

**PRODUKSI *COVER* LAGU *ANCUR-ANCUREN*
CIPTAAN FERLY SITEPU DI “GINTING STUDIO”**

**Tugas Akhir
Program Studi Sarjana Musik**



Oleh :

Hagripa Natanael Barus

NIM. 16100740131

**Skripsi diajukan sebagai persyaratan kelulusan
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni**

**Jurusan Musik
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Semester 2021/2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir/ Skripsi berjudul: "PRODUKSI COVER LAGU *ANCUR-ANCUREN* Ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio" diajukan oleh Hagripa Natanael Barus (NIM. 16100740131) Program Studi Sarjana Musik (Kode: 91221), Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir Semester Genap 2021/2022 dan dinyatakan lulus tanggal 16 Juni 2022.

Tim Penguji:

Ketua Program Studi/ Ketua,


Kustap, S.Sn., M.Sn.

NIP 196707012003121001/ NIDN 0001076707

Pembimbing I/ Anggota,


Mohamad Alfriz Akbar, S.Sn., M.Sn.

NIP 198212052015051001/ NIDN 0005128207

Pembimbing II/ Anggota,


Eki Satria, S.Sn., M.Sn.

NIP 198904142019031017/ NIDN 0014048906

Penguji Ahli/ Anggota,

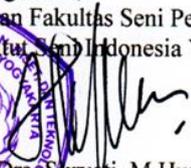

Dr. Sukatmi Susantina, M.Hum.

NIDK. 0014115206

Yogyakarta, 28 JUN 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Dra Suryati, M.Hum.

NIP 196409012006042001/ NIDN 0001096407



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya yang begitu besar sehingga penulis dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan studinya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis bersyukur bahwa kini telah sampai ke tahap penyelesaian skripsi yang berjudul “Produksi *Cover Lagu Ancur-Ancuren* Ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio” guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Sarjana Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tentunya proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kustap S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Musik.
2. Dra. Eritha Sitorus, M.Hum., selaku Sekretaris Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. A. Gathut Bintarto Triprasetyo, S.Sos., S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali.
4. Mohamad Alfiah Akbar, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing pertama penulis yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang membangun kepada penulis.
5. Eki Satria, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing kedua skripsi yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang membangun kepada penulis.
6. Drs. R. Taryadi, M. Hum. selaku Dosen mayor semester I sampai semester IV.
7. Ezra Deardo Purba, S.Sn., M.A. selaku Dosen mayor semester V sampai VI.
8. Ucapkan terima kasih dan penghargaan yang sangat spesial penulis haturkan dengan rendah hati dan rasa hormat kepada kedua orangtua penulis yaitu Alm. Bapak Benyamin Barus dan Ibu Rehulina Br Ginting, yang memberikan iringan langkah dan ketulusan doa, kasih sayang, serta dukungan baik moril dan maupun materil kepada penulis.
9. Kakak, Yani Marbelisa Br Barus yang selalu memberikan dukungan, semangat kepada penulis.
10. Kekasih, July Ginting yang selalu mendukung dan menemani saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman *north* sewon di Yogyakarta.

Penulis berharap adanya skripsi ini dapat membantu menambah pengetahuan baik bagi penulis maupun pembaca yang tertarik dengan penelitian proses produksi musik. semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 31 Mei 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'HNB' or similar, written in a cursive style.

Hagripa Natanael Barus

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
HALAMAN PERNYATAAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
MOTTO	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
HALAMAN PERSEMBAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
KATA PENGANTAR.....	3
ABSTRAK	7
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
DAFTAR NOTASI.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
DAFTAR BAGAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB I.....	8
PENDAHULUAN	8
A. Latar Belakang	8
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Tinjauan Pustaka	12
F. Metode Penelitian.....	15
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
KAJIAN HISTORIS DAN LANDASAN TEORIKesalahan!	Bookmark tidak ditentukan.
A. Audio Recording.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A.1 Sejarah Perkembangan Alat Perekam Suara	Kesalahan! Bookmark tidak
ditentukan.	
B. Equipments	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
C. Music Productions.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D. Giting Studio.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D.1 Kesejarahan Giting Studio	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D.2 Sepintas Tentang Pencipta Lagu	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D.3 Lirik Lagu <i>Ancuren-Ancuren</i> ..	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB III.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PEMBAHASAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Data dari Informan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

B. Tahapan Produksi Lagu *Ancure-Ancuren* Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

A. KesimpulanKesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

B. Saran.....Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA.....Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

