

## BAB II

### PROFIL ROCKSTAR

#### A. Profil Rockstar Studio

Rockstar Studio merupakan salah satu studio rekaman yang ada di Kota Yogyakarta yang menampung grup musik dan penyanyi solo untuk dijual kepada masyarakat dan mampu menghasilkan musik yang berkualitas yang dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya. Rockstar Studio terbilang studio rekaman baru untuk kelas studio rekaman yang berkualitas. Banyak sekali grup musik ataupun penyanyi solo yang ingin masuk di manajemen Rockstar Studio, mereka mengirimkan contoh lagu kepada pihak Rockstar Studio yang nantinya akan diseleksi. Hal ini terjadi selain hasil alat-alat rekaman, hasil produksi rekamannya bagus. Didirikan tahun 2008, studio ini sudah mampu menghasilkan beberapa band indie yang sekarang sudah label atau masih indie tetapi telah memiliki ribuan bahkan jutaan penggemar baik dalam negeri maupun luar negeri. Sebut saja Endank Soekamti yang sudah sering melakukan tour antar kota dan terakhir mereka mengerjakan album di Papua dan tentunya sound engineer dari Rockstar ikut serta dalam garapan album tersebut, Festivalist yang sudah berdiri sejak lama dan sudah sering manggung di kawasan Jawa Tengah dan Jogja tentunya, bahkan Death Vommit yang sudah *go international*. (Sumber wawancara dengan Doni, Mei 2016)

Studio rekaman ini dibuat atas dasar cita-cita Henry dan Doni (*owner* dan *sound engineer*) untuk menciptakan sebuah studio rekaman yang nantinya dapat menyaingi beberapa studio besar di Jakarta, artinya terlepas dari *the big four* (Sony BMG, Universal Studio, EMI, dan Warner Music) yang notabene merupakan pemain besar yang ada di belantika musik Indonesia. Alhasil,

hanya dalam beberapa tahun Rockstar Studio mampu menghasilkan sejumlah band yang sekarang sudah bisa dibilang mempunyai nama dan memiliki *fan base* yang besar.

Untuk skala sebuah studio rekaman, Rockstar Studio memang terbilang kecil namun jangan salah ketika membahas *music instrument* yang ada di sana. Mulai dari gitar sampai *amplifier* menggunakan merek yang terbilang cukup mahal dalam masalah *audio*. Sebut saja, *amplifier* dengan merek “Orange”. Para musisi kiranya sudah paham bagaimana kualitas audio yang dihasilkan. Studio di Rockstar Studio terbagi menjadi dua, lantai pertama merupakan studio yang dipakai buat recording sehingga dilengkapi dengan ruangan khusus buat recording baik untuk take vokal maupun drum, selain itu terdapat ruangan khusus bagi *sound engineer* untuk memantau ketika band sedang *recording* atau mengedit sampai mastering hasil demo mereka. Sedangkan lantai dua dipakai buat mereka yang datang sekedar untuk menyewa studio dan dipakai untuk *jamming* biasa. Tapi baik lantai satu dan dua semuanya dilengkapi dengan alat-alat yang professional, makanya orderan *jamming* ataupun *recording* selalu penuh dan bagi yang ingin *order shift* harus datang sekitar tiga sampai empat hari sebelum harinya. (Sumber wawancara dengan Doni, Mei 2016)

Selain itu, Rockstar Studio ini ditangani oleh orang-orang ahli dan berpengalaman baik dalam segi musik ataupun manajemennya. Doni sendiri selain menjadi *sound engineer* di Rockstar Studio, dia menjadi tenaga pengajar bagi musisi muda khususnya yang berdomisili di Jogja untuk menjadi *sound engineer*. Bagi para musisi Jogja, jaman sekarang jika hanya menjadi player di dalam sebuah band kedepannya tidak dipungkiri bisa terhambat karena harus mencari *sound engineer* lagi untuk me *recording*, *editing*, sampai *mastering* demo mereka. Jadi dari sisi penulis menyarankan, ada baiknya jika dalam sebuah ada salah satu dari personilnya yang juga paham dalam masalah *recording*. Dalam hal promosi, manajemen Rockstar studio

memperbanyak jadwal konser grup musik dan penyanyi solonya, agar masyarakat lebih cepat mengenal lagunya. Selain itu, mengadakan promosi lewat radio-radio yang sudah mempunyai nama seperti Geronimo, RRI, atau lewat media jejaringan sosial seperti instagram, path, twitter, dsb. Promosi memang penting dalam suatu perusahaan namun kata *sound engineer* di sana 'kualitas tetap nomor satu, jika hasil karya yang kita cetak itu bagus maka otomatis nama kita nimbrung dalam industri musik'. (Sumber wawancara dengan Doni, Mei 2016)

