

KOMUNIKASI INTERPERSONAL *SOUND ENGINEER* DI OKTA STUDIO BANDUNG

Muhammad Sandy Saputra

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
emsandys@gmail.com

ABSTRAK

Sound engineer merupakan profesi penting yang memiliki peranan terhadap hasil akhir sebuah karya musik atau lagu. Peran tersebut sangat terlihat saat proses rekaman audio musik. Namun, profesi *sound engineer* khususnya bagaimana interaksi dalam bentuk komunikasi *sound engineering* umumnya tidak banyak dimengerti bahkan diketahui oleh masyarakat baik yang ada di industri musik ataupun tidak. Artikel ini membahas tentang komunikasi interpersonal pada praktik profesi *sound engineer* yang ada di Okta Studio Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana alur praktik kerja *sound engineer* khususnya di Okta Studio Bandung serta bagaimana pemaknaan dari komunikasi yang terjalin antara *sound engineer* dengan pelaku rekaman yang lain. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Data kualitatif diperoleh dengan cara observasi partisipatif, wawancara, dan tinjauan literatur. Temuan yang didapat dari penelitian ini adalah hubungan baik yang terjalin antara profesi *sound engineer* yang dibangun melalui komunikasi. Selain itu profesi *sound engineer* memiliki potensi nilai ekonomi yang cukup besar, sehingga dinilai dapat merubah pandangan masyarakat mengenai profesi yang dapat dipilih ketika terjun ke dalam industri musik khususnya rekaman audio musik.

Kata kunci: Komunikasi, musik, rekaman, *sound engineer*

ABSTRACT

Sound engineer is an important profession that has a role in the final result of a piece of music or song. This role is very visible during the process of recording audio music. However, the sound engineer profession, especially how to interact in the form of sound engineering communication, is generally not widely understood and even known by the public, whether in the music industry or not. This article discusses interpersonal communication in the sound engineer professional practice at Okta Studio Bandung. The purpose of this study is to find out how the flow of sound engineer work practices, especially at Okta Studio Bandung and how the meaning of the communication that exists between sound engineers and other recording actors. The research method used is qualitative. Qualitative data were obtained by means of participatory observation, interviews, and literature review. The findings obtained from this study are the good relationship that exists between the sound engineer profession which is built through communication. In addition, the sound engineer profession has considerable potential economic value, so it is considered to be able to change the public's view of the profession that can be chosen when entering the music industry, especially audio music recording.

Keywords: Communication, music, recording, *sound engineer*

PENDAHULUAN

Produksi audio musik merupakan kegiatan untuk mengabadikan sebuah karya musik dalam bentuk audio. Salah satu proses dalam produksi audio musik yaitu dengan merekam seluruh sumber suara atau bunyi menjadi musik yang dapat didengarkan secara keseluruhan. Terdapat beberapa tahapan proses yang dilakukan dalam melakukan produksi musik, dimulai dengan rekaman audio, *editing*, *mixing*, dan yang terakhir adalah *mastering*. Rekaman audio merupakan proses menyimpan getaran dari seluruh sumber suara atau bunyi menggunakan media perekaman. *Mixing* merupakan proses menyatukan dan mengolah setiap sumber suara yang sudah direkam sehingga menjadi musik yang dapat didengar secara keseluruhan. Berbeda dengan *mixing*, *mastering* merupakan proses akhir untuk mengolah satu kesatuan musik sehingga audio dapat dinikmati apabila didengarkan melalui beberapa media pemutar musik.

Seluruh proses produksi musik tersebut khususnya proses rekaman audio dapat dilakukan di tempat yang memiliki peralatan untuk merekam audio, salah satu tempat tersebut adalah studio rekaman. Terdapat beberapa studio rekaman di Bandung yang dinilai baik untuk rekaman audio, salah satunya adalah Okta Studio. Selain peralatan yang dinilai baik dan lengkap, Okta Studio juga melakukan kerja sama dengan *sound engineer* yang profesional. Hal tersebut terbukti dari beberapa musisi ternama Bandung bahkan Indonesia yang menggunakan jasa *sound engineer* di Okta Studio.

