

PENGGUNAAN *SOFTWARE* FL STUDIO DALAM PROSES REKAMAN MUSIK DI SANGGAR WANDA BANTEN

Afwan Muhamad Ramdhani¹, Hadiyatno², Syamsul Rizal³

Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Ciwaru Raya No.25, Kec. Serang, Kota Serang Banten 42117

Email: afwanmr2@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to investigate the use of FL Studio software in the music recording process at Sanggar Wanda Banten, a professional art studio specializing in dance and music. The research methodology employed is qualitative with a case study approach. Data was collected through observation, interviews, and documentation, which were then analyzed through data reduction, data presentation, and triangulation. The findings of the research indicate that the use of FL Studio software in the music recording process at Sanggar Wanda Banten involves several stages, including preparation, tracking, editing, mixing, and mastering. This software enables musicians to organize, process, and modify sound according to their needs. Furthermore, Sanggar Wanda Banten is equipped with adequate equipment to support the music recording process. This research provides valuable insights into the use of FL Studio software in music recording, serving as a reference for musicians and relevant parties. It is hoped that this research contributes to and guides readers interested in music recording.

Keywords: FL Studio software, Music Recording, qualitative-case study, Wanda Studio Banten.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *software* FL Studio dalam proses rekaman musik di Sanggar Wanda Banten, sebuah sanggar seni yang bergerak secara profesional di bidang tari dan musik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *software* FL Studio dalam proses rekaman musik di Sanggar Wanda Banten melibatkan beberapa tahapan, yaitu persiapan, *tracking*, *editing*, *mixing*, dan *mastering*. *Software* ini memungkinkan para musisi untuk mengatur, mengolah, dan memodifikasi suara sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, Sanggar Wanda Banten telah dilengkapi dengan peralatan yang memadai untuk mendukung proses rekaman musik. Penelitian ini memberikan pemahaman yang penting tentang penggunaan *software* FL Studio dalam rekaman musik, yang dapat menjadi referensi bagi musisi dan pihak terkait. Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi dan panduan bagi pembaca yang tertarik dalam rekaman musik.

Kata Kunci: *Software* FL Studio, Rekaman Musik, kualitatif-studi kasus, Sanggar Wanda Banten.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam tatanan dan struktur masyarakat global. Perubahan juga telah terjadi disetiap unsur kehidupan, salah satunya dunia musik. Musik merupakan suatu bunyi yang diolah atau disusun secara sistematis agar

menghasilkan suatu nada yang harmonis.

Perkembangan digital ini membuat manusia tidak kesulitan lagi saat mendengarkan musik dimanapun dan kapanpun, cukup dengan berlangganan aplikasi *streaming* musik seseorang bisa langsung menikmati musik dan mendengarkannya secara bebas, kondisi

ini tentu sangat kontras dengan periode sebelumnya. Perubahan dan perkembangan teknologi ini juga, kemudian mempengaruhi terhadap para tim produksi musik yang mengubah industri musik dari musik manual ke musik digital.

Musik yang di awalnya diproduksi secara analog dalam proses perekaman, yaitu dengan menggunakan peralatan musik yang asli seperti piano, gitar, bas dan drum. Saat ini dapat dipermudah dengan menggunakan perangkat *DAW software*, pada komputer. Perkembangan teknologi rekaman musik di Kota Serang, saat ini telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan yang cukup signifikan, meskipun jika dikomparasikan dengan kota-kota yang lain dan menjadi barometer musik Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya dan lainnya. Kota Serang memang belum se-level dengan kota-kota tersebut, tetapi dinamika ini menjadikan Kota Serang lebih dinamis, terutama persoalan yang menyangkut proses rekaman musik.

Berdasarkan observasi pada beberapa sanggar di Kota Serang, ditemukan fenomena bahwa proses rekaman musik yang dilakukan oleh pegiat seni masih belum memenuhi ekspektasi. Tidak semua sanggar memiliki fasilitas rekaman musik, dan banyak musisi atau sanggar yang melakukan rekaman di luar Kota Serang

karena keterbatasan pengetahuan dalam menggunakan *software DAW* serta kurangnya sarana pendukung. *DAW* merupakan *software* rekaman musik yang menghubungkan komputer dengan *soundcard* atau *audio interface* dengan adanya *DAW* hasil audio yang dihasilkanpun semakin berkualitas. Namun, masih ada pegiat seni musik di Kota Serang yang kurang memperhatikan kualitas audio yang dihasilkan.

Meskipun terdapat berbagai *software DAW* yang memudahkan pembuatan musik dan tersedia secara *online* dengan pilihan berbayar maupun gratis, penelitian ini hanya membahas tentang *software* FL Studio. FL Studio dipilih karena ukuran file yang kecil, fitur yang banyak, dan penggunaannya yang sederhana untuk pembuatan musik. FL Studio adalah *software* musik yang digunakan untuk merekam, mengedit, dan memproduksi audio, dan merupakan bagian dari *DAW (Digital Audio Workstation)*.

