

PROSES PRODUKSI LAGU “PEACE” DI CITRANALA ART STUDIO

Apostolikum Kristian Halawa¹, Wahyu Sri Wiyati², dan Ricky Irawan³

^{1,2,3} Progam Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Bali, Indonesia

¹ cristhal.ama@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur, proses dan pemanfaatan alat-alat dalam proses produksi lagu “Peace” di Citranala Art Studio. Menurut Sawyer dan Golding, produksi musik memiliki 3 tahapan umum, yaitu: (1) Pra produksi (2) Produksi, (3) Pasca Produksi merupakan tahap terakhir yang meliputi proses editing, balancing, mixing-mastering sehingga dapat menyajikan lagu yang siap untuk sajian. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan teknik pengumpulan datanya berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keseluruhan tahapan yang telah dipaparkan dapat terintegrasi satu sama lain, sehingga mekanisme penyelesaian produksi pada musik *Peace* dapat terselesaikan dengan baik.

Kata Kunci: produksi musik, lagu peace, industri rekaman

ABSTRACT

This research aims to find out the procedures, processes and utilization of tools in the production process of the song "Peace" at Citranala Art Studio. According to Sawyer and Golding, music production has 3 general stages, namely: (1) Pre-production (2) Production, (3) Post-production is the last stage which includes the process of editing, balancing, mixing-mastering so that it can present a song that is ready to be presented. The method in this research uses qualitative methods and the data collection techniques are observation, interviews, and documentation. All stages that have been described can be integrated with each other, so that the production completion mechanism on Peace music can be completed properly.

Keywords: music production, peace song, recording industry

PENDAHULUAN

Dewasa ini, industri musik membuka peluang bagi setiap orang untuk dapat berkarya dan mengekspresikan karyanya dengan mudah. Hal ini disebabkan oleh hadirnya berbagai platform digital sebagai wadah yang dengan mudah dapat diakses oleh semua orang. Dengan hadirnya platform tersebut maka dapat memudahkan penikmat-penikmat musik untuk menemukan karya yang diciptakan musisi baik secara solo maupun secara berkelompok. Teknologi digital adalah sebuah kegiatan yang lebih mengutamakan komputer atau perangkat digital dalam sistem kerjanya dari pada menggunakan tenaga manusia, namun teknologi tersebut hanya dapat dikerjakan menggunakan pengoperasian yang canggih dan dikelola oleh sistem komputerisasi atau format tertentu yang dapat terbaca dan dikelola oleh komputer (Dauari, 2019).

Proses produksi musik di era digital dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Menurut Munjazi (2018), perkembangan musik dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama pada bidang produksi musik. Terdapat banyak perangkat audio yang telah diciptakan, salah satunya dikenal dengan *Digital Audio Workstation (DAW)*. Berdasarkan hal tersebut maka munculah proses produksi musik yang dapat dilakukan dengan mudah yaitu dirumah atau disebut sebagai *home recording*. *Home* yang artinya rumah dan *recording* yang artinya rekaman, sehingga *home recording* dapat diartikan sebagai proses rekaman yang dilakukan dirumah namun menggunakan peralatan yang sesuai dengan *standar recording*. Hal ini merupakan salah satu implementasi dan dampak dari hadirnya teknologi yang dapat memberikan kemudahan serta kepraktisan dalam proses memproduksi musik. Oleh sebab itu, industri rekaman memiliki kaitan yang erat dengan perkembangan karya-karya musik saat ini.

Berbicara mengenai hubungan erat antara industri rekaman dengan karya-karya musik, proses rekaman dilakukan sebagai salah satu proses pendokumentasian karya musik kedalam bentuk data digital. Berkat dari rekaman tersebut membuat kita masih dapat mendengarkan karya-karya komponis musik terdahulu hingga saat ini. Popularitas musisi papan atas di dunia musik juga tidak terlepas dari data rekaman. Maka tak bisa dipungkiri jika perkembangan musik sangat dipengaruhi oleh industri rekaman.