Sound engineer adalah orang yang menggabungkan bunyi-bunyi yang terpisah menjadi satu kesatuan, (Slone, 2002). *Sound engineer* dalam proses rekaman audio harus mengerti secara teknis dari seluruh *hardware* (perangkat keras) yang digunakan dalam proses rekaman. Selain itu mengingat perkembangan teknologi saat ini, *sound engineer* juga harus mengerti *software* (perangkat lunak) apa saja yang digunakan untuk menunjang proses

rekaman agar hasil rekaman lebih efisien dan maksimal.

Seorang engineer yang pintar mengetahui bahwa peralatan sound itu rapuh dan bernilai ribuan bahkan terkadang jutaan dolar, (Mara, 2016). Setiap tahapan proses rekaman memungkinkan *sound engineer* menggunakan *hardware* dan *software* yang berbeda, sehingga *sound engineer* benar-benar harus mengetahui seluruh *hardware* dan *software* dengan baik. Pada prinsipnya, *sound engineer* mempunyai beban tanggung jawab dengan melakukan penelitian, pemeriksaan, dan perancangan produk atau alat-alat yang saling terhubung serta perawatan terhadap produk sound sistem dengan tujuan menghasilkan suara dengan kualitas terbaik. Adapun *soundman* mempunyai tanggung jawab untuk menjalankan, mengatur dan mengoperasikan produk sound system dengan tujuan agar suatu acara atau proyek *live sound engineering* dapat berjalan sesuai dengan rencana.

Sound engineer dalam tata musik baik peralatan maupun penempatan berperan sangat penting, selain bertanggung jawab terhadap keberlangsungan music dan suatu acara, namun juga kesuksesan acara tersebut.

Dalam hal kompetensi, terdapat dua pembagian yang saling mengisi, *Soundman* harus memiliki kemampuan dan teori dasar yang memenuhi kualifikasi sebagai seorang *soundman*. Pekerjaan dalam mengoperasikan perangkat sound sistem dengan baik, dalam arti peka terhadap kualitas suara yang didengar, dan memahami kekurangan atau kelemahan dari kualitas suara yang dihasilkan dari suatu perangkat. Mengenal gangguan atau kesulitan dari perangkat atau alat speaker yang digunakan.

Esensi suara yang berkualitas, tidak sekedar dihasilkan dari suara alat atau perangkat tertentu. Suara dengan

berbagai faktor yang mempengaruhinya, dapat menjadi penentu keberhasilan kualitas suara. Adapun sound engineer memiliki kemampuan dasar yang berbeda dengan soundman, dengan mengenal, memahami teori dasar tentang dunia musik. Kemampuan sound engineer tidak sekedar mengetahui hal-hal dasar yang berkaitan dengan musik, suara serta pengoperasian perangkat sound system dengan sangat baik, tetapi juga cekatan, serta taktis baik secara teknis, keilmuan dan pengalaman, dalam mengelola teknis, serta masalah-masalah yang muncul selama berlangsung suatu acara.

Jika melihat pemaparan mengenai *sound engineer* sebelumnya, maka dapat diasumsikan bahwa *sound engineer* merupakan profesi yang membutuhkan keahlian khusus. Menurut Sulisty Basuki dalam Rismayeti (2014), profesi adalah kata serapan dari sebuah kata dalam bahasa Inggris “Profess”, yang dalam bahasa Yunani adalah “Ἐπαγγελία”, yang bermakna janji untuk memenuhi kewajiban melakukan suatu tugas khusus secara tetap atau permanen. Profesi merupakan pekerjaan yang membutuhkan keahlian khusus dalam pelaksanaannya. Menurut Rismayeti (2014), profesi adalah pekerjaan yang membutuhkan pelatihan dan penguasaan terhadap suatu pengetahuan khusus, suatu profesi biasanya memiliki asosiasi profesi, kode etik, serta proses sertifikasi dan lisensi yang khusus untuk bidang profesi tersebut. Terdapat salah satu institusi yang memiliki fokus di bidang *sound engineering* yaitu SAE Institute Indonesia. Selain itu *sound engineer* juga memiliki organisasi di Indonesia yaitu ASEI (Asosiasi *Sound engineering* Indonesia).