Penggunaan *DAW* sebagai alat perekaman memberikan kemudahan bagi pegiat seni musik, baik itu studio musik, sanggar, atau institusi lainnya. Penggunaan *DAW* dalam proses rekaman musik menjadi lebih mudah, hanya memerlukan *audio interface*, monitor datar, komputer/laptop, dan ruangan yang tidak terlalu besar. Di Kota Serang, Banten,

terdapat beberapa sanggar yang sudah menerapkan proses rekaman musik, salah satunya adalah Sanggar Wanda Banten yang berlokasi di Komplek Ciolang Jaya No 17, Desa Panggung Jati, Kecamatan Taktakan, Kota Serang, Provinsi Banten. Sanggar ini dipimpin oleh Bapak Beni Kusnandar, S.Sn. M.Si., yang telah mendirikan sanggar sejak tahun 1995 dengan tujuan memberikan wadah bagi generasi muda dalam melestarikan kesenian Indonesia, khususnya di Banten. Sanggar ini terus mengikuti perkembangan zaman, termasuk dalam era digital ini. Peneliti memilih sanggar ini karena selain kebaikan hati pemilik sanggar, sanggar ini juga telah menerapkan rekaman musik digital. Proses rekaman yang dilakukan di sanggar ini telah memenuhi standar home recording dengan menggunakan peralatan keras seperti komputer, audio interface, monitor datar, headphone, dan midi controller. Software pendukung yang digunakan adalah FL Studio.

Penelitian ini akan difokuskan pada proses rekaman musik menggunakan software FL Studio, dengan tujuan untuk mengoptimalkan fasilitas tersebut dalam proses rekaman musik atau pembuatan musik digital guna menghasilkan audio berkualitas. Peneliti tertarik untuk mengangkat topik ini karena melihat minimnya pengembangan sumber daya

manusia di Kota Serang dalam hal rekaman musik digital, serta kurangnya pemahaman tentang proses rekaman musik digital dan keterbatasan sarana-prasarana yang memadai. Peneliti tidak bermaksud mengucilkan Kota Serang, namun ingin memperhatikan fakta bahwa ada beberapa sanggar dan studio yang belum menerapkan proses rekaman musik, sehingga produksi musik menjadi mahal karena harus membayar proses rekaman di studio eksternal. Selain itu, terbatasnya studio profesional di Kota Serang juga menghambat waktu perekaman. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengajukan ide penelitian ini dengan harapan agar para pembaca atau sanggar yang belum memiliki rekaman musik pribadi dapat melakukan proses rekaman secara mandiri untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas waktu dalam pembuatan musik serta memaksimalkan karya-karya mereka melalui memiliki rekaman musik pribadi.

METODE

Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dipilih dalam penelitian ini dengan beberapa alasan. Pertama, metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan rinci tentang fenomena yang sedang diteliti. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk

memahami proses rekaman musik menggunakan software FL Studio di sanggar musik di Kota Serang. Kedua, pendekatan studi kasus memungkinkan peneliti untuk mempelajari konteks yang kompleks dan unik dari sanggar musik yang menjadi fokus penelitian. Peneliti dapat melihat secara holistik berbagai aspek yang mempengaruhi proses rekaman musik, termasuk sumber daya manusia, sarana-prasarana, dan wawasan para penggiat seni musik di Kota Serang. Ketiga, metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data secara mendalam melalui berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hal ini akan memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana proses rekaman musik dilakukan di sanggar musik yang menjadi subjek penelitian. Keempat, melalui pendekatan studi kasus, peneliti dapat menggali wawasan dan pemahaman baru yang dapat digunakan sebagai landasan untuk pengembangan dan peningkatan praktik rekaman musik di sanggar musik di Kota Serang. Dengan demikian, penggunaan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dalam penelitian ini dianggap cocok untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam, menyeluruh, dan kontekstual tentang proses rekaman musik di sanggar musik di

Kota Serang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Sanggar Wanda Banten

Sanggar Wanda Banten adalah sebuah sanggar seni profesional yang fokus pada seni tari dan musik. Sanggar ini terletak di Komplek Ciolang Jaya No 17, Desa Panggung Jati, Kecamatan Taktakan, Kota Serang, Provinsi Banten. Tujuan utama Sanggar Wanda Banten adalah untuk memperkenalkan, melestarikan, dan mengembangkan kesenian tradisional, terutama dalam bidang musik dan tari.

Sanggar Wanda Banten telah beroperasi selama lebih dari 27 tahun sejak berdirinya pada tanggal 10 Desember 1995. Pendirian Sanggar Wanda Banten dipicu oleh keinginan pendirinya untuk ikut berperan dalam pelestarian dan pengembangan seni tradisional. Banten memiliki keragaman seni tradisional yang hidup dan berkembang dengan sangat beragam, dan hal ini menjadi modal berharga dalam upaya meningkatkan kualitas seni tradisional dan melestarikannya. Bapak Beni Kusnandar, S.Sn. M.Si., sebagai salah satu pendiri Sanggar Wanda Banten, tetap konsisten dalam menjalankan visi misi sanggar dan mengembangkannya hingga saat ini.

