

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

#### 1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

##### Tinjauan Musik

Musik merupakan bahasa universal yang dapat diekspresikan dalam segala situasi dan kondisi oleh semua kalangan masyarakat. Musik dinikmati sebagai sebuah karya seni yang menghibur dan juga digunakan sebagai sarana dalam kehidupan seperti untuk ritual keagamaan, alat pendidikan, promosi, komunikasi bahkan sebagai sarana pengobatan.

Musik menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Masyarakat mendengarkan musik di mana saja, baik di rumah, dalam perjalanan, saat bekerja, saat berolahraga, saat di pusat perbelanjaan, di kafe, pesta pernikahan dan sebagainya. Sebagai hiburan yang tidak pernah habis untuk dikonsumsi, musik menjadi salah satu *trademark* dalam dunia *entertainment* yang berlatar belakang bisnis. Bisnis musik sendiri meliputi kegiatan penciptaan karya musik, perekaman album musik, penjualan album musik, pertunjukan musik dll. Sebagai bentuk dari kegiatan hiburan dan bisnis, musik menjadi industri berkembang yang membawa kesenangan bagi penikmat dan pelaku musik. Industri musik adalah industri yang dinamis, aspiratif dan ekspresif terhadap segala jenis aliran, warna musik dan pelaku musik. Industri musik merupakan lahan yang sangat potensial bagi pelaku musik, dan dalam perkembangannya industri musik tidak terlepas dari kemajuan dibidang teknologi dan informasi yang menjadikan musik mudah untuk ditampilkan atau diproduksi.

##### Industri Rekaman Musik di Indonesia

Mulai satu dekade terakhir ini, industri musik di Indonesia berada pada puncak kejayaan dan mendapat apresiasi dari berbagai kalangan masyarakat. Terbukti dari semakin maraknya belantika musik Indonesia dengan acara-acara musik yang diselenggarakan seperti konser musik, festival musik, studi musik dan sebagainya yang melibatkan berbagai kalangan masyarakat. Program siaran

televisi dan radio juga didominasi oleh 70% program musik seperti Dasyat, Inbox, Dering, Mtv, dll. Menurut data ASIRI (Asosiasi Rekaman Indonesia) dan YKCI, penjualan album musik fisik tahun 2009 mencapai 15.736.355 keping yang tersebar di Indonesia, dan penjualan RBT (*Ring Back Tone*) oleh *provider selluler* seperti XL, Indosat, Telkomsel, dll, serta penjualan MP3 mendapat pemasukan sebesar 4 miliar rupiah per bulan yang dikuasai oleh lagu-lagu hasil karya musisi Indonesia. Hal ini disebabkan karena selain masyarakat lebih cenderung mendengarkan lagu musisi Indonesia serta maraknya musisi-musisi baru yang berkarya di belantika musik Indonesia, juga karena teknologi perangkat yang digunakan semakin canggih sehingga dapat dengan mudah menghasilkan produk musik yang berkualitas baik dan juga mempromosikannya secara luas.

Musisi dan pelaku bisnis di industri musik mempunyai berbagai strategi untuk dapat sukses dan tetap bertahan di industri musik. Salah satu cara adalah dengan terus berkarya dalam menghasilkan lagu-lagu yang terbaik untuk kemudian disebarluaskan ke masyarakat luas. Dalam hal ini industri rekaman sebagai salah satu elemen industri musik memainkan peranan penting dalam perwujudannya. Industri rekaman berkembang dalam tiga cakupan yaitu bagaimana musik ditampilkan (*pre produksi*), disimpan/ rekam (*pro produksi*) dan didistribusikan (*produksi*). Rekaman musik bertujuan menghasilkan “demo” musik yang kemudian didistribusikan dalam berbagai bentuk format seperti kaset, CD serta *file midi* (MP3). “Demo” rekaman menjadi identitas dari perkembangan para musisi. Sebuah “demo” rekaman juga memegang peran penting untuk menunjang kemajuan musisi. Fungsi “demo” rekaman sendiri adalah sebagai contoh materi rekaman, materi promosi, profile, atau sebagai pengalaman dan kenang-kenangan. “Demo” rekaman dapat diolah di studio rekaman musik yang berskala kecil seperti indie label maupun yang berskala besar seperti perusahaan rekaman (*major label*) seperti SONY BMG, UNIVERSAL, NAGASWARA, dll.