Peran *sound engineer* dalam proses produksi musik dinilai sangat penting terhadap tingkat kesuksesan sebuah musik jika dilihat dari segi atensi pendengar. Bahkan beberapa kalangan pendengar musik tidak mengetahui peranan *sound engineer* terhadap lagu yang mereka dengarkan. Para pendengar

cenderung memberi perhatian terhadap musisi dan lagunya baik itu dengan lirik maupun instrumental. Para pendengar tidak mengetahui bahwa kualitas lagu secara audio dapat dinikmati merupakan hasil dari pekerjaan *sound engineer* dalam mengolah hasil rekaman.

Secara teknis dalam proses rekaman audio digital yang baik saat ini membutuhkan beberapa *hardware* dan *software*. Untuk *hardware* dibutuhkan satu perangkat PC (Personal Computer), audio interface atau audio converter, audio compressor, audio limiter, audio EQ (equalizer), power conditioner, dan beberapa *hardware* lainnya. Untuk *software* yang sudah terinstall di PC dibutuhkan DAW (Digital Audio Workstation), ASIO (Audio Stream Input/Output) driver, dan beberapa VST (Virtual Studio Technology) yang merupakan simulasi dari *hardware*.

Selain penguasaan *hardware* dan *software*, *sound engineer* diharapkan untuk terus mengikuti perkembangan musik sebagai bahan untuk pertimbangan kebijakan pada saat melakukan kerja sama dengan komposer. Dengan mengikuti perkembangan musik, *sound engineer* diharapkan tidak mengalami kendala dan dapat merealisasikan keinginan komposer terhadap pemilihan sound sehingga dapat menghasilkan lagu sesuai genre yang sudah ditentukan dengan melakukan beberapa pengaturan terhadap *hardware* maupun *software*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif mengenai komunikasi interpersonal yang dilakukan *sound engineer* saat melakukan serangkaian proses rekaman audio. Komunikasi interpersonal menurut Joseph A. DeVito (2011) adalah interaksi verbal maupun nonverbal antara dua orang atau lebih. DeVito membagi tujuh elemen dari komunikasi interpersonal.

1. Sumber-penerima
Komunikasi interpersonal setidaknya melibatkan dua individu. Setiap individu berperan sebagai pengirim pesan (merumuskan dan mengirim pesan) dan

juga sebagai penerima pesan (melihat dan memahami pesan). Istilah sumber-penerima menekankan bahwa kedua fungsi tersebut dilakukan oleh masing-masing individu.

2. Encoding-decoding

Menyandi-disandi. Encoding mengacu pada tindakan yang menghasilkan pesan misalnya, berbicara atau menulis. Decoding merupakan kebalikannya dan mengacu pada tindakan memahami pesan misalnya mendengarkan atau membaca. Pembicara dan penulis disebut encoders, serta pendengar dan pembaca disebut decoders.

3. Pesan

Pesan adalah sinyal yang berfungsi sebagai rangsangan bagi penerima dan yang diterima oleh salah satu atau kombinasi dari indera manusia.

4. Saluran

Saluran komunikasi adalah media yang dilalui pesan. Ini merupakan semacam jembatan yang menghubungkan sumber dan penerima dan biasanya komunikasi terjadi melalui lebih dari satu saluran. Misalnya, dalam interaksi tatap muka, ketika berbicara dan mendengarkan pesan disalurkan melalui saluran suara, namun juga memberi isyarat dan menerima sinyal pesan melalui saluran visual.

5. Hambatan

Hambatan adalah segala sesuatu yang mengubah pesan, apapun yang mencegah penerima dalam menerima pesan tersebut.

6. Konteks

Komunikasi selalu terjadi dalam konteks, atau lingkungan, yang memengaruhi bentuk dan konteks daripada pesan.

7. Etika

Komunikasi memiliki konsekuensi, sehingga etika dibutuhkan ketika terjadi komunikasi interpersonal. Pilihan komunikasi perlu dipandu oleh pertimbangan yang etis serta perhatian terhadap efektivitas dan kepuasan.