Selain melayani seni tari dan musik, Sanggar Wanda Banten juga menyediakan layanan rekaman musik dan

pembuatan musik. Sebagai sebuah sanggar, Sanggar Wanda Banten dilengkapi dengan fasilitas alat musik berkualitas dan ruangan yang cukup luas. Alat-alat rekaman yang tersedia di sanggar ini memenuhi standar home recording dan telah menerima banyak permintaan untuk pembuatan musik dan rekaman musik.

Media Rekaman Musik Di Sanggar Wanda Banten

Peralatan rekaman musik merupakan komponen penting dalam menciptakan produksi musik yang berkualitas yang bertujuan untuk proses input suara atau merekam suara kedalam perangkat digital. Adapun peralatan yang digunakan untuk proses rekaman musik diantaranya *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Adapun beberapa media yang digunakan di Sanggar Wanda Banten beserta spesifikasinya:

1) Komputer

Komputer disini yang dimaksud adalah komputer yang sekiranya memiliki kemampuan yang bagus untuk menjalankan beberapa program untuk rekaman karena proses rekaman sendiri memakan banyak sekali *resource memory*, spesifikasi komputer yang dimiliki Sanggar Wanda Banten juga sudah memenuhi dengan standar spesifikasi yang

dibutuhkan untuk proses rekaman musik yaitu:

Tabel 1. Spesifikasi Komputer Wanda Banten

SPESIFIKASI PERANGKAT	UKURAN
<i>PROCESSOR</i>	<i>INTEL(R)CORE(TM) i7-8565U</i>
<i>MEMORY</i>	8192 RAM
<i>SYSTEM TYPE</i>	64-bit Operating System
<i>HARDISK</i>	1 TB
<i>MONITOR</i>	19" Resolution 1920x1080, 24 bit color

2) Soundcard / Audio Interface

Soundcard / Audio interface untuk mengubah sinyal analog menjadi digital dan sebaliknya digital menjadi analog. *Audio interface (soundcard)* berfungsi untuk menangkap dan mengubah sinyal getaran suara menjadi digital. *Soundcard / Audio Interface* yang digunakan di Sanggar Wanda Banten yaitu *M-Audio*. Soundcard ini memiliki beberapa fungsi yaitu, *soundcard M-Audio 4 Channel* dilengkapi dengan *preamp microphone* yang berkualitas tinggi, *preamp* ini membantu memperkuat sinyal sehingga

dapat merekam dengan kejernihan dan keakuratan yang baik. *Soundcard* ini memiliki *multiple input* dan *output*, sehingga memungkinkan pengguna untuk menghubungkan beberapa perangkat audio sekaligus, seperti mikrofon, instrumen musik, *speaker*, dan *headphone*. Dengan adanya *multiple channel*, pengguna dapat merekam dan memonitor sumber audio secara terpisah. *Soundcard* ini dilengkapi dengan kontrol *gain* yang membantu pengguna untuk mengatur *level* masukan suara. Hal ini penting untuk menjaga kualitas rekaman agar tidak terlalu rendah atau terlalu tinggi sehingga menghasilkan *peak*.

3) *Speaker*

Penggunaan *speaker flat* dalam proses rekaman musik memberikan banyak keuntungan. *Speaker flat* dengan respon frekuensi yang linier memungkinkan reproduksi suara yang semirip mungkin dengan suara asli sumbernya, tanpa penambahan atau pengurangan efek lainnya. Hal ini membantu dalam mendengarkan setiap detail dan karakteristik audio secara akurat, serta meminimalkan distorsi atau manipulasi suara yang tidak diinginkan. Dengan menggunakan *speaker flat*, para penggiat musik dan produser dapat mendapatkan gambaran yang lebih objektif dan netral tentang kualitas suara dalam rekaman,

sehingga memudahkan dalam proses *mixing*, *mastering*, dan pengambilan keputusan terkait kualitas audio. Secara keseluruhan, penggunaan *speaker flat* memungkinkan pencapaian audio yang berkualitas tinggi dalam proses rekaman musik.

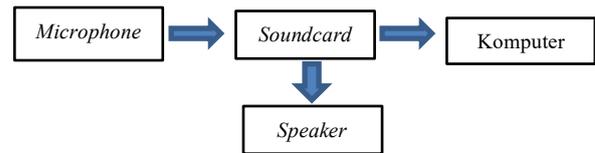
4) *Microphone*

Sanggar Wanda Banten menggunakan *microphone* untuk berbagai kebutuhan merekam diantaranya untuk merekam vokal, dan merekam berbagai alat musik modern seperti gitar akustik maupun alat musik tradisi seperti *terbang gede*, *angklung*, *calung*, dan sebagainya. Untuk merekam vokal Sanggar Wanda Banten biasanya menggunakan dua jenis *mic* yaitu *mic condensor* dan *mic dynamic* dengan tipe *Samson Carbon* untuk *condensor* dan *Shure SM-58* untuk *mic dynamic*.

5) *Headphone*

Hedphone digunakan untuk memantau dan mendengarkan suara yang direkam secara langsung. *Headphone* yang digunakan untuk rekaman musik harus memiliki respon frekuensi yang luas, kedap suara, isolasi suara yang baik, kualitas bunyi yang akurat, dan kenyamanan saat digunakan dalam waktu yang lama. Jenis *headphone* yang digunakan di Sanggar Wanda Banten yaitu

close back headphone produk *Audio Technica*.