LAMPIRAN.....Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

PRODUKSI COVER LAGU *ANCUR-ANCUREN* CIPTAAN FERLY SITEPU DI GINTING STUDIO

Oleh: Hagripa Natanael Barus

NIM: 16100740131

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dalam mendokumentasikan musik saat ini sudah sangat maju. Dokumentasi berupa rekaman musik sudah dapat dijangkau oleh musisi secara mandiri dengan perekaman di rumah masing-masing. Hal tersebut dapat disebut juga dengan *Home Recording*. Secara empiris, penulis melihat *home recording* menjadi penting untuk di pahami, karena banyak musisi yang ingin mendokumentasikan karya mereka dengan merekam *project* mereka sendiri, seperti pada saat tugas akhir, resital, dan ide kreatif mereka dalam berkarya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan tahapan pengumpulan data yang berisi studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi serta tahapan analisis data yang berisi reduksi data, pengkajian data dan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah berupa tahapan produksi *cover* lagu *Ancur-ancuren* ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio yaitu *Tracking, Mixing, Mastering, Rendering*. Dalam penelitian ini ditemukan tiga kendala pada proses perekaman lagu tersebut yaitu (1) Pada saat merekam audio dengan menggunakan *Mic Condensor*, banyak suara yang *noise* dari luar ruangan. Solusi yang dilakukan pada saat rekaman yaitu Merekam *audio* pada saat malam hari dan menambahkan *effect noise gate*. (2) Pada saat merekam *VST MIDI* tidak bisa dilakukan secara bersamaan setiap instrumennya karena keterbatasan kekuatan laptop. Solusinya dengan merekam instrumen satu per satu. (3) kurangnya pemahaman *sound engineer* terhadap pengaturan *EQ* dari rekaman *live* untuk mendapatkan hasil yang tidak jauh dari karakter asli dari vocal dan instrumen tradisional. Solusi yaitu dengan cara mendengarkan *refrensi* yang ada di berbagai sosial media seperti *Youtube, Instagram, Spotify*, dll.

Kata Kunci: Teknologi, *Cover* lagu, Produksi musik, Ginting Studio

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini musik tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi, salah satunya teknologi pendokumentasian musik. Pada masa lalu dokumentasi musik berupa partitur-partitur, namun dengan perkembangan teknologi, musik dapat didokumentasikan dengan metode perekaman suara. Adapun alat perekam suara pertama yaitu *Phonograph* yang ditemukan Leon Scott telah ada sebelum penemuan Thomas Alpha Edison yang digunakan untuk mempelajari gelombang suara pada tahun 1857. Namun alat tersebut tidak digunakan untuk mereproduksi hasil rekaman. *Phonograph* diciptakan seiring dengan pengembangan perangkat telepon pada tahun 1870-an dan pada saat itulah Edison mendapat ide untuk mencetak pesan telepon di atas kertas berlapis *wax* menggunakan alat elektromagnetik. Setelah penemuan tersebut, bermunculan alat perekam lain seperti *Graphophone* dan perusahaan lain yang membuatnya. Para ilmuwan meyakini bahwa alat tersebut dibuat pada 9 April 1860 oleh ilmuwan Perancis, Edouard-Leon Scott de Martinville. Edouard-Leon Scott de Martinville merekam suara menggunakan alat bernama *Phonautograph* yang memindahkan gelombang suara ke dalam selembar kertas yang dihitamkan dengan asap lampu minyak (Dhony 2019 hal. 172).

Pada tahun 1940-an mulainya eksperimen dengan menggunakan *multitrack recording* yang terus berkembang menjadi lebih rumit hingga tahun 1960-an. Perkembangan *multitrack recording* ini membawa perubahan yang pesat dalam membuat musik. Karena dengan *multitrack recording*, proses edit menjadi lebih mudah, pemberian *efek fade in* dan *fade out* bisa dilakukan. Jika sebelumnya seorang artis harus membawakan lagu dengan sempurna saat direkam, dengan adanya *multitrack recording*, proses penambalan dan edit yang lebih mudah, berbagai kesalahan dapat diperbaiki dengan mudah (Maulana Dwi Laksono, 2013).

Teknologi digital *recording* mulai berkembang. Tahun 1984 Sony memperkenalkan *Compact Disk CD* yang berbentuk seperti cakram kecil dengan lubang ditengahnya. Ide dari pembuatan *CD* ini adalah merampingkan bentuk media penyimpanan musik populer selama ini yaitu kaset yang dirasa terlalu besar. Lahirnya *CD* kemudian diikuti oleh lahirnya *VCD* dan *DVD* yang dapat menyimpan bentuk visual bergerak selain dapat menyimpan bentuk audio (Maulana Dwi Laksono, 2013).

Saat ini zaman telah memasuki era digital, begitu pula dengan perkembangan produksi musik. Teknologi digital khususnya pada musik sangat membantu musisi, antara lain produksi yang murah, cepat efisien dan mudah. Dalam sejarahnya, penerapan sistem musik digital atau yang sering dikenal *Digital Audio Workstation (DAW)* bermula pada tahun 1970. Percobaan tersebut mulai dikerjakan dengan bantuan komputer pada tahun 1980 dengan *Apple machintos* dan *Atari TS*. Sekitar awal tahun 1992 produksi musik digital pertama pada sistem operasi berbasis *Windows* lahir dari perusahaan *Soundscape Digital Technology* (lalu diikuti oleh *Mackie* kemudian *Solid State Logic*), *SADiE*, *Echo Digital Audio and Spectral Synthesis*. Pada tahun 1996 perusahaan di Jerman *Steinberg* memperkenalkan produknya bernama *Cubase* yang dapat merekam dan memutar *track* sebanyak 32 *channel* tanpa harus menggunakan *Digital Signal prosessor outboard/hardware* (Agus Kurniawan 2007).