Kebutuhan para komponis atau musisi terhadap studio rekaman sangat diperlukan guna memproduksi karya musik mereka. Namun pada zaman dahulu, hal ini merupakan hal yang sulit dilakukan karena keterbatasan teknologi serta studio rekaman yang tergolong langka sehingga membutuhkan biaya yang cukup besar dalam proses produksi. Hal ini mengakibatkan banyak sekali karya-karya musik yang tidak terdokumentasikan dengan baik. Namun dengan kemajuan teknologi saat ini, proses rekaman yang awalnya menggunakan peralatan analog kini berubah kedalam

bentuk digital. Dalam dunia digital serta hubungannya dengan dunia musik, proses penciptaan musik di era saat ini dapat memanfaatkan aplikasi atau *software* yang mendukung dan memiliki fungsi dalam proses penciptaan seperti perekaman dan komposisi yang dapat disinergikan dengan perangkat digital dalam musik sehingga dapat mempermudah dalam proses penciptaan musik itu sendiri. Di Indonesia itu sendiri, studio rekaman sudah tersebar di seluruh daerah dan sangat mudah untuk ditemukan.

Citranala Art Studio merupakan salah satu *home recording* di pulau Bali sekaligus menjadi mitra MBKM. Citranala Art Studio menjadi pusat kegiatan seni tari dan musik yang terletak di kabupaten Tabanan. Citranala Art Studio didirikan pada tanggal 31 Maret 2018 oleh Janu Janardhana, S.Sn., M.Sn., yang lebih dikenal dengan nama panggilan Janu dan juga sebagai pemilik studio ini. Studio ini menciptakan lingkungan yang inspiratif bagi para seniman untuk berlatih, berkarya, dan mengekspresikan diri melalui tarian dan rekaman musik. Selain itu, Citranala Art Studio juga memberikan kontribusi positif bagi komunitas seni dan masyarakat luas dengan menyediakan jasa rekaman musik yang berkualitas dan terjangkau.

Pada tugas akhir ini, inspirasi menggarap musik gospel diperoleh ketika mendengarkan instrumen-instrumen musik yang bernuansa religi. Ketika jiwa manusia merasakan getaran, jiwa merasakan perasaan terharu dapat melahirkan suatu karya seni (Soedarsono, 2016). Perasaan damai dan keteduhan yang dihasilkan ketika mendengar karakter musik tersebut akan membuat jiwa manusia merasa bahagia serta merasa lebih dekat dengan Tuhan Yang Maha Kuasa. Musik yang bernuansa religi dalam lingkup keagamaan Kristen Protestan banyak digunakan dalam kegiatan-kegiatan keagamaan seperti ibadah pada hari minggu, ibadah persekutuan doa, ibadah KKR (Kebaktian Kebangunan Rohani), dan berbagai kegiatan keagamaan dan ibadah. Musik Gospel identik dengan musik religi dalam keagamaan Kristen Protestan. Terbentuknya Musik Gospel (musik religi Kristiani) bermula dari gereja-gereja di wilayah Afrika dan Amerika. Pada perkembangannya musik gospel dalam konteks keagamaan Kristen Protestan tidak lagi identik dengan diiringi alat musik piano atau keyboard saja, namun terdapat perpaduan dengan alat-alat musik modern serta bersinergi dengan genre-genre musik lainnya seperti Jazz, Blues, Country, Pop dan sebagainya. Berdasarkan hal tersebut maka penulis terinspirasi untuk menciptakan musik *worship* berjudul "*Peace*".

Berdasarkan hal yang sudah dipaparkan tersebut maka penulis tertarik untuk merekam lagu yang telah di ciptakan tersebut di Citranala Art Studio melalui prosedur *home recording*.

METODE PENELITIAN

Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif atau disebut juga sebagai metode *interpretive* dimana data hasil penelitian merupakan interpretasi dari data yang akan ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2016).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sekunder.

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui observasi serta pengumpulan data yang dilakukan pada Citranala Art Studio.

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari teknik pengumpulan data yang berguna untuk menunjang data primer. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini berasal dari wawancara, buku, dan jurnal.

Proses identifikasi data dilakukan berdasarkan variabel-variabel tertentu yang akan diamati sehingga ditemukan hasil yang jelas yang didukung oleh pengamatan terhadap fenomena yang terjadi di lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, wawancara tidak terstruktur, studi kepustakaan, serta studi dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini bersifat deduktif dimana proses pendekatannya diangkat dari fenomena-fenomena umum yang kemudian diarahkan pada fenomena-fenomena khusus. Uji validitas data akan menggunakan triangulasi teknik yaitu penerapan beberapa teknik untuk sumber data yang sama. Seluruh data yang telah diidentifikasi akan dianalisis dengan cara direduksi, disajikan datanya berdasar kategorinya untuk kemudian ditarik kesimpulannya.