Untuk promosi Rockstar studio menggunakan radio, leaflet, dan ikut serta dalam event-event yang diselenggarakan di jogja. Untuk penggunaan promosi lewat radio bisa dikatakan lebih murah bila dibandingkan dengan promosi di televisi. Promosi yang dilakukan lewat radio yaitu dalam bentuk *talkshow*. Dalam *talkshow* yang dilaksanakan pembahasan utamanya memang terkait dengan album baru dari salah satu band metal asal Yogyakarta yang sudah *go international* di negeri sakura yaitu Death Vommit. Lewat lagu-lagunya yang berjudul *Decadence of Life*, *Anthem to Hate*, dan *Into My Flesh* ini berhasil mengantar mereka tour dua kota Osaka dan Tokyo dengan judul tour *Death Vommit Legacy Tour*. *Talkshow* nantinya akan tercipta interaksi langsung antara penyiar, narasumber yaitu Death Vommit beserta sound engineer dari Rockstar Studio sendiri dan kemudian yang terpenting adalah pendengar. Selain itu *talkshow* radio durasinya lebih lama biasanya mencapai 30 menit. *Talkshow* dilaksanakan di radio Eltira. Segmen pendengarnya adalah anak muda terutama pecinta musik cadas alias metal. Untuk menjangkau target audiens maka Rockstar Studio menggunakan media radio tersebut.

Untuk media luar ruang Rockstar Studio menggunakan *billboard* yang dipasang di depan lorong Rockstar itu sendiri. Sehingga nantinya akan banyak orang yang melihat *billboard* tersebut walaupun ukurannya terbilang kecil. Selain penggunaan media cetak, elektronik, dan luar ruang Rockstar Studio juga menggunakan media internet. Ini terkait dengan perkembangan

teknologi dan informasi pada era sekarang berkembang sangat pesat hal ini membuat persebaran informasi menjadi mudah dan cepat. Tentunya Rockstar Studio menyadari betul terkait perkembangan teknologi dan informasi. Sehingga Rockstar Studio memanfaatkan keberadaan media internet secara maksimal. Untuk menjangkau target audiens atau wilayah yang luas, media yang digunakan oleh Rockstar Studio adalah media sosial seperti *facebook, twitter, Instagram dan youtube*.

Keberadaan studio rekaman musik memiliki peran penting dalam perkembangan permusikan. Di Yogyakarta terdapat beberapa studio yang biasa digunakan sebagai tempat rekaman. Pada awal tahun 90an, di daerah Samirono ada studio Shaka yang laris menjadi tempat seleksi jika akan ada pertunjukan musik. Melangkah ke pertengahan tahun 90an sampai awal tahun 2000, studio yang cukup dikenal adalah Trax Studio di daerah Mundusaren, Maestro di jalan Veteran, Kens Studio di Baciro serta Lexrost Studio di Balirejo. Namun seiring berjalannya waktu, studio-studio tersebut berkembang menjadi tempat berkumpul dan latihan saja karena keterbatasan biaya untuk menyesuaikan teknologi perangkat rekaman yang semakin maju.

Gambar.1



Penulis bersama dengan *owner* sekaligus *sound engineer* (Doni) saat melakukan interview di ruang kerjanya.  
(Sumber : Dokumentasi pribadi dengan doni tahun 2016)

Manajemen promosi yang bagus ini menjadikan Rockstar studio dikenal sebagai studio musik yang banyak peminatnya khususnya dilokasi studio rockstarjalan sendangsari no.33, condong catur yogyakarta. Walaupun studio ini bisa dibilang studio kecil atau *indie label*, tetapi bagi beberapa major label seperti Warner Musik Grup, Sony BMG, Universal Musik Group, dan EMI, studio rekaman ini menjadi pilihan utama untuk memproduksi album-album musisinya. Selain itu baik software maupun hardware yang dipakai di Rockstar studio bisa dibilang sudah memenuhi standar international. Semuanya itu tidak akan berkembang apabila strategi promosinya tidak berjalan dengan baik, Rockstar studio mempunyai strategi sendiri dalam mempromosikan hasil karyanya sehingga keberadaannya di kota Jogja mengalahkan beberapa studio recording lainnya yang juga ada di kota Jogja.

