* baik itu *virtual instruments* maupun *virtual audio processor* secara otomatis dapat langsung dikendalikan melalui *DAW*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis proses rekaman musik dengan metode digital di Cover Studio.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Moleong, 2010: 5).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2020. Lokasi penelitian berada di Cover Studio Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah *owner* Cover Studio. Objek penelitian ini mengenai analisis proses rekaman musik dengan metode digital di Cover Studio. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan meliputi empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data (penyederhanaan), *display* data (disajikan), dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Cover Studio berdiri sejak 26 Mei 2015 di Yogyakarta. Ia memfasilitasi bakat-bakat muda Indonesia yang mempunyai talenta, *hobby* dan *passion* bernyanyi dan bermusik untuk mendokumentasikan kemampuannya dalam format cover lagu. Cover lagu dikemas dalam bentuk rekaman audio visual yang berkualitas dan berkarakter, dengan biaya yang terjangkau.

Misi Cover Studio: (1) Menjadi penyedia layanan recording audio visual terkhusus untuk cover lagu, dengan hasil yang berkualitas, berkarakter, dengan harga yang mampu terjangkau oleh semua kalangan. (2) Menunjang kebutuhan aktualisasi diri bagi penyanyi dan musisi di Indonesia. (3) Mempermudah penyanyi, musisi, bahkan

masyarakat awam untuk memiliki video klip sendiri dalam format video cover. (4) Menjadi sinergi yang baik dengan sekolah musik untuk mendokumentasikan hasil pembelajaran vokal/musik dari peserta didik melalui record cover. Menjadi sarana dan media untuk memantau perkembangan belajar anak dari hasil audio visual - lagu yang direkam. (5) Menjadi wadah bagi komunitas cover lagu di masing-masing kota di mana cover studio ada.

### **Cover Package**

Cover package mencakup sebagai berikut.

1. Cover One (Rp 440.000,-)
  - a. Take audio cover song untuk 1-2 orang (Vokal Solo/ Vokal duo/ Vokal+ Piano/ Vokal+gitar)
  - b. Take video cover song untuk 1-2 orang (3 roll shoot)
  - c. Penggunaan all interior studio dan lighting
  - d. Dua jam produksi take audio dan video
  - e. Editing, Mixing & Mastering Audio
  - f. Editing, colouring, dan mastering video
  - g. Hasil jadi : 1 master video cover song HD 1080p youtube upload ready, 1 master audio cover song. WAV.
2. Cover Two (Rp 550.000,-)
  - a. Take audio cover song untuk 3-5 orang [Acoustic Group/ Vocal Group]
  - b. Take video cover song untuk 3-5 orang [3 roll shoot]
  - c. Penggunaan all interior studio dan lighting
  - d. 2 jam produksi take audio dan video
  - e. Editing, Mixing & Mastering Audio
  - f. Editing, colouring, dan mastering video
  - g. Hasil jadi : 1 master video cover song HD 1080p youtube upload ready, 1 master audio cover song .WAV
3. Paket Cover Outdoor (Rp 1.200.000,-)
  - a. Take audio cover song untuk 1-2 orang [Vokal Solo/ Vokal duo/ Vokal+Piano/ Vokal+gitar]
  - b. Take video cover song untuk 1-2 orang

- c. Take video dilakukan di luar studio
  - d. Konsumen menentukan lokasi pengambilan video [5 cam roll shoot + 1 aerial shoot by drone]
  - e. 1 jam produksi untuk take audio di studio, dan 2 jam produksi untuk take video outdoor
  - f. Editing, Mixing & Mastering Audio
  - g. Editing, colouring, dan mastering video
  - h. Hasil jadi : 1 master video cover song HD 1080p youtube upload ready, 1 master audio cover song .WAV.
4. Paket Youtuber Pax (Rp 2.500.000,-)
- a. Take LIVE audio video 10 cover song untuk 1-2 orang [Vokal Solo/ Vokal duo/ Vokal+Piano/ Vokal+gitar]
  - b. Lokasi bisa dilakukan di studio ataupun diluar studio dengan menentukan satu tempat dan mengeksplere lokasi tersebut untuk record live Max 8 jam produksi dilakukan dalam 1 hari kerja
  - c. Editing, Mixing & Mastering Audio
  - d. Editing, colouring, dan mastering video
  - e. Hasil jadi : 10 master video cover song HD 1080p youtube upload ready, 10 master audio cover song .WAV.
5. Original One - Single Production (Rp 5.500.000,-)
- a. Audio Combo Pack music arrangement [Keyboard, Guitar, Bass, Drum] & record.
  - b. Studio Session untuk take Vocal 2 jam di Cover Studio.
  - c. Editing & Balancing track Mixing & Mastering song by Cover Studio.
  - d. Hasil jadi : Master audio in format WAV & MP3 320. Minus One in format WAV.
6. Original Two - Single Production (Rp 11.000.000)
- a. Audio Combo Pack music arrangement [Keyboard, Guitar, Bass, Drum] & record.
  - b. Studio Session untuk take Vocal 6 jam di Lahan Eross Studio.
  - c. Editing, Balancing, Mixing by Putranto Aditomo Mastering by Steve Corrao (Nashville).
  - d. Hasil jadi : Master audio in format WAV & MP3 320. Minus One in format WAV. Publish to 40+ digital music stores [iTunes, Spotify, Deezer, etc].