Penelitian ini dilakukan di Okta Studio Bandung yang merupakan studio recording dengan *hardware* dan *software* yang lengkap dan digunakan juga di beberapa studio recording Indonesia

maupun di luar Indonesia. Selain itu Okta Studio juga bekerja sama dengan *sound engineer* yang sekaligus menjadi informan dalam penelitian ini. *Sound engineer* ini memahami dan mampu dalam mengoperasikan *hardware* dan *software* recording dengan tepat, sehingga dapat meminimalisir kesalahan komunikasi ketika terdapat pesan yang mengharuskan *sound engineer* untuk mengatur *hardware* dan *software* tersebut.

PEMBAHASAN

Okta Studio Bandung

Okta Studio merupakan studio rekaman milik Christopher Abimanyu yang terletak di kota Bandung dan didirikan pada tahun 2003. Studio yang beralamat di Jl. Kopo Cirangrang, Kopo Mas Regensi Blok N no. 7D ini merupakan studio rekaman yang cukup dikenal banyak musisi khususnya di kota Bandung. Salah satu daya tarik dari studio ini adalah harganya yang terjangkau dan cenderung murah jika dibandingkan dengan kualitas rekaman yang dihasilkan serta kualitas peralatan yang digunakan di Okta Studio. Selain peralatan, Okta Studio juga memiliki *sound engineer* yaitu Roni Romansa yang dikenal juga Roni Okta.

Komunikasi *Sound engineer* Pra Rekaman

Peran *sound engineer* tidak hanya sebatas pada saat proses rekaman audio berlangsung. Sebelum mulai rekaman, *sound engineer* telah melakukan komunikasi dengan salah satu atau bahkan lebih dari satu pelaku produksi musik, salah satunya composer (Sukohardi, 2020). Komposer yang memiliki arti sebagai pencipta lagu baik untuk kebutuhan pribadi maupun komersil. Umumnya lagu komersil membutuhkan ide musikal yang harus disesuaikan dengan peralatan yang akan diatur oleh *sound engineer*.

Komunikasi yang dilakukan Roni selaku *sound engineer* dan operator rekaman dengan komposer di Okta Studio umumnya membuat konsep

perencanaan teknis untuk proses rekaman musik. Komunikasi tersebut diawali dengan membahas materi lagu yang akan diarahkan menuju spesifik *genre*. Merujuk kepada *genre* musik, Roni akan membahas lebih spesifik musik seperti tempo, ritmis, penggunaan tangga nada, pemilihan instrumen musik bahkan hingga pemilihan karakter instrumen yang akan digunakan. Tidak selamanya ide musikal *sound engineer* dapat langsung diterima oleh pencipta lagu, sehingga membuat *sound engineer* mencoba melakukan komunikasi lain dengan tujuan mencapai kata sepakat dengan pencipta lagu. Salah satunya dengan memberikan referensi lagu yang dinilai memiliki karakteristik yang terdapat kemiripan dengan materi yang dimiliki pencipta lagu. Ketika komposer menginginkan gitar memainkan nada-nada rendah dan bass memainkan nada-nada tinggi maka kemungkinan kedua instrumen tersebut akan menghasilkan nada dengan frekuensi yang sama, sehingga membuat suara dari kedua instrumen tersebut saling mengganggu dan tidak terdengar jelas. Berdasarkan perhitungan tersebut, Roni menyarankan untuk merubah oktaf nada yang dimainkan oleh salah satu instrumen agar terhindar dari pertemuan dua frekuensi tersebut.

Tahap selanjutnya Roni membangun suasana profesional dengan membuat komitmen dan menentukan waktu rekaman, sehingga proses rekaman musik menjadi lebih efektif dan tidak berpengaruh terhadap waktu rekaman klien yang lain, mengingat sering terjadi waktu rekaman yang berdekatan di antara klien Okta Studio.

Tahap akhir komunikasi pra rekaman, Roni merangkum seluruh komunikasi yang telah terjadi dalam sebuah catatan, hal tersebut dinilai efektif untuk meminimalisir dan menghindari perubahan spontan, yang akan berpengaruh terhadap segala hal yang telah disepakati baik teknis maupun nonteknis pada saat proses rekaman musik dilaksanakan sesuai waktu.