Bagan 1. Routing Alat

- (2) Langkah terakhir dari persiapan adalah menghidupkan semua perangkat rekaman dan memeriksa *input* dan *output* suara yang didapat dalam kondisi normal atau bermasalah. Lalu memeriksa komputer, *soundcard*, *speaker flat monitor*, dan *headphone*.

PROSES REKAMAN

Dalam proses rekaman musik terdiri dari beberapa proses diantaranya yaitu *recording tracking*, *editing*, *mixing* dan *mastering*. Berikut adalah penjelasan dari penerapan proses rekaman musik yang dilakukan di Sanggar Wanda Banten:

1) *Tracking*

Langkah pertama yang dilakukan ketika proses *tracking* di Sanggar Wanda Banten yaitu membuat *guide track* sebagai panduan tempo dan melodi, langkah-langkah tersebut meliputi menentukan tempo, mengatur metronom, merekam *track* utama, memeriksa *track* jika pada proses perekaman dirasa kurang bisa melakukan pengulangan rekaman, serta menyimpan proyek rekaman. Adapun langkah-langkah melakukan *tracking* dengan menggunakan *software* DAW FL Studio:

1. Membuka halaman FL Studio

Proses Rekaman Musik dan Penggunaan Software FL Studio di Sanggar Wanda Banten

Menurut Huber&Robert (2010:34) ada beberapa tahapan proses rekaman musik yaitu *recording*, *editing*, *mixing*, dan *mastering*. Dari beberapa sumber yang Peneliti dapat pendapat tersebut adalah proses rekaman musik yang terjadi dalam proses rekaman musik. Berikut adalah tahapan yang dilakukan oleh Sanggar Wanda Banten diantaranya yaitu:

- (1) Menurut *recording engineer* Sanggar Wanda Banten *routing* alat rekaman adalah proses menghubungkan perangkat audio menggunakan kabel untuk mengarahkan aliran sinyal audio dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Dalam konteks rekaman musik, *routing* kabel digunakan untuk menghubungkan berbagai perangkat audio, seperti *microphone*, instrumen musik, *mixer*, *audio interface*, dan perangkat lainnya. Sehingga sinyal audio dapat mengalir dengan benar antara perangkat-perangkat tersebut.

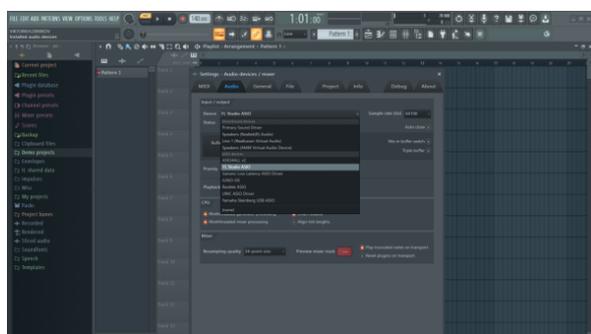
2. Membuat proyek baru dengan cara klik “file” lalu klik “empty”



Gambar 1. Halaman FL Studio dan membuat proyek baru

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

3. Mengatur setelan koneksi audio *Input* dan *Output*, Dengan cara klik “options” lalu klik “audio setting” setelah itu pilih “audio” lalu sesuaikan dengan *audio interface* yang digunakan.

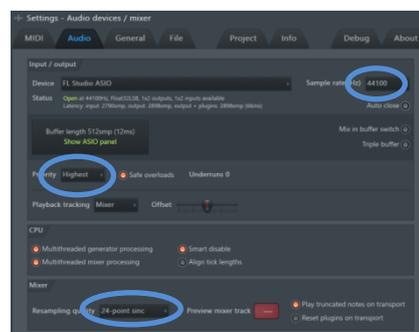


Gambar 2. Mengatur *Input* dan *Output*

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

4. Setelah mengatur koneksi audio dengan benar, langkah berikutnya adalah menyesuaikan *resampling quality* menjadi 24, *sample rate* menjadi 44100 Hz dan *priority* menggunakan opsi “audio setting” pada toolbar “options”. Selanjutnya,

pilih “audio”. Jika ingin mencapai hasil mastering yang optimal, disarankan untuk menggunakan file WAV dengan bit rate 24 dan sample rate 44,1 KHz, 44,8 KHz, atau lebih tinggi.