Keseluruhan data yang didapatkan kemudian akan dianalisis untuk dapat menjawab persoalan dari rumusan masalah. Analisis dilakukan dengan mengumpulkan data-data observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi. Data telah didapatkan tersebut akan diproses dengan tujuan untuk menemukan hal-hal yang berkaitan dengan proses produksi musik *Peace*. Selanjutnya data akan disajikan dalam bentuk deskripsi untuk kemudian diidentifikasi. Langkah terakhir adalah verifikasi dan penarikan kesimpulan berupa tahapan dalam proses produksi musik *Peace*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Musik sejatinya adalah salah satu bidang seni yang menggunakan bunyi sebagai media utamanya. Meskipun mengandalkan indera pendengaran (audio) musik juga terkadang disajikan dengan dukungan sarana visual seperti video atau live performance. Untuk dapat di nikmati terus menerus penyajian musik biasanya didokumentasikan melalui rekaman audio yang memiliki kualitas

yang baik. Sehingga lahirlah istilah rekaman suara (audio recording) dalam dunia musik.

Home recording adalah istilah yang cukup baru dalam dunia rekaman musik. Pengertian home recording megacu pada proses kerja produksi musik. Pemahaman umum mengartikan home recording sebagai proses rekaman audio yang dilakukan di rumah atau di luar studio mainstream. Sedangkan tempat melakukan pekerjaan home recording disebut dengan home studio. Istilah ini muncul seiring dengan ditemukannya metode rekaman digital (digital recording method). 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 sudah dikonversi ke dalam bentuk virtual perangkat lunak yang di kenal dengan istilah VST (Virtual Studio Technology).

Proses rekaman dilakukan dalam sebuah perangkat lunak (software) komputer. Perangkat lunak itu sendiri disebut dengan DAW (Digital Audio Workstation) yang berfungsi sebagai tempat pengerjaan seluruh aktifitas rekaman mulai dari tracking, mixing, dan mastering (Richardson, Sanulita, and Silaban 2018). Pengerjaan musik dengan menggunakan media komputer terkadang juga disebut dengan musik multimedia. Secara prinsipal musik multimedia merupakan sebuah musik elektronik yang menjadi sarana penyampai dalam membuat (mewujudkan) sebuah komposisi musik atau lagu, yang menggunakan banyak media pendukung. Media tersebut dapat berupa audio “suara” saja, maupun musik animasi, video, teks, grafik dan gambar dalam proses kerjanya. Musik multimedia membutuhkan sebuah sistem elektronik yang dirancang khusus untuk proses rekaman yaitu Digital Audio Workstation (DAW) sebagai medium pengolah (Wahyudi 2019).

Menurut Sawyer dan Golding, proses produksi musik dapat dibagi menjadi 3 tahapan utama yaitu *Pre Production*, yaitu hal-hal yang dilakukan sebelum proses perekaman, *Production (Capture and Forming)* dimana kegiatan ini merupakan pembentukan lewat perekaman musik dan yang terakhir *Post Production* yang merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan setelah proses perekaman selesai dilakukan.

Adapun dalam produksi karya musik Peace dimana tidak memerlukan alur dari songwriter dikarenakan Janu sebagai produser dan penggarap merupakan pencipta lagu itu sendiri sehingga berdasarkan hal tersebut dengan tidak melibatkan banyak orang sehingga konsep yang diinginkan dapat direalisasikan dan karya musik Peace ini dapat langsung diproduksi.

Proses Pra Produksi

Adapun kegiatan pra produksi dalam produksi musik Peace diawali dengan menciptakan komposisi musik. Pada komposisi ini, penggarap terinspirasi dari makna *Peace* yaitu kedamaian. Penggarap menemukan sebuah fenomena ketika sebuah musik yang diciptakan dapat membawa

perasaan pendengar karya musik tersebut. Musik memberikan pengaruh yang cukup kuat dalam mempengaruhi pendengar secara psikologis. Salah satu jenis musik yang dapat menenangkan perasaan dan jiwa setiap manusia yang mendengarkannya adalah musik religi. Dimana kekuatan dari musik religi terdapat pada lirik atau syair dan juga pada kekuatan alunan musik yang dapat mendamaikan hati dan perasaan manusia. Selain itu, dengan musik religi dapat menjadi jembatan untuk memperkuat hubungan iman dan kepercayaan kepada Tuhan Yang maha Esa. Adapun garapan ini dibagi menjadi 3 bagian, diantaranya:

1. Bagian pertama menggambarkan suasana kesunyian dimana seseorang yang sedang berusaha mencari ketenangan ditengah berbagai perasaan yang terasa sangat berat untuk dilalui.
2. Bagian kedua, pada bagian ini menggambarkan suasana pada saat orang tersebut mendengarkan sebuah alunan musik gospel. Kemudian muncul perasaan terharu dan merasakan ketenangan beriringan dengan alunan instrumen-instrumen musik.
3. Bagian ketiga, pada bagian ini menggambarkan situasi dan suasana setelah mendengar alunan musik gospel. Dimana perasaan damai dan tenang dapat mendominasi perasaan orang tersebut.

Adapun dalam penciptaan karya musik Peace ini terdapat improvisasi dan dipadukan dengan alat-alat musik modern dengan formasi alat yang digunakan yakni *elctric guitar*, *electric bass*, *keyboard*, dan drum serta besinergi dengan genre-genre musik lainnya seperti Jazz, Blues, Country, dan Pop.

Proses pra produksi ini dilakukan oleh penggarap serta dibantu oleh rekan-rekan yang telah melakukan bagian serta bidangnya masing-masing secara bersamaan dan mengalir berdasarkan ide tema serta dipadukan dengan kreativitas sehingga proses ini dapat dilakukan secara efektif dan efisien sehingga dapat dilakukan proses perekaman komposisi musik Peace.

Proses Produksi

Tahap selanjutnya setelah proses rekaman yaitu yang sebelumnya pembentukan lagu dengan bentuk yang belum disempurnakan (guide) dan masih berupa konsep-konsep, disempurnakan menjadi bentuk fisik yang utuh. Musik membutuhkan media seperti partitur atau gelombang suara yang ditangkap dalam bentuk digital. Dengan partitur, dalam produksi musik, gelombang suara yang ditangkap dalam bentuk digital dan didokumentasikan dalam bentuk data audio. Tahapan mendokumentasikan gelombang bunyi ini merupakan hal yang paling esensial dalam produksi musik karena dalam tahapan ini bunyi terbentuk secara fisik dan dapat didengarkan kembali sesuai keinginan pendengarnya.

Tracking atau rekaman adalah sebuah proses merekam suara akustik dari instrumen maupun vokal menjadi sinyal digital untuk di olah dalam sebuah komputer. Untuk proses ini menggunakan microphone sebagai alat utama yang menangkap sumber bunyi kemudian dikirim ke komputer melalui soundcard. Beberapa studio (umumnya studio professional) terkadang juga menambahkan mixer sebelum masuk ke soundcard untuk untuk merekam suara. Tujuan penggunaan mixer biasanya agar hasil rekaman terasa lebih tebal meskipun sebenarnya pada tahap mixing masih bisa di lakukan.

Pada produksi musik *Peace* ini, semua instrument yang telah diciptakan akan direkam menggunakan perangkat komputer dan juga menggunakan perangkat lunak DAW Ableton yang tersedia di Citranala Art Studio. Formasi instrument yang digunakan dalam karya komposisi *Peace* ini merupakan formasi *quarted band*. Hal ini dikarenakan formasi alat yang digunakan yakni *electric guitar, electric bass, keyboard, dan drum*. Instrumen ini dipilih untuk mengimplementasikan gagasan dalam garapan ini sehingga tujuan yang penggarap inginkan dapat terealisasi. Adapun metode multitrack dalam proses perekaman ini memungkinkan keseluruhan instrument direkam secara terpisah. Dimana tahapan yang dilakukan selama proses perekaman baik itu instrumen *electric guitar, electric bass, keyboard, dan drum* dimainkan langsung tanpa bantuan MIDI Controller.

Proses berlanjut dengan mendengarkan secara seksama keseluruhan lagu yang telah direkam instrumentasinya. Dalam tahapan ini, Janu selaku produser akan melakukan pengamatan untuk menentukan tambahan instrument yang akan direkam untuk menambah keindahan dari lagu tersebut. Penambahan instrument ini seperti string section, woodwind section, brass section, hingga aksesoris perkusi. Dalam tahapan ini, untuk tiap lagu bisa saja berbeda tergantung dari hasil penilaian Janu selaku produser.