Studio rekaman adalah tempat dimana para pelaku musik dapat merekam karya musik dari bermacam-macam jenis alat musik yang dipadukan menjadi satu sehingga menjadi sebuah musik (lagu) dengan hasil yang maksimal. Seiring perkembangan teknologi digital, studio rekaman mengalami penyesuaian dari segi

perangkat rekaman yang digunakan. Para musisi mencari cara untuk membuat semuanya serba cepat tanpa harus membuang waktu, tenaga dan biaya yang berlebihan. Penggunaan studio rekaman yang didukung dengan perangkat digital dapat membantu para musisi semakin mudah untuk memproduksi karya musik secara efektif dan efisien. Maraknya industri rekaman juga semakin terasa sampai ke seluruh daerah di kawasan nusantara. Tentunya hal ini juga didukung oleh perkembangan musik dan sarana penunjang di daerah-daerah tersebut.

### Industri Musik di Yogyakarta

Yogyakarta adalah sebuah kota dimana nuansa tradisional dan moderen bertemu dan melebur/menyatu. Selain sebagai kota budaya, Yogyakarta juga merupakan kota pelajar yang dipenuhi oleh anak-anak muda yang datang dari berbagai daerah di Indonesia untuk menuntut ilmu. Anak muda yang dimaksud adalah mereka yang berumur 18 – 29 tahun. Keberadaan anak-anak muda memiliki dampak pada perkembangan kultur kehidupan kota Yogyakarta. Kegiatan-kegiatan yang berbau generasi muda dan yang berorientasi kepada anak muda sangat potensial untuk berkembang. Salah satu aktivitas anak-anak muda yang sejak dulu selalu digeluti adalah musik. Musik sudah menjadi *image* yang menempel pada kota Yogyakarta sejak lama, baik musik tradisional maupun musik moderen.

Tabel 1.1. Jumlah Anak Muda Di Propinsi D.I. Yogyakarta

Tahun	Jumlah penduduk	Jumlah Anak Muda ( U 18-29)
2007	3.433.000 jiwa	594.500 jiwa
2008	3.467.000 jiwa	611.300 jiwa
2009	3.518.492 jiwa	625.200 jiwa

*Sumber : BPS Yogyakarta, 2010*

Tabel 1.2. Peminat Seni Musik Di Yogyakarta Tahun 2009

Jenis Kegiatan	Jml Kegiatan	Jml Organisasi	Jml Seniman
Seni Musik	275	1615	39.667
Seni Rupa	200	387	1200
Seni Tari	129	156	23.905

*Sumber : BPS Yogyakarta, Yoga, Penulis, 2010*

Efek globalisasi sangat terasa di Yogyakarta. Sebagai kota yang sedang tumbuh, pengaruh kemajuan jaman dari negara Barat (selaku negara maju yang menjadi tolak ukur negara berkembang) tidak dapat terelakkan. Masuknya seni musik dunia ke Yogyakarta telah membawa angin perubahan yang cukup besar. Musik moderen seperti pop, rock, jazz, reggae, metal, punk, dsb, bekembang dan memiliki segmen pendengar yang beraneka ragam mulai dari anak-anak sampai orang tua. Dengan masuknya seni musik moderen maka terjadi akulturasi budaya antara musik moderen dengan musik tradisional, hal ini akan semakin mengembangkan musik itu sendiri. Sebagai contoh akulturasi kedua budaya tersebut adalah grup musik Sinten Remen yang memainkan berbagai jenis musik seperti pop, rock sampai bossanova dengan iringan instrumen musik tradisional Jawa. Ada juga grup musik Korncong Chaos dengan gaya musik yang kurang lebih sama dengan Sinten Remen. Para musisi tersebut dapat mengkolaborasikan musik moderen dengan tradisional dengan baik.