## **B. PERALATAN ROCKSTAR STUDIO**

Secara garis besar, peralatan music instrument yang tersedia di Rockstar Studio sebagai sebuah studio rekaman musik adalah :

### 1. PC (*Personal Computer*)

Diperlukan PC untuk proses perekaman. Spesifikasi PC harus memenuhi standar yang baik. Karena menggunakan PC dengan spesifikasi yang rendah, mungkin tidak akan kuat jika nantinya merekam sebuah lagu dengan *track* yang banyak. Belum lagi jika nantinya menggunakan *software plugins* untuk melengkapi *software* utama.



Gambar 2.1. *Personal Computer di Rockstar Studio*

(Sumber : dokumentasi pribadi)

## 2. *Microphone* dan alat musik

Untuk membuat sebuah studio rekaman, membutuhkan perlengkapan *microphone* dan alat-alat musik seperti gitar, bass, keyboard, drum, dsb. Selain *mickrophon* untuk vokal, drum juga memerlukan *microphone* tersendiri untuk masing-masing bagiannya.



Gambar 2.5. *Microphone* dan Gitar Akustik Epiphone  
(Sumber : dokumentasi pribadi)

## . *Processor*

## 3. *Stereo Speaker Control*

Jenis *speaker* memiliki kemampuan untuk memproduksi *Low/High* frekuensi. Untuk professional biasanya menggunakan jenis *real speaker monitor*.



Gambar 2.13. *Stereo Speaker Control*  
(Sumber : dokumentasi pribadi)



4.

Gambar 2.14.amplifier orange  
(sumber : dokumentasi pribadi)

#### 5. *Audio Converter*

Berfungsi untuk merubah sinyal analog menjadi *midi*, juga sebaliknya.

#### 6. Operator Rekaman

Setelah semua hal di atas lengkap, dibutuhkan seorang operator rekaman. Hasil dari suatu rekaman tergantung dari keahlian operator rekaman. Untuk menjadi seorang operator yang baik, diperlukan pengetahuan dan pengalaman.

## C. Unsur – unsur Rekaman Musik di Rockstar

### 1. Peralatan

#### a. Rekaman Digital

Sistem rekaman yang secara langsung dapat mengkonversi sinyal analog dari instrumen dan vokal ke dalam format *midi*. Media perangkat digital menggunakan perangkat *software* dan *hardware*. Sistem ini lebih mudah dan ringkas.

### 2. Teknik Rekaman

#### a. Rekaman *Live*

Suatu teknik rekaman dimana semua suara yang dihasilkan, direkam dalam satu *track*. Kelebihan dari teknik rekaman *live* adalah para musisi mendapatkan *feel* dan energy dari lagu yang direkam karena memainkan alat musik secara bersamaan. Sedangkan kelemahannya adalah permainan musik harus benar-benar kompak. Semua personil dituntut untuk menguasai materi dengan benar, karena dalam teknik ini kesalahan tidak dapat dilakukan *editing* melainkan harus mengulang dari awal.

#### b. Rekaman *Multitrack*

Suatu teknik perekaman dimana masing-masing instrumen direkam secara bergantian dan disimpan pada *track* yang terpisah. Dalam teknik ini, musisi dapat mengulang *part-nya* berulang kali. Bahkan apabila terdapat kesalahan, musisi tidak perlu mengulang seluruh bagian lagu.

## D. Tahapan Rekaman Musik di Rockstar



Dalam proses rekaman musik terdapat tahapan standar yang dilakukan, yaitu. (Sumber wawancara dengan Doni, Mei 2016):

### 1. *Tracking*.

Dari sebuah aransemen musik, tentunya ada instrumen yang akan mengiringi sebuah lagu. Setiap instrumen direkam dalam *track*, secara teknis adalah bunyi diubah menjadi gelombang magnetik kemudian sinyalnya diterima oleh *recorder*. Idealnya sumber suara (*source*) yang terekam semirip mungkin dengan aslinya. Jika menggunakan komputer (seperti sistem DAW) sinyal menjadi format *midi*. Tetapi oleh rekaman analog (seperti sistem DAT) sinyalnya tetap menjadi analog.

### 2. *Overdub*

Adalah penambahan *track* rekaman baru pada *track* rekaman yang sudah ada, misalnya men-*double* suara gitar, dll.

### 3. *Editing*

Merupakan proses memindahkan, memotong, atau menyempurnakan bagianbagian tertentu. Dalam dunia digital proses *editing* dilakukan dengan bantuan fasilitas *software audio editing*.

### 4. *Mixing*

*Mixing* merupakan proses menggabungkan *track* rekaman yang telah dibuat dan menyeimbangkan semua *track* yang sudah direkam.