Komunikasi *Sound engineer* Saat Rekaman

Ketika waktu rekaman tiba, sesaat sebelum dilakukannya proses rekaman, Roni melakukan pengarahan awal kepada pelaku produksi musik yang lain yaitu pemain musik. Materi pengarahan yang disampaikan berupa rangkuman yang telah dibuat dan disepakati bersama pencipta lagu. Pemain musik dalam proses rekaman lagu memiliki peran untuk memainkan seluruh instrumen musik ataupun vokal secara teknis sesuai dengan konsep yang telah dirumuskan.

Pada saat proses rekaman berlangsung, Roni menjalani proses dibarengi dengan mengarahkan pemain musik, karena biasanya para pemain musik kesulitan mengingat pengarahan awal terkait dengan pengaturan *hardware* dan *software*. Maka dari itu dapat terlihat dan terdengar jelas peran Roni sebagai *sound engineer* saat proses rekaman berlangsung (Resmadi, 2018). Dalam komunikasi tersebut, Roni mengerti bahwa tidak selalu berkomunikasi dengan pemain musik yang mengetahui istilah musik secara tepat. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti melihat dan mendengar langsung beberapa kalimat yang diutarakan antara Roni dan pemain musik yang tidak begitu mengenal istilah dengan baik, "*kang tensi pickingna ulah kuat teuing, soalnya sinyalna peak*" namun pemain musik tidak mengenal istilah *picking* sehingga pemain bertanya maksud dari perkataan tersebut. Mengingat ruang rekaman yang kedap suara sehingga pemain musik hanya menggelengkan kepala, sehingga Roni mengganti kalimat dengan menyebut "*metikna ulah tarik teuing*". Penyesuaian kalimat tersebut berhasil untuk dipahami oleh pemain musik. Sehingga dalam hal ini mencari alternatif kalimat lain menjadi hal yang harus dikuasai oleh Roni dengan tujuan agar pemain musik dapat memainkan sesuai dengan konsep.

Pada saat pemain musik melakukan kesalahan yang dinilai fundamental berulang kali dalam memainkan instrumen dan pencipta lagu

mulai terlihat kurang nyaman dengan hal tersebut sehingga tercetus kalimat “*asa salah wae maen kitu ge*”, Roni memutuskan untuk menghentikan proses rekaman dengan mengambil istirahat untuk beberapa saat dan menjelaskan kepada pencipta lagu untuk berkenan memberikan istirahat kepada pemain tersebut dengan perhitungan dan perkiraan bahwa proses rekaman akan tetap selesai tepat waktu. Hal tersebut terus dilakukan Roni hingga proses rekaman selesai dilakukan (Jazuli, 2014).

Roni dan pelaku produksi yang lainnya berbincang santai ketika proses rekaman selesai dilakukan, di salah satu ruangan Okta Studio terdapat white board yang mencantumkan jadwal rekaman klien di Okta Studio. Melihat jadwal tersebut hampir penuh terisi, salah satu pelaku produksi menanyakan “*wah Ron ieu pinuh kieu jadwal, emang unggal bulan pinuh kieu terus?*”. Roni pun menjawab “*Alhamdulillah hehe, matakna urang teu leupas Okta mah, walaupun saya udah kerja oge*”. Roni pun menjelaskan mengenai pendapatannya dari Okta Studio sebagai *sound engineer* dan operator yang cukup membuat beberapa pelaku kaget karena besarnya nominal pendapatan yang diperoleh, sehingga salah satu pelaku merespon “*Wah daek euy urang gawe siga maneh hehe*”. Roni pun kembali menjelaskan bahwa pendapatannya tidak langsung sebesar ini, melainkan secara bertahap karena Okta Studio juga tidak langsung ramai seperti sekarang.

Ketika perbincangan tersebut berakhir dan proses rekaman selesai dilakukan, proses selanjutnya yaitu *editing*, *mixing*, dan *mastering*. Ketiga proses tersebut dilakukan seorang diri oleh Roni dalam waktu beberapa hari, sehingga Roni meminta salah satu pelaku produksi musik yang ditunjuk sebagai *reviewer* untuk datang kembali dan mendengarkan hasil musiknya apakah terdapat revisi atau tidak.