Kehidupan bermusik di kota Yogyakarta tidak pernah mati, baik musik tradisional maupun musik moderen atau pun akulturasi dari keduanya. Yogyakarta telah memiliki beberapa musisi yang mampu berkiprah dikancah nasional, diantaranya The Rain, Sheila on seven, Letto, Endang Sukanti dll. Musisi yang berasal di kota Yogyakarta tersebut mampu membuktikan diri untuk tampil dan bersaing dalam pasar industri musik nasional. Beberapa diantaranya telah mampu merambah ke negara tetangga. Musisi tersebut dikenal dengan musisi major label atau *mainsteam*.

Tabel 1.3. Musisi Major Label Dari Yogyakarta

<b>Nama Musisi</b>	<b>Tahun</b>	<b>Aliran</b>
Sheila on seven	1997	Pop-Rock
Jikustik	2000	Pop-Rock
Shaggy Dog	2000	Ska
Captain Jack	2002	Rock
Letto	2006	Pop-Rock
Jakostu	2007	Pop-Rock
Seventeen	2008	Pop

*Sumber : Analisis Penulis, 2010*

Selain major label, dikenal juga istilah indie label. Definisi indie label adalah label rekaman independen yang tidak berorientasi pada aspek komersial semata, namun yang lebih penting adalah memajukan idealisme musisi tersebut.

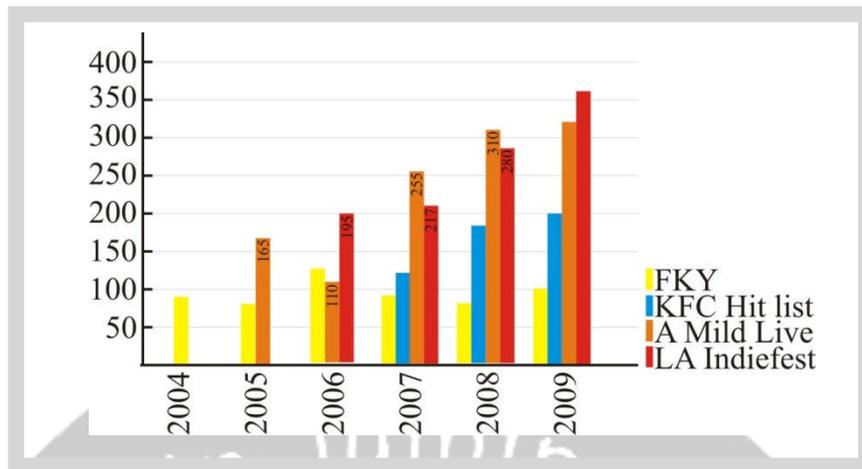
Tabel 1.4. Musisi Indie Label Dari Yogyakarta

<b>Nama Musisi</b>	<b>Aliran</b>
Somethings Wrong	Pop
Kornchonk Chaos	Keroncong-Dangdut
Sri Redjeki	Keroncong-Dangdut
The Produk Gagal	Rock
My Pet Sally	Punk-Rock
Jahanam	Hip Hop
Mario Bross	Pop
Bagaikan	Hip-Metal
Chococips	Rock
Speakerphone	Rock

*Sumber : Analisis Penulis, 2010*

Potensi industri musik di Yogyakarta sangat baik, karena terdapat musisi dengan berbagai aliran musik yang rata-rata memiliki *skill* yang sangat baik dalam bidang musik. Selain itu acara seperti festival musik serta konser musik spektakuler juga rutin diselenggarakan baik di kampus-kampus maupun di kafe-kafe dsb. Pergerakan musisi di Yogyakarta bisa dikatakan “bagai cendawan dimusim hujan”, terlihat dari setiap festival serta seleksi musik yang berskala kecil sampai dengan yang berlabel perusahaan terkenal seperti KFC Hit List, A Mild Live, LA Indiefest selalu diikuti oleh ratusan musisi. Selain rutin diadakan acara-acara tersebut berfokus pada pembuatan album kompilasi sehingga menjadi peluang emas bagi para musisi untuk mempromosikan karya musik mereka.