Proses Pasca Produksi

Pada tahapan pasca produksi, Janu yang juga berperan sebagai sound engineer melakukan penyuntingan untuk seluruh data audio yang telah direkam sebelumnya baik *electric guitar, electric bass, keyboard, dan drum*. Seluruh instrumen yang telah direkam disunting berdasarkan tempo dan ketukan sesuai yang tergambar dalam DAW. Dalam proses ini diperlukan kemampuan untuk menentukan frekuensi mana yang akan ditonjolkan, suara mana yang akan lebih keras, atau suara yang dianggap tidak penting akan dipelankan bahkan dihilangkan.

Mixing adalah sebuah proses yang dilakukan oleh seorang engineer untuk menggabungkan semua hasil tracking sehingga menjadi satu kesatuan musik yang indah didengar. Dalam proses mixing terdapat setidaknya empat langkah yang sering dilakukan yaitu compressing, equalizing, balancing, dan effect. Setiap engineer punya langkah yang berbeda-beda dalam melakukan mixing,

namun empat langkah tersebut adalah yang paling sering dan umum dilakukan. Proses adalah proses menyamakan bunyi masing-masing instrumen. Proses balancing adalah membuat instrument-instrument memiliki volume yang seimbang. Pada proses balancing biasanya juga disertakan dengan melakukan panning atau membagi bunyi agar terdengar di sisi kiri, kanan atau di tengah.

Proses compressing adalah proses memberi compressor pada sebuah track sehingga dinamika lagu terasa lebih baik. Pada situasi ini compressor akan bekerja dengan cara menekan sinyal yang berlebih dan mengangkat sinyal yang lemah sehingga hasil rekaman lebih rata dengan dinamika yang teratur. Pada sisi lain compressor juga membuat hasil rekaman lebih terasa berisi atau lebih tebal.

Proses equalizing adalah proses memberi equalizer pada sebuah track. Equalizer adalah sebuah perangkat yang mengatur frekuensi bunyi seperti bunyi low, middle, dan high. Equalizer biasanya digunakan agar membentuk karakter suara sebuah track rekaman dengan cara mengurangi atau menambahkan kekuatan bunyi pada frekuensi tertentu. Terakhir adalah proses memberi effect pada sebuah rekaman. Beberapa effect bunyi yang sering dipakai adalah seperti reverb, echo, delay, dan lain-lain.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan mastering yang merupakan proses terakhir dalam proses produksi musik yaitu melakukan pengaturan frekuensi secara seimbang pada keseluruhan hasil audio yang telah dicampur menjadi satu kesatuan dalam sesi mixing sebelumnya. Dalam sesi ini, Janu sebagai audio engineer berusaha untuk menyeimbangkan frekuensi dari yang terendah hingga tertinggi agar ketika lagu diperdengarkan melalui speaker jenis apapun tidak akan banyak mengubah spektrum frekuensinya. Keseluruhan data yang sudah di mixing akan di Export menjadi satu track master, biasanya dalam format Wav, Mp3 atau Aff. Data tersebut kemudian di input lagi ke dalam Software untuk di mastering. Beberapa hal yang dilakukan dalam proses mastering biasanya hampir sama dengan saat mixing. Perbedaannya hanya penambahan effect limiter dan maximizer yang bertujuan untuk mencari intensitas volume maksimal pada sebuah musik. Setelah sesi mastering selesai dilakukan, maka lagu secara utuh telah siap didistribusikan dalam berbagai platform digital.

Untuk merekam atau memproduksi musik (recording) tentunya membutuhkan perangkat-perangkat tertentu. Peralatan tersebut terbagi menjadi dua jenis yaitu hardware (perangkat keras dan software (perangkat lunak). Hardware (Perangkat keras) home recording biasanya cenderung lebih sederhana dari pada studio professional (mainstream). Sedangkan untuk Software (perangkat lunak) cenderung sama tergantung kenyamanan sang operator. Berikut akan kita urai satu persatu hardware yang wajib ada untuk home recording.