Gambar 3. Mengatur *Resampling quality* dan *Sample rate*

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

5. Tahap selanjutnya *recording engineer* merekam *track* baru pada FL Studio 20. Adapun caranya yaitu tambahkan *track* baru di “*playlist view*” dan pastikan “*mixer view*” terbuka. Selanjutnya, pilih jenis *track* yang sesuai, baik itu audio untuk merekam suara dari mikrofon atau sumber eksternal, atau sampler untuk merekam suara dari *plugin* atau *virtual instrument*. Setelah itu, atur *track* yang baru ditambahkan di “*mixer view*” dengan memilih *input* audio yang sesuai. Pastikan juga panel *Transport* terbuka dan aktifkan mode rekaman. Atur preferensi rekaman seperti *metronome*, *pre-count*, dan *loop recording*. Pastikan sumber suara yang ingin direkam siap, seperti mikrofon

atau *instrumen MIDI* yang terhubung dan terkonfigurasi dengan benar. Tekan tombol "Play" di panel *Transport* untuk memulai rekaman dan pastikan *metronome* sudah diaktifkan agar audio tidak *lost tempo*. Setelah selesai merekam, tekan tombol "Stop" untuk menghentikan rekaman. *Track* yang baru direkam akan muncul di *playlist view*, di mana Anda dapat mengedit, memotong, atau menambahkan efek sesuai kebutuhan.



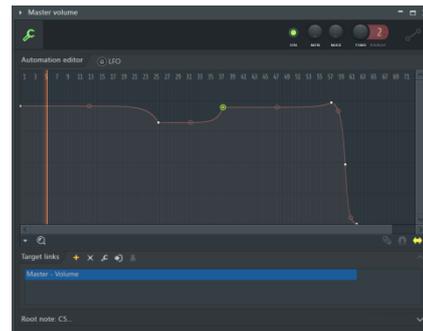
Gambar 4. Merekam track

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

2) *Editing*

Tahapan selanjutnya yaitu *editing*, pada rekaman musik *editing* adalah proses penting yang dilakukan setelah proses perekaman musik untuk meningkatkan kualitas, keselarasan, dan hasil akhir rekaman. Adapun tugas *editing* yang dilakukan *recording engineer* Sanggar Wanda Banten yaitu memotong jika ada yang salah pada take atau memotong *track* yang lebih, menghilangkan *track* yang tidak digunakan, mengoreksi dan

merapikan hasil *tracking* instrumen agar selaras antara tempo, ritem, dan melodi. Selain itu jika ditengah *track* ada suara vokal / instrumen yang kurang volume instrumennya bisa diedit menggunakan *automation*.



Gambar 5. Automation

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)



Gambar 6. Toolbars Editing FL Studio

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

Tabel 4.2 Toolbars Editing FL Studio

<i>Tools / Alat</i>	Fungsi
<i>Snap To Grid</i>	<i>Tools</i> ini digunakan untuk mengunci objek ke grid waktu yang telah ditentukan.
<i>Draw</i>	<i>Tools</i> ini berfungsi untuk menggambar <i>track</i> secara manual pada <i>MIDI roll</i> atau piano roll.
<i>Paint</i>	<i>Tools</i> ini digunakan untuk menduplikat <i>track</i> yang telah kita buat dengan cara klik <i>track</i> yang sudah dibuat lalu <i>drag</i> di area yang sudah kita pilih
<i>Delete</i>	<i>Tools</i> ini digunakan untuk

	menghapus objek atau bagian rekaman yang tidak diinginkan pada <i>track</i> dengan cara klik pada objek yang ingin dihapus.
<i>Mute</i>	<i>Tools</i> ini digunakan untuk mematikan atau menghentikan suara <i>output</i> dari <i>track</i> yang dipilih.
<i>Slip</i>	Fitur ini digunakan untuk memudahkan menggeser posisi atau mengedit bagian dalam sebuah <i>loop</i> atau rekaman audio.
<i>Slice</i>	Fitur ini digunakan untuk memotong <i>track</i> atau rekaman audio menjadi beberapa bagian sesuai dengan kebutuhan.
<i>Select</i>	Fitur ini digunakan untuk memilih objek tertentu pada tampilan <i>MIDI roll</i> , <i>piano roll</i> , atau aransemennya.
<i>Zoom</i>	Fitur ini digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan <i>track</i> , <i>zoom in</i> berfungsi untuk melihat detail yang lebih kecil sedangkan <i>zoom out</i> untuk melihat keseluruhan tampilan <i>track</i> .
<i>Playback</i>	Fitur ini digunakan untuk memutar <i>track</i> secara keseluruhan atau pada bagian yang dipilih, fitur ini dapat digunakan sebagai kontrol <i>playback</i> seperti <i>play</i> , <i>pause</i> , dan <i>stop</i> .

3) *Mixing*

Recording engineer Sanggar Wanda Banten mengatakan proses *mixing*

merupakan proses menggabungkan dan mengolah dari hasil *tracking* agar saling berpadu dengan baik dan menghasilkan suara yang berkualitas. Tujuannya adalah untuk menciptakan keseimbangan suara yang baik antar *track*, mengontrol dinamika, mengatur frekuensi agar linear dan membuang frekuensi yang tidak dibutuhkan, menerapkan efek-efek sesuai dengan kebutuhan, serta mencapai keselarasan yang harmonis antara elemen-elemen rekaman. Contohnya apabila ada *track* yang memiliki *volume* terlalu besar atau terlalu kecil bisa langsung disesuaikan dengan *track* yang lain agar terdengar lebih harmonis.