Hal tersebut juga memicu munculnya musisi-musisi baru yang setiap tahun jumlahnya meningkat. Berkembangnya atmosfer permusikan di Yogyakarta tidak lepas dari aktivitas permusikan itu sendiri. Industri musik kini sudah menjadi mata pencarian bagi para pelaku musik.



Gambar 1.1. Festival Musik Yang Diadakan Di Yogyakarta

*Sumber : Analisis Penulis, 2010*

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 Samirone 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.

White House Studio yang terletak di daerah Sawitsari dan Batas Studio yang terletak di daerah Tugu, merupakan cikal bakal sebuah komunitas besar yang terbentuk pada akhir 90an, yaitu komunitas Alamanda Musicorner. Studio tersebut menjadi studio rekaman yang sering disewa oleh musisi Yogyakarta. Keberadaan Alamanda Musicorner memang memberikan ruang dan sarana bagi para musisi untuk berinteraksi serta perangkat yang digunakan pun sudah maju. Letaknya yang dekat dengan pusat kota menjadikan studio ini cukup strategis untuk diakses. Namun dengan jumlah musisi yang terus bertambah, studio ini terkadang mengalami kesulitan dalam mewadahnya kegiatan rekaman. Dengan kondisi inilah yang mendorong dibutuhkan studio rekaman dengan fasilitas yang memadai sehingga dapat memaksimalkan proses produksi karya musik para musisi di Yogyakarta.

### 1.1.2. Latar Belakang Penekanan Studi

Dalam proses rekaman musik, terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan. Tahapan-tahapan tersebut tergabung dalam 3 tahapan besar yang dikenal dengan *Tracking*, *Mixing*, dan *Mastering*. *Tracking* adalah tahapan pengambilan/perekaman suara. Dari sebuah aransemen musik, tentunya ada instrumen yang mengiringi sebuah lagu. Setiap instrumen dan vokal direkam dalam *track*. Dalam tahap ini peralatan berupa *microphone* berguna untuk merubah bunyi menjadi gelombang magnetik yang akan diproses. *Mixing* adalah tahapan menggabungkan *track* rekaman yang telah dibuat dan menyeimbangkannya serta mengatur *track* yang sudah direkam agar hasilnya menjadi satu kesatuan suara yang disebut lagu. Dalam tahap ini keahlian operator studio yang dibantu dengan alat pengontrol berupa *peak meter* sangat berguna. Penggunaan *peak meter* sangat berguna sebagai tolak ukur standarisasi. *Mastering* adalah tahapan akhir. Gunanya menghilangkan efek yang berlebihan, mengkompres frekuensi-frekuensi yang kasar, memoles, dan meratakan, menetapkan standar volume. Dalam tahap ini ketajaman pendengaran dan alat penguat suara berupa *loudspeaker* sangat diandalkan dalam penggunaannya.

Dalam melakukan rekaman karya musik di studio rekaman, semua ide dan kreativitas dituangkan dan menghabiskan waktu selama 6 - 12 jam. Karena itu, dalam melakukan rekaman dibutuhkan keahlian (SDM) dibidang musik, baik dalam memainkan instrumen maupun mencari *sound* yang tepat sesuai kebutuhan. Yang terpenting juga didalam proses rekaman adalah kesabaran serta ketekunan. Proses rekaman menjadi kegiatan yang bisa membuat stres serta menjadi “mimpi buruk” bagi para musisi yang bisa berakibat kegagalan. Semangat dan *mood* yang bagus diperlukan untuk mendukung proses rekaman. Untuk mendapatkan dan menjaga semangat dan *mood* yang bagus dalam proses rekaman, dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain :

- Persiapan.