## Proses Rekaman di Cover Studio

Tahap pengambilan data diawali dengan membuat data *guide* lagu yang akan direkam. Analisis tahap merekam *guide* lagu diketahui langkah pertama dalam perekaman *guide* lagu adalah membuat *click track* yang berfungsi sebagai penanda tempo dari lagu yang akan direkam kemudian dilanjutkan dengan proses pengambilan data *guide* menggunakan 1 *track stereo* dan 1 *click track* di mana *input* vokal di *audio interface* dijalur *input 1* dan gitar akustik di-*input 3* dengan pengaturan *gain* di *pre-amp* untuk vokal ada = 0dB, *gain* di *audio interface* untuk vokal = 0dB, *gain* di *audio interface* untuk gitar akustik = 0dB.

Hasil analisis frekuensi dari keseluruhan rekaman *guide* lagu yang telah dilakukan didapati data bahwa pada *range* frekuensi 0-69Hz secara keseluruhan berada pada level -11,8dB, 70-304Hz berada pada level kisaran -11dB sampai -5,9dB, 305-343Hz di kisaran -10,3dB sampai -1,5dB, 356Hz-2.479Hz di kisaran -1,5dB sampai -21,1dB, 2.528Hz-16.000Hz di kisaran -11,3dB sampai -26dB, sedangkan untuk posisi *panning* secara keseluruhan berada pada posisi tengah (*center*).

Cover Studio tidak melakukan perekaman drum secara manual atau instrumen fisik melainkan menggunakan *virtual drum*. *Software virtual drum* kemudian di *export* menjadi data *waveform* dengan format ".wav" secara individual, setelah itu di-*import* ke dalam media kerja di *software Pro Tools*. Analisis dari hasil *export* diketahui bahwa data drum terbagi menjadi enam *track* yaitu *kick*, *snare hihat*, *toms*, *overhead* dan *room* yang terbagi menjadi 3 *track mono audio* yang terdiri dari *kick*, *snare*, *hihat* dan 3 *track stereo audio* yang terdiri dari *toms*, *overhead* dan *room*.

Dari hasil analisis diketahui bahwa pengaturan yang dilakukan ketika melakukan rekaman pada *bass* gitar adalah: (1) *Gain* adalah kapasitas volume input data yang direkam. Pengaturan *gain* untuk *bass* gitar dilakukan pada perangkat *audio interface* di *input 3* dengan level 0dB, *sample rate* 48kHz dan *bit rate* 24-bit; (2) *Miking* instrumen yang dilakukan pada *software virtual amplifier*; (3) Level *track bass* gitar diatur pada level -0,6dB, *panning* pada posisi tengah (*center*) mono, menggunakan efek *virtual bass amp room* dan *output* diarahkan pada *analog 1-2 (stereo output)* yang

merupakan *input* untuk *channel strip master*. Merekam gitar dibagi menjadi dua yaitu merekam gitar elektrik dan merekam gitar akustik.

Proses merekam *keyboards* atau dalam hal ini membuat *midi keyboards* dilakukan dengan menggunakan perangkat *midi controller*. Proses membuat *midi keyboards* sama seperti ketika tahap pembuatan *midi drums* tetapi kali ini dilakukan di *software Pro Tools*. Adapun *virtual instrumen* yang digunakan adalah *Xpand! 2* dengan *preset Bigger Formant Strings* dan *JJP Strings and Keys*. Adapun dari hasil analisis diketahui bahwa *track strings* diletakan pada posisi +2,1dB, *panning* di posisi 100 poin ke kiri dan 100 poin ke kanan (*stereo*), tidak menggunakan efek dan *output* diarahkan pada *analog 1-2*. *Synth keyboards* terbagi menjadi tiga *track* yaitu *KEY 1*, *KEY 2* dan *KEY 3*.