Dalam proses *mixing* yang dilakukan oleh Sanggar Wanda Banten terdapat beberapa tahapan yang dilakukan diantaranya (1) *Balancing*; (2) *Panning*; (3) *Equalizer*; (4) *Dynamic* (5) Pemberian efek-efek yang sesuai kebutuhan seperti *reverb* dan *delay*.

1. *Balancing*

Balancing adalah proses menyeimbangkan *volume* antara *track* satu dengan yang lainnya agar tidak ada *track* yang terlalu dominan atau terlalu rendah. Misalnya, vokal yang merupakan bagian utama dalam lagu harus ditempatkan dalam level *volume* yang tepat sehingga terdengar diatas

elemen lain namun tetap seimbang dengan instrumen lainnya. *Recording engineer* dapat memantau dan mengubah level suara yang terdapat pada masing-masing *track* pada *mixer* yang terdapat di FL Studio dengan cara klik FN + F9. Namun jika ditengah suara ada *volume* yang perlu dinaikan bisa menggunakan fitur *automation* pada *track* yang dipilih. Adapun suara memiliki satuan *deciBel* (dB). Berikut adalah contoh *balancing*:



Gambar 7. Mixer FL Studio

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

2. *Panning*

Fitur *panning* digunakan agar suara terdengar *stereo* dan makin lebar. Dengan menggunakan fitur *panning* suara dapat ditempatkan di saluran kiri, saluran kanan, atau ditengah antara keduanya. Tujuannya agar memberikan dimensi, dan ruang pada rekaman musik. Adapun cara mengatur letak *panning track* pada FL Studio dilakukan dengan cara klik FN+F9 lalu klik tombol hitam kecil diatas *volume*.



Gambar 8. *Panning* FL Studio

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

3. *Equalizer*

Equalizer digunakan untuk mengontrol karakteristik frekuensi suara dalam sebuah rekaman musik. *Recording engineer* Sanggar Wanda Banten menggunakan *high pass filter* (HPS) atau *low-cut* untuk memperbaiki, mengoreksi, dan menghilangkan frekuensi yang tidak dibutuhkan. Jika terdapat frekuensi yang mengganggu, *recording engineer* melakukan koreksi pada *equalizer* dengan cara memotong atau meningkatkan frekuensi tersebut. Gunakan *High Pass Filter* atau *Low-Cut* pada *track* audio yang menghasilkan suara berdengung. Instrumen yang umumnya tidak memerlukan frekuensi di bawah 100Hz sebaiknya diberi efek *Low Cut*. Gunakan *Low Pass Filter* atau *High Cut* pada *track* audio yang menghasilkan *noise* pada frekuensi tinggi.



Gambar 9. Equalizer FL Studio

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

4. *Dynamic*

Dynamic atau *compressor* yang digunakan oleh *recording engineer* Sanggar Wanda Banten dalam rekaman musik merupakan untuk mengatur dinamika suara, mengontrol transisi dinamika, menyeimbangkan sinyal menjadi lebih rata dan stabil, membentuk karakter suara dan memberikan warna tersendiri.

Recording engineer Sanggar Wanda Banten menggunakan beberapa *plugin compressor* bawaan yang sudah tersedia di *software* FL Studio.



Gambar 10. Dynamic FL Studio

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

5. Pemberian Efek *Reverb* dan *Delay*

Recording engineer Sanggar Wanda Banten memberikan efek *reverb* dan *delay* ke beberapa *track* untuk menciptakan suasana, ruang, dan dimensi yang diinginkan. Efek *reverb* dan *delay* memiliki fungsi yang berbeda namun saling melengkapi, karena keduanya adalah dasar untuk membentuk suasana. Beberapa *track* yang diberi *reverb* dan *delay* salah satunya vokal, agar suasananya lebih hadir atau jelas dan memberikan *stereo* pada lagu. Adapun *plugin* yang digunakan oleh Sanggar Wanda Banten yaitu *fruity reverb 2* dan *fruity delay 2*.



Gambar 11. Fruity Reverb

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)



Gambar 12. Fruity Delay

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

4) *Mastering*

Proses *mastering* adalah tahap akhir dalam rekaman musik yang bertujuan untuk mengoptimalkan kualitas audio dan

memastikan rekaman tersebut siap untuk didistribusikan secara komersial (David Miles Huber dan Robert E. Runstein, 2010:563).

Menurut *recording engineer* Sanggar Wanda Banten proses *mastering* melibatkan penyesuaian level *volume / gain*, penyesuaian frekuensi, dan pengolahan dinamika untuk mencapai kualitas suara yang optimal. Selain itu, dalam proses *mastering* juga dilakukan penyesuaian *loudness* agar sesuai dengan standar distribusi dan *digital platform* pemutaran musik. Tujuannya agar hasil rekaman memiliki kualitas yang baik dan dapat dikomersilkan dengan baik di berbagai media pemutaran seperti *spotify, joox, youtube music, itunes* dan sebagainya. Adapun tahap *mastering* yang dilakukan Sanggar Wanda Banten yaitu:

1. Mengatur *Balance*

Tahapan pertama yang dilakukan oleh *recording engineer* Sanggar Wanda Banten adalah mengatur *balance* lagu. Pada tahap ini digunakan fitur *fruity balance* untuk mengatur level audio pada saluran kiri dan kanan serta mengatur posisi *stereo* suara. *Plugin* ini memberikan kontrol yang

cukup fleksibel untuk mengatur *balance* level dan posisi stereo pada lagu. Tujuannya agar lagu tetap seimbang dan mengatur level audio.