Rekaman yang berhasil dapat terlaksana dengan persiapan yang matang. Sebelum melakukan rekaman, latihan dan gladi resik serta simulasi di studio rekaman perlu dilakukan untuk menentukan bagian dan bagan lagu yang akan

direkam. Kasus yang sering terjadi ketika berada di dalam studio rekaman adalah musisi (*player*) lupa bagian lagunya, atau terjadi perubahan lagu.

- Waktu yang tepat.

Penentuan waktu yang tepat dapat membuat proses rekaman menjadi efektif dan efisien.

- Fasilitas yang baik

1. Penggunaan peralatan yang memadai sesuai kebutuhan dan operator studio mampu mengatasi masalah-masalah yang terjadi saat proses rekaman.
2. Suasana ruang yang memberi keleluasaan gerak dan membangkitkan semangat serta memenuhi standar akustika studio rekaman musik.

Membentuk sebuah grup musik sangatlah mudah, tetapi untuk membuat tetap bertahan dan berpotensi memerlukan tahapan yang harus dikerjakan. Perlu proses latihan yang bervariasi, *skill* masing-masing personil, penguasaan lagu sesuai jenis lagu yang dipilih dan originalitas sebuah karya musik. Hal-hal tersebut memerlukan kreativitas dari para musisi. “Demo” musik sangat bermanfaat sebagai langkah awal meniti karir para musisi. Sebagai bekal untuk ditawarkan ke perusahaan rekaman, “demo” juga dapat berguna untuk mencari *manager*, *event organizer* dan produser musik. Dari segi perusahaan industri musik (label), terdapat beberapa faktor penting yang sifatnya wajib dilakukan oleh para musisi bila ingin menggapai kesuksesan dan popularitas. Selain kreativitas dalam menciptakan lagu yang bagus dan aliran musik, faktor promosi adalah faktor yang terpenting untuk menggapai popularitas. Banyak musisi mengalami kesulitan dalam penetrasi promosi karya musik mereka karena sarana yang kurang memadai.

Di kota Yogyakarta terdapat berbagai studio rekaman musik yang menawarkan fasilitas yang cukup menarik. Akan tetapi dengan beragamnya aliran musik (*genre*) yang dianut oleh musisi-musisi, menyebabkan fasilitas yang ditawarkan studio-studio rekaman musik tersebut menjadi kurang memadai untuk *genre* musik tertentu. Selain itu, studio rekaman musik yang didirikan juga kurang menarik dari segi tampilan maupun penataan ruang dan akustik bangunan, hal ini disebabkan karena studio-studio tersebut tidak dibangun khusus untuk studio

rekaman musik tetapi merupakan sebuah ruang di dalam bangunan rumah tinggal atau rumah usaha dengan ruang yang tidak memiliki kaitan dengan musik. Sehingga studio rekaman musik tersebut tidak memiliki identitas dan karakter yang jelas sebagai tempat untuk rekaman musik.

Untuk itu dalam perancangan Studio Rekaman Musik di Yogyakarta, pengolahan bentuk massa bangunan dan pola penataan ruang yang dapat membangkitkan semangat dan kreativitas pelaku musik dalam melakukan rekaman karya musik lebih ditekankan. Dengan menggunakan pendekatan analogi bentuk peralatan dalam rekaman musik yaitu *microphone*, *peak meter*, dan *Loudspeaker* sebagai peralatan yang mewakili tahapan proses rekaman, dapat menciptakan sebuah karakter tata ruang dan tampilan bangunan studio rekaman musik yang kuat.

### 1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan Studio Rekaman Musik di Yogyakarta yang dapat membangkitkan semangat dan kreativitas penggunanya melalui pengolahan tata ruang, dan tampilan bangunan dengan pendekatan perpaduan analogi bentuk peralatan rekaman (*microphone*, *peak meter*, dan *loudspeaker*)?