### 5. *Equalizing*

Proses menciptakan karakter suara dengan penguatan atau pun pengurangan frekuensi suara seperti *Low*, *Low-Mid*, *High-Mid* dan *High* frekuensi. Proses ini menuntut ketajaman telinga dalam mendengar hingga antara frekuensi yang satu dengan yang lain tidak saling bertabrakan.

### 6. *Sound Effect*

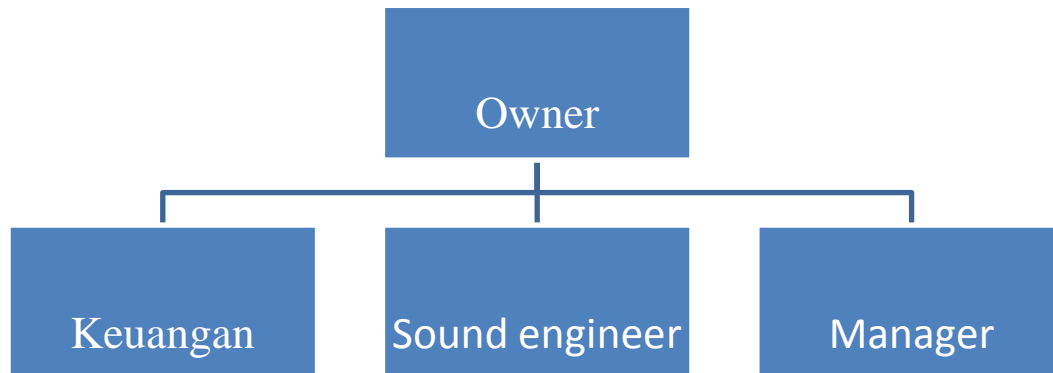
Memberikan karakter yang lebih kuat seperti efek *Delay*, *Chorus*, *Compresi*, *Noise Gate*, *Limiter*, dll. Sentuhan terakhir ini akan menjadikan musik siapuntuk didengarkan setelah *Mastering*.

### 7. *Mastering*

Gunanya menghilangkan efek “hiss” dan “hum”, menurunkan *simbilance* (ess) yang berlebihan, memadatkan frekuensi-frekuensi yang kasar, memoles, dan meratakan, menetapkan

standar volume. Barulah musik karya kita direkam ke dalam pita kaset, CD, MP3 atau format lainnya agar dapat diputar dalam berbagai *audio player*.

## E. STRUKTUR ORGANISASI STUDIO DI ROCKSTAR



Sistem pengelolaan di beberapa studio rekaman berlabel besar dilakukan dengan pembagian divisi menjadi beberapa bagian yang berbeda. Dimana setiap bagian memegang tanggung jawabnya masing-masing namun tetap dalam satu tujuan yang sama yaitu untuk memajukan musik dipasaran juga agar musik dapat dinikmati oleh para penikmat musik.

### 1. *Artist and Repertoire*

Bertugas untuk mencari bibit baru dalam bidang musik, baik yang amatir maupun yang baru akan terjun dalam dunia rekaman. Tugas mereka meliputi mendengarkan demo lagu, menghubungkan artis dengan produser yang tepat, serta memberi kritik dan saran untuk setiap rekaman yang dibuat.

### 2. *Music Production*

Bertanggung jawab dalam proses rekaman musik, mulai dari melakukan proses latihan, *tracking* sampai *mastering* musik.

### 3. *Sales and Marketing*

Bertugas untuk memasarkan produk kepada para penjual dan distributor.

### 4. *Promotion*

Memegang peranan penting dalam memperkenalkan produk baru dari sebuah perusahaan label.

### 5. *Publisitas*

Bertanggung jawab dalam pelaksanaan wawancara, pembahasan materi album dan latar belakang dari musisi yang akan melakukan perekaman. Departemen publikasi ini juga bertugas untuk bisa melibatkan musisi yang dianggap berpotensi dalam ajang musik bergengsi.

### 6. *Art*

Bertanggung jawab atas segala hal yang berkaitan dengan tampilan visual, misalnya proses desain sampul album, logo perusahaan, pembuatan iklan.

### 7. *Legal*

Merupakan tim yang terdiri dari para pengacara perusahaan. Dimana nantinya mereka bertugas untuk mengurus segala macam hal yang berkaitan dengan rancangan kontrak rekaman musik dan melakukan negosiasi.

### 8. *Akunting dan Administrasi*

Bagian ini mengurus penyimpanan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan transaksi keuangan perusahaan sehari-hari serta termasuk juga di dalamnya pelaksanaan proses penggajian para karyawan.