Gambar 13 Fruity Balance

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

2. Mengatur Dinamika

Pada tahap ini *recording engineer* Sanggar Wanda Banten menggunakan *plugin maximus* yang berfungsi sebagai pengolah dinamika *multiband*. *Plugin* ini digunakan untuk mengontrol dan mengatur dinamika audio dengan presisi tinggi, menjaga level audio tetap dalam batas yang diinginkan, dan dapat menyesuaikan frekuensi pada setiap *low, mid, dan high*. *Plugin maximus* juga dapat membantu mempertebal karakter suara yang diinginkan.



Gambar 4.1 Maximus

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

3. Mengatur *Equalizer*

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh *recording engineer* Sanggar Wanda Banten adalah mengatur kembali *equalizer* pada lagu. Jika sebelumnya *equalizer* digunakan untuk mengatur frekuensi per-track, pada tahap ini *equalizer* digunakan untuk mengatur hasil dari gabungan track pada proses *mixing*. Proses ini merupakan opsi jika pada tahap *mixing* frekuensinya sudah bagus dan tidak ada frekuensi yang harus dibuang maka tidak perlu dilakukan pengaturan kembali *equalizer*.



Gambar 4.2 Fruity Paramatic EQ 2

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

4. Mengatur *Stereo*

Pada tahap ini *recording engineer* menggunakan *plugin fruity Stereo Sharper* untuk mengatur lebarnya *stereo*, menggeser posisi *stereo*, dan mengontrol karakteristik suara dalam dimensi *stereo* pada lagu. Dengan menggunakan *plugin* ini *recording engineer* dapat menciptakan ruang dan dimensi yang diinginkan, tidak hanya itu *plugin* ini juga dapat memusatkan atau memperluas *stereo* agar lagu terdengar luas dan lebar.



Gambar 4.3 Fruity Stereo Sharper

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

5. Mengatur *Loudness*

Tahap selanjutnya yaitu mengatur *loudness* pada lagu tujuannya agar lagu hasil mastering dapat diterima oleh *platform digital music*. Pada tahap ini *recording engineer* menggunakan *fruity limiter* untuk mengatur *loudness* dengan rentang *OV -2*. David Marcos

(2023) mengatakan terdapat ukuran *loudness audio* yang perlu diperhatikan agar *master* lagu tetap terasa dinamis dan bertenaga, ukuran tersebut diukur dalam satuan *LUFS* (*Loudness Unit Full Scale*), dengan tingkat *loudness* antara -14 *LUFS* sampai -16 *LUFS*. Tingkat *loudness* sedikit lebih tinggi untuk menghasilkan lagu yang lebih *powerfull*.

Agar lagu dapat *publish* ke beberapa *digital platform streaming*, dibutuhkan standar kualitas audio yang tinggi. Setiap *platform streaming*, memiliki persyaratan *loudness* atau *LUFS* yang harus dipenuhi. *Spotify* memiliki standar -14 *LUFS*, *Youtube* memiliki standar -16 *LUFS*, dan *Apple Music/I-Tunes* memiliki standar -16 *LUFS*.



Gambar 4.4 Streaming Platform LUFS Levels

(Sumber: David Marcos, 2023)



Gambar 4.5 Fruity Limiter

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)



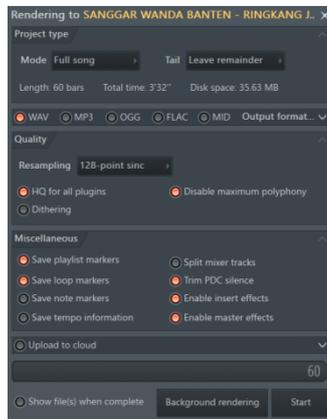
Gambar 4.6 Youlean Loudness Meter 2 Pro

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

6. Rendering Audio

Tahap ini merupakan bagian terakhir dalam rekaman musik yaitu *render* hasil audio yang sudah melewati tahap *recording* sampai *mastering*. Format audio yang umum digunakan untuk *rendering* hasil *mastering* yang akan *publish* ke *digital platform streaming* adalah *WAV* (*Waveform Audio Format*). *WAV* merupakan format audio dengan kualitas tinggi. *Settingan format audio* yang digunakan oleh *Recording engineer* Sanggar Wanda Banten untuk format *WAV* yaitu *sample rate* 48 *kHz* dengan resolusi 16 bit.

Settingan tersebut dapat menghasilkan kualitas audio yang baik.