### 1.3. Tujuan dan Sasaran

Tujuan yang ingin dicapai adalah mewujudkan sebuah bangunan yang dapat membangkitkan semangat dan kreativitas dalam rekaman musik dengan fasilitas yang memadai sesuai dengan kebutuhan fungsi. Serta penataan ruang dan tampilan bangunan dengan pendekatan perpaduan analogi bentuk peralatan rekaman musik.

Sasaran yang ingin dicapai adalah :

- Mengetahui karakter elemen arsitektural pembangkit semangat dan kreativitas.
- Mendapatkan penataan ruang dengan mentransformasikan perpaduan karakter peralatan rekaman (*microphone*, *peak meter*, dan *loudspeaker*) dengan elemen arsitektural sehingga diharapkan dapat membangkitkan semangat dan kreatifitas penggunanya.

- Mewujudkan bentuk massa bangunan dengan menggunakan perpaduan analogi bentuk peralatan rekaman musik sehingga menjadi perpaduan yang menarik dan berkarakter rekaman musik.

### **1.4. Lingkup Studi**

#### **1.4.1. Materi Studi**

Pembahasan lebih diutamakan pada disiplin ilmu arsitektur yang mendasari konsep perencanaan dan perancangan sesuai dengan permasalahan dan sasaran yang hendak dicapai dengan menggunakan teori analogi bentuk. Hal-hal lain di luar lingkup disiplin arsitektur akan dibahas dengan asumsi dan penalaran.

Analisis dalam permasalahan yang lebih ditekankan adalah analisis masalah elemen arsitektural yang digunakan serta masalah tampilan bangunan yang dapat mempengaruhi tata ruang.

#### **1.4.2. Pendekatan Studi**

Penyelesaian penekanan studi dilakukan dengan pendekatan analogi perpaduan peralatan dalam rekaman musik sebagai wujud massa bangunan, dan dengan data-data informasi terkait yang ditemukan menjadi acuan di dalam perancangan Studio Rekaman Musik di Yogyakarta.