Komunikasi *Sound engineer* Pasca Rekaman

Musik yang telah melalui tahap *editing*, *mixing* dan *mastering* akan didengarkan berulang kali dengan penguatan suara yang berbeda sebelum akhirnya diperdengarkan kepada *reviewer*. Ketika musik dinilai aman, maka Roni akan menghubungi *reviewer*.

Ketika *review*, banyak diantaranya yang memiliki perbedaan selera sehingga meminta beberapa suara untuk disesuaikan kembali. Beberapa contoh terjadi ketika *reviewer* mengajukan perubahan. “*Ron, sigana snarena kurang tarik euy, taekan lah*”. Keluhan tersebut ditolak, namun penolakan tersebut diutarakan bersama maksudnya, “*kang, snare teh kan high nya, lamun ditarikan pasti ngaganggu nulain, urang cobaan nyak*”, selanjutnya Roni menaikkan gain dari snare drum dan hasilnya memang mengganggu keseluruhan musik, dan *reviewer* pun menyetujui penolakan tersebut. Keluhan selanjutnya datang ketika *reviewer* berkata “*sigana gitar pas verse tilu leungitkeun weh, soalna ngke bisi ripuh pas live, kan gitarna ngan duaan*”. Keluhan mengenai penghapusan gitar di bagian verse tiga pun diterima oleh Roni, karena alasan yang masuk akal.

Ketika *reviewer* dan Roni telah sepakat, selanjutnya Roni melakukan *mixdown* terhadap musik tersebut yang akan diserahkan kepada *reviewer* beserta data mentah hasil rekaman musik yang telah selesai dilakukan. Hal tersebut juga menandakan bahwa proses rekaman musik yang melibatkan pihak Okta Studio dan pelaku produksi musik yang lain telah selesai.

PENUTUP

Sound engineer memiliki peran penting dalam proses produksi musik khususnya proses rekaman audio. Seorang *sound engineer* harus mampu melakukan komunikasi yang baik terhadap seluruh pelaku produksi musik agar suasana cair namun tetap profesional. Selain itu pengambilan keputusan yang tepat dinilai sangat penting jika dihadapkan pada situasi tertentu diluar dugaan. Dengan

melakukan hal-hal tersebut, *sound engineer* akan mendapatkan kepercayaan dari pelaku musik lain yang melakukan kerja sama. Selain itu penelitian ini menjawab rumusan masalah berdasarkan fenomena terjadinya komunikasi interpersonal antara *Sound engineer* dengan pelaku produksi rekaman musik yang lain dalam menyelesaikan proses rekaman dengan situasi kondusif dan waktu yang efektif. Dengan pengalaman yang disertai pemahaman serta pengetahuan atas profesi tersebut, *Sound engineer* menjadi salah satu profesi di industri musik yang memiliki nilai ekonomi tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- DeVito, J.A. (2011), *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang: Karisma Publishing Group.
- DeVito, J.A. (2013), *The Interpersonal Communication Book*. New Jersey: Pearson.
- Jazuli, M. (2014). *Manajemen Seni Pertunjukkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Jaeni. 2017. *Komunikasi Seni*. Bandung: Pasca Sarjana ISBI Bandung.
- Mara, W. (2016), *Sound engineer*. Michigan: Cherry Lake.
- Rismayeti, (2014), "Persepsi Pemustaka Terhadap Profesi Pustakawan Di perpustakaan Pusat Universitas Lancang Kuning Pekanbaru". *Jurnal Ilmu Budaya Unilak* Vol. 11 No. 1 2014: 32-48
- Slone, J.J. (2002), *The Basics of Live Sound: Tips, Techniques & Lucky Guesses*. Wisconsin: Hal Leonard Corporation.
- Sukohardi (2020). *Teori Musik Umum*. Yogyakarta: Pustaka Ming
- Resmadi, Idhar. (2018). *Jurnalisme Musik dan Selingkar Wilayahnya*. Jakarta: KPG Gramedia.
- Liputan 6. 2003. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/220145/asei-dibentuk?page=2>