Gambar 4.7 Rendering FL Studio

(Sumber: Dokumentasi *Recording Engineer*)

Hasil Rekaman Musik di Sanggar Wanda Banten

Setelah proses rekaman musik selesai, hasil audio siap didistribusikan melalui berbagai *digital platform music* seperti *spotify*, *youtube*, *apple music* dan sebagainya. Namun sebelum didistribusikan, penting untuk memastikan bahwa audio tersebut memenuhi standar *loudness* yang sudah ditetapkan oleh setiap *platform*. Untuk memastikan bahwa kualitas rekaman dari Sanggar Wanda Banten memenuhi standar, telah dilakukan percobaan distribusi melalui badan pengurus distribusi digital dengan mengikuti syarat dan ketentuan yang berlaku. Rangkaian proses distribusi melibatkan mengunggah audio ke *digital platform* yang dituju, memastikan *loudness*, dan mengikuti prosedur yang ditetapkan oleh badan pengurus distribusi

digital. Dengan melalui rangkaian proses distribusi ini, hasil rekaman dari Sanggar Wanda Banten dapat didistribusikan dan dinikmati oleh pendengar melalui berbagai *digital platform* dengan kualitas yang sesuai standar rekaman musik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Penggunaan *Software* FL Studio dalam Proses Rekaman Musik di Sanggar Wanda Banten” dapat ditarik kesimpulan bahwa Secara keseluruhan, proses rekaman musik menggunakan *software* FL Studio dapat memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam menghasilkan karya musik. Dengan fitur/*plugin* yang lengkap dan beragam didalamnya, FL Studio memungkinkan para pengguna untuk merekam, mengedit, dan mengolah audio dengan berbagai efek dan *plugin* yang tersedia. Proses rekaman musik menggunakan FL Studio melibatkan tahapan seperti pengaturan *track*, perekaman instrumen, *editing audio*, *mixing*, dan *mastering*. *Software* ini menawarkan berbagai alat dan fitur yang memungkinkan para pengguna untuk mencapai hasil yang diinginkan, baik dari segi kualitas audio maupun keberagaman *plugin*. Meskipun penggunaan FL Studio dalam proses rekaman musik dapat memberikan banyak keuntungan, hasil akhir dari proses rekaman musik tetap

tergantung pada keterampilan dan kreativitas pengguna. Penting untuk memahami dan menguasai fitur-fitur yang ada, serta memiliki pengetahuan dasar tentang teknik rekaman, *mixing*, dan *mastering*. Dalam konteks penggunaan FL Studio. Hasil dari rekaman musik yang dilakukan oleh Sanggar Wanda Banten dapat dikatakan baik karena sudah memenuhi standar distribusi musik dengan standar -14 *LUFs*, dan karya musiknya sudah diunggah ke *digital platform music*. Adapun menurut *recording engineer* lain mengatakan bahwa proses rekaman musik mulai dari *tracking*, *editing*, *mixing*, dan *mastering* dapat dikatakan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bartlett, B. dan B. J. (2009). *Practical Recording Techniques* (5th ed.). Focal Press. www.books.elsevier.com
- Daulany, M. S. (2007). *Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer* (Fl. Sigit Suyantoro (ed.)). Andi Offset.
- David Marcos. (2023). *Level LUFs. Recording Voice*. <https://recording-voice.com/how-to-make-your-music-loud-enough-for-spotify-soundcloud-itunes-and-youtube/>
- David Miles Huber dan Robert E. Runstein. (2010). *Modern Recording Techniques*. Elsevier.
- Francis, G. (2009). *Home Recording For Beginner*. Cengage Learning PTR.
- G., A. A., & Raffi, M. (2014). *Tutorial FL Studio Bagi Pemula*. Surya University.
- Henry adnan. (2022). *Mengenal Tentang FL Studio*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/henryadnan8398/62b0927479016933551827b2/mengenal-tentang-fl-studio-fruity-loops-studio>
- Moleong, L. J. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Ke 36). PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiya, A. (2011). *HOME RECORDING Membuat Studio Rekaman Sendiri di Rumah* (Latief (ed.); 1st ed.). DUNIA KOMPUTER.
- MusicTech. (2022). *FL Studio*. MusicTech. <https://musictech.com/reviews/digital-audio-workstations/fl-studio-21-review-slick-cross-platform-music-making-gets-a-customisable-facelift/>
- Patel. (2012). *Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif*. In Sofia Yustiani Suryandari (Ed.), *Jurnal EQUILIBRIUM* (3rd ed., Vol. 5, Issue January). Bandung: Afabeta, 2020. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Rahmancyber. (2020). *Apa Itu FL Studio*. Rahmancyber.Net. <https://www.rahmancyber.net/2020/06/apa-itu-fl-studio-desktop-dan-mobile.html>
- Roger S. Pressman. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* (1st ed.). Andi.
- Sony. (n.d.). *Apa itu Audio Resolusi Tinggi?* Sony. <https://www.sony.co.id/id/electronics/audio-resolusi-tinggi>
- Sound, S. O. (n.d.). *Image-line FL Studio*. Sound on Sound. <https://www.soundonsound.com/reviews/image-line-fl-studio>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian*

Kualitatif (Sofia Yustiyani Suryandari
(ed.); Ketiga). Alfabeta, CV.

Supriyanto, E. (2016). *Membuat Musik
Digital*. grha buku.

Wiwit Siswoutomo. (2008). *Step by Step
Joomla! Programming*.