Komputer atau Laptop adalah hal yang paling penting dalam dunia rekaman digital. Komputer adalah otak dari segala pengerjaan rekaman audio. Biasanya ada spesifikasi minimal komputer yang disarankan untuk digunakan dalam dunia rekaman. Minimal komputer hendaknya memiliki Random Acces Memory (RAM) 8 gb atau lebih. Kemudian didukung oleh processor Core I.5 untuk produk Intel dengan kecepatan minimal 2.4 ghz. Agar kecepatan bekerja lebih maksimal disarankan menggunakan Penyimpanan dengan teknologi Solid State Drive (SSD).

Audio Interface adalah hal penting kedua setelah komputer dalam dunia rekaman. Audio interface atau yang akrab disapa soundcard mempunyai fungsi sebagai penerima sinyal dari instrument lalu meneruskannya ke komputer untuk selanjutnya di proses lebih dalam. Soundcard menggunakan kabel USB ataupun Fireware sebagai penghubung untuk mengirim data ke komputer. Tiap-tiap soundcard biasanya memiliki kualitas yang berbeda-beda tergantung pre-amp yang di gunakan. Pre-amp mempunyai tugas meng-amplify output langsung dari instrument sebelum di kirim kepada soundcard. Untuk hasil yang lebih maksimal beberapa studio biasanya menambahkan pre-amp eksternal di studio mereka.

Microphone adalah suatu jenis alat yang berfungsi untuk menangkap gelombang suara akustik menjadi sinyal listrik. Dalam dunia rekaman sinyal listrik yang ditangkap microphone akan diteruskan ke audio interface atau soundcard. Microphone yang biasa digunakan ada dua jenis yaitu microphone dynamic dan condenser.

Satu lagi elemen penting dalam dunia rekaman adalah speaker monitor. Speaker adalah alat yang dapat mengeluarkan suara mentah dalam aktifitas recording. Speaker yang digunakan di studio biasanya disebut juga dengan speaker "flat". Istilah speaker flat sebenarnya mengacu pada sifat speaker yang dapat mengeluarkan bunyi yang jujur artinya, tanpa ada proses equalizing seperti low, low middle, dan high di dalamnya. Meskipun begitu sebagian engineer di studio percaya bahwa tidak ada speaker yang benar-benar flat tetapi hanya mendekati flat.

Headphone adalah alat yang digunakan untuk tracking agar musisi yang merekam dapat mendengar musiknya. Headphone memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda dengan speaker monitor, kalau speaker digunakan oleh engineer untuk monitoring sedangkan headphone digunakan oleh musisi untuk monitoring saat melakukan proses rekaman. Midi controller adalah sebuah hardware yang berfungsi sebagai pengoperasian bunyi-bunyi yang ada di VST. Midi controller umumnya memiliki tuts seperti piano tetapi tidak memiliki bank sound seperti alat musik keyboard, tetapi ada juga beberapa midi controller yang tidak berbentuk piano, tetapi ini tidak umum di pakai oleh para engineer.

Beberapa hardware di atas merupakan perangkat yang harus tersedia di home studio. Biasanya pada studio professional akan terdapat beberapa penambahan hardware lagi contohnya

mixer, analog compressor, limiter, analog equalizer dan lain-lain yang disesuaikan dengan kebutuhan produksi.

SIMPULAN

Pada proses produksi lagu *Peace* di Citranala Art Studio, terdapat 3 tahapan utama diantaranya Prosedur Rekaman, Proses Produksi yang terdiri dari 3 langkah yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi, dan yang terakhir pemanfaatan alat-alat dalam proses produksi. Keseluruhan tahapan yang telah dipaparkan dapat terintegrasi satu sama lain, sehingga mekanisme penyelesaian produksi pada musik *Peace* dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, I. (2020). The Development of the Home Recording Industry in the City of Padang Panjang. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 22(2), 69-82.
- David Miles Huber & Robert E. Runstein, *Modern Recording Techniques—event Edition*, Focal Press, 2010.
- D. David Gibson, *The Art Of Mixing, Mix Books*, 1997
- Glen Ballou, *Handbook For Sound Engineers, Focal Press*, 2008.
- Lestari, N. D., & Sitasi, C. (2019). Proses Produksi Dalam Industri Musik Independen Di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 161-168.
- Pramuditya, P., & Hananta, A. P. (2023). Proses Produksi Musik pada Lagu Tyok Satrio di Studio DS Records. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 6(1), 79-96.
- Sujana, A., & Kholid, D. M. PROSES PRODUKSI MUSIK PADA LAGU LARA OLEH BAND DIALOG SENJA. *SWARA-Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 2(3), 27-36.