### **1.5. Metode Studi**

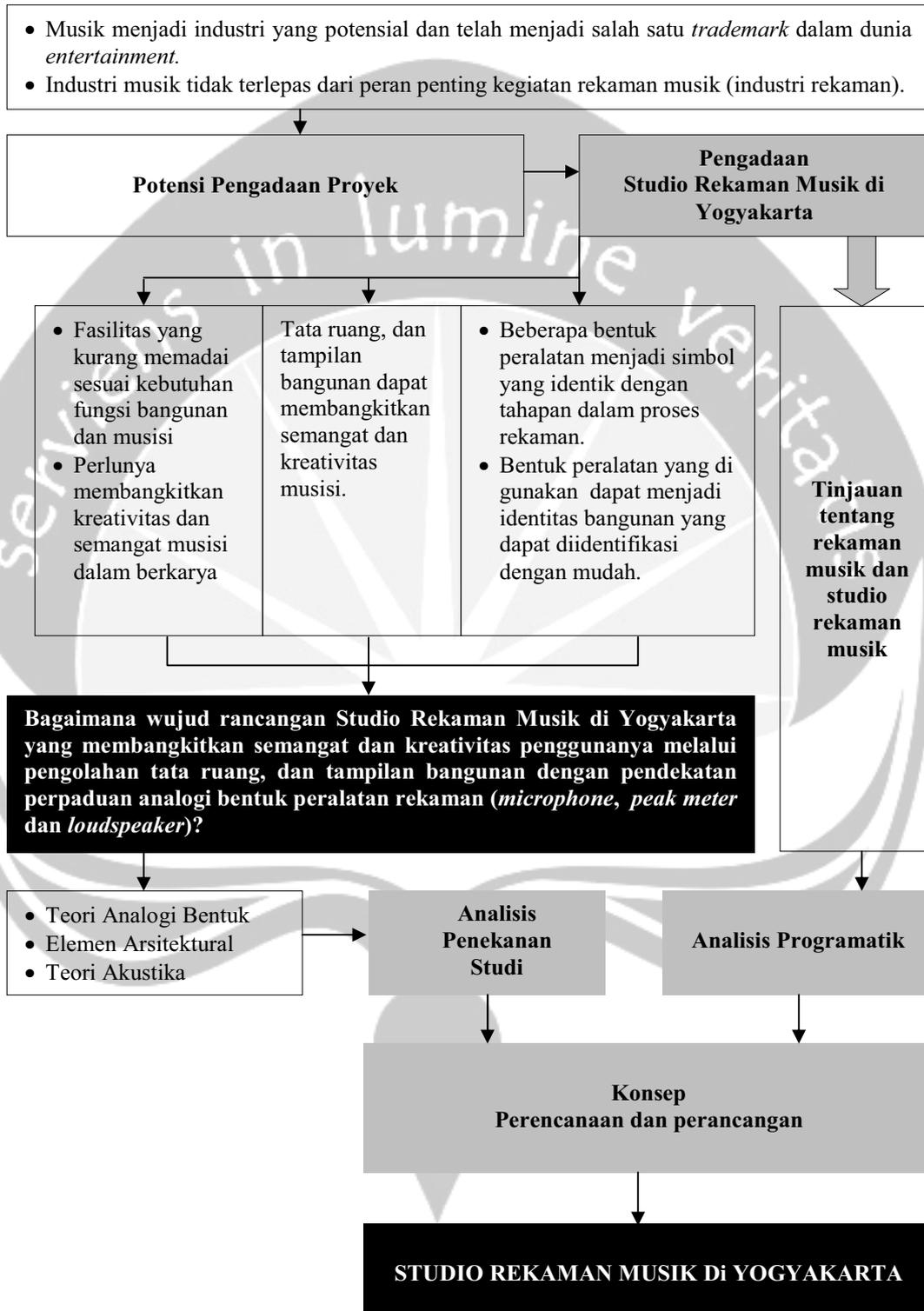
#### **1.5.1. Pola Prosedural**

Untuk mewujudkan proyek Studio Rekaman Musik di Yogyakarta proses studi yang dilakukan ada beberapa cara antara lain :

1. Deskriptif, digunakan untuk menjabarkan pengertian rekaman musik dan studio rekaman musik .
2. Studi pustaka, mencari informasi data guna mendukung pada proses penulisan, baik pustaka buku maupun pustaka media elektronik seperti internet.
3. Analisis, melakukan peninjauan permasalahan yang ingin diselesaikan, kemudian dilakukan tahap analisis serta membuat analisa pendekatan desain dan solusi desain untuk mewujudkan tujuan dan sasaran.

## 1.5.2. Tata langkah

Bagan 1.1. Tata Langkah



Sumber : Analisis Penulis, 2010

### 1.6. Sistematika Penulisan

#### **BAB I : Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang eksistensi proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan, pola pikir pendekatan perancangan.

#### **BAB II : Tinjauan Umum Rekaman Musik**

Berisi tentang tinjauan umum mengenai pengertian rekaman musik serta uraian yang berhubungan dengan studio rekaman musik.

#### **BAB III : Studio Rekaman Musik di Yogyakarta**

Berisi tentang tinjauan secara khusus tentang Studio Rekaman Musik di Yogyakarta dan analisis pemilihan site bangunan.

#### **BAB IV : Landasan Teori Perencanaan dan Perancangan**

Berisi landasan teori yang terkait dengan penekanan desain, yakni pada elemen arsitektural, tata ruang, dan tampilan bangunan dengan pendekatan analogi bentuk.

#### **BAB V : Analisis Perencanaan dan Perancangan**

Berisi pendekatan analisis perancangan Studio Rekaman Musik di Yogyakarta serta analisis perencanaan yang mencakup analisis programatik, tapak, utilitas, struktur bangunan, dan analisis perancangan yang terkait dengan pendekatan desain yang digunakan.

#### **BAB VI : Konsep Perencanaan dan Perancangan**

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan Studio Rekaman Musik di Yogyakarta yang berdasarkan analisis yang telah dilakukan.