Merekam vokal dibagi menjadi 2 yaitu merekam vokal utama dan merekam *backing* vokal dengan total keseluruhan terdiri atas 6 *track* yang terbagi menjadi 1 *track* vokal utama, 1 *track backup* data vokal utama dan 4 *track backing* vokal. Analisis data rekaman vokal utama dapat diketahui aktivitas frekuensi data rekaman vokal utama dominan di area *mid* dan *hi* dan rekaman *backing vocal* dapat diketahui bahwa perlakuan pada *track-track backing vocal* menunjukkan aktivitas frekuensi data rekaman *backing vocal* di area *mid*.

Analisis mengenai tahap *mixing* dibagi menjadi beberapa bagian yaitu analisis *mixing* perinstrumen, analisis *mixing bass* dan *drum*, dan analisis *mixing* keseluruhan data rekaman. Adapun analisis mengenai tahap-tahap *mixing* tersebut adalah: (1) Analisis *mixing* perinstrumen terdiri atas 6 bagian yaitu analisis *mixing drums*, *mixing* gitar akustik, *mixing* gitar elektrik, *mixing keyboards* (*strings* dan *synth keyboards*), *mixing bass*, dan analisis *mixing* vokal; (2) Analisis *mixing bass* dan *drums* adalah menganalisis proses *balancing* atau penyeimbangan antara *kick drums* dan *bass* (gitar *bass* elektrik).

Analisis perlakuan teknik ini diketahui bahwa *track bass* terkompresi sesaat ketika bersinggungan dengan *peak level* pada *track kick drum*. Hal ini menyebabkan suara dari kedua *track* tersebut dapat terdengar lebih jelas (audibel); (3) *Mixing* keseluruhan data diawali memasang efek *S1 Imager* pada *channel master* untuk memonitor aktivitas



frekuensi yang terjadi kemudian dilanjutkan dengan mendengarkan hasil tahap *mixing* awal.

Pada proses *mastering* dilakukan pembuatan *template* baru yang disesuaikan dengan kebutuhan *mastering*. Adapun efek-efek yang digunakan untuk proses *mastering* pada panel *insert* di *track master* secara berurutan sesuai dengan fungsinya adalah: (1) *C1 Compressor/Gate* yang menyebabkan suara yang terdengar lebih dominan di frekuensi *low* sampai *mid*; (2) *Q10 Paragraphic Equalizer* digunakan untuk menyeimbangkan level pada frekuensi *low* dan frekuensi *high* yang menyebabkan suara-suara di area frekuensi *mid* menjadi audibel; (3) *Linear Phase Multiband* yang digunakan untuk menahan kelebihan frekuensi pada titik tertinggi disetiap *range*; (4) *S1 Imager* digunakan untuk melebarkan atau memperluas jangkauan *stereo*; (5) *L2 Ultramaximizer* digunakan untuk menaikkan level *master*.

## SIMPULAN

Proses rekaman di Cover Studio terdiri atas tahap *preplanning* atau tahap persiapan, pengambilan data atau *tracking*, *mixing* dan *mastering*. Sebagian besar pengerjaan rekaman dilakukan secara digital seperti pembuatan data *keyboards* menggunakan *midi controller* dengan *VST JJP Strings and Key* dan *Xpand! 2*, *miking* instrumen atau alat musik menggunakan *VST*, *drums* menggunakan *VST Addictive Drums 2*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djatnika, Agus. (2011). "Dari Ritual ke Realitas Virtual (Tinjauan Video Komersial Seni Pertunjukan Tradisi yang Beredar di Bandung)". *Jurnal Rekarupa: Jurnal Desain dan Seni Rupa*, 1(1), 70-84. Retrieved from: <https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/rekarupa/article/view/487/647>.
- Hidayatullah. (2020). "MERLOT: Belajar Musik di Era Digital". *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(1), 63-78. Retrieved from: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/article/view/965>.
- Miles Huber, David & Robert E Runstein. (2010). *Modern Recording Techniques 7thEd*. Oxford: Elsevier Inc.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Phillips, Scott L. (2013). *Beyond College and Career Guide in Music Technology*. New York: Oxford University Press.
- Wallach, J. (2008). *Modern Noise, Fluid Genres: Popular Music in Indonesia, 1997-2001*. Madison: The University of Wisconsin Press.

- Wolfe, B., Nicholson, Norfleet, Wallach. (2005). *Popular Music. In E. Koskoff (Ed.), Music Cultures in the United States: An Introduction*. London and New York: Routledge.
- Yangni, S. (2016). *Jauh (Dekat), Yang Misterius Sekaligus Intim*. Mata Jendela