DAW (Digital Audio Workstation) atau sistem perekaman digital menjadi jembatan munculnya perekaman musik di rumah (*Home Recording*). *Home Recording* dapat diterjemahkan sebagai rekaman musik yang dilakukan di rumah dengan peralatan *recording* sederhana. Peralatan *recording* sederhana di sini yaitu komputer yang layak digunakan untuk *software* produksi musik (Jarot, 2010:11).

Home Recording ini sendiri bisa dimulai dengan memodalkan komputer/laptop, *soundcard*, *midi controller* atau instrumen musik, serta speaker *flat* atau speaker *monitor*

yang saat ini banyak dipasarkan dengan harga yang terjangkau. Kini musisi yang ingin merekam karya musiknya tidak perlu lagi datang ke studio rekaman profesional, namun dapat merekamnya secara mandiri di rumah masing-masing dengan kualitas yang sudah cukup baik.

Pesatnya perkembangan teknologi dalam industri musik ini membuat semua orang semakin mudah memproduksi musik sendiri. Hal ini terbukti dari semakin banyaknya studio rekaman untuk produksi musik, mulai dari studio dengan skala sedang hingga studio rumahan. Musisi dari kalangan *indie* hingga profesional pada era ini telah memiliki studio rumahan sendiri, seperti Aspa Studio yang berada di Jakarta Selatan, PRB Mini Record yang berada di Yogyakarta, dan masih banyak lagi.

Secara empiris, penulis melihat *home recording* menjadi penting untuk di pahami, khususnya di lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, banyak musisi atau mahasiswa yang ingin mendokumentasikan karya mereka dengan merekam *project* mereka sendiri, seperti pada saat tugas akhir, resital, dan ide kreatif mereka dalam berkarya.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti produksi karya musik di dalam *home recording studio*. Sebagai tempat penelitian, penulis memilih Ginting Studio sebagai tempat penelitian, karena dari observasi awal penulis melihat Ginting Studio ini memiliki peralatan yang *standar* untuk *recording* seperti *Keyboard/midi controller*, *Speaker flat*, *Headphone*, *Microphone*, dan *VST* yang mendukung. Selain tempat *recording* dan membantu musisi sejawatnya, Ginting Studio juga terbuka bagi para musisi yang ingin terlibat dalam produksi dan belajar bersama untuk membuat karya yang bagus.

Ginting Studio ini telah memproduksi kurang lebih 100 karya sendiri maupun membantu memproduksi karya orang lain yang sudah di publikasikan ke akun media sosial *youtube*, *spotify*, *instagram*, *facebook*. Seperti membantu memproduksi karya dari grup *Falsenote*, *mengcover* lagu instrumental oleh Perta Ginting, membuat *time song* untuk gereja,

dan masih banyak lagi. Salah satu dari karya yang sudah diproduksi Ginting Studio yang telah mencapai *viewers* terbanyak mencapai 2000 lebih *viewrs*, yaitu lagu *Ancur-ancuren* karya Ferly Sitepu yang di *cover* oleh Ginting Studio. Didalam lagu *Ancur-ancuren* tersebut terdapat hal menarik yakni pada saat produksi lagu ini Ginting Studio melibatkan banyak seniman, mulai dari pemain musik tradisional, penari, *videografer*, *crew*, dan masih banyak elemen yang terlibat dalam proses *cover* lagu *Ancur-ancuren*, karna itu penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang proses pembuatan *cover* lagu *Ancur-ancuren* ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis akan melakukan penelitian dari produksi *cover* lagu *Ancur-ancuren* ciptaan Ferly Sitepu untuk melihat bagaimana proses produksi *cover* lagu *Ancur-Ancuren* dan apa saja kendala serta solusi dalam melakukan proses produksi *cover* lagu *Ancur-Ancuren*.

Penulis berharap dengan mengangkat dan menulis topik ini sedikit banyaknya akan membantu dan dapat dijadikan referensi untuk para musisi khususnya mahasiswa jurusan musik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta atau bagi setiap pembaca yang ingin belajar tentang proses produksi musik di Ginting Studio.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijabarkan, ada beberapa rumusan masalah yang teridentifikasi, antara lain:

1. Bagaimana mekanisme produksi *cover* lagu *ancur-ancuren* ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio?
2. Apa kendala dan solusi produksi *cover* lagu *ancur-ancuren* ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk mendalami tentang permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan dalam perumusan masalah. Secara khusus tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui mekanisme produksi *cover* lagu *ancur-ancuren* ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio.
- b. Untuk mengetahui kendala dan solusi produksi *cover* lagu *ancur-ancuren* ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi yang lebih lanjut untuk teknis proses pemahaman mengenai proses produksi.

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan wawasan kepada masyarakat dan musisi dalam proses produksi.

E. Tinjauan Pustaka

Untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan beberapa buku referensi yang dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian sampai pada hasil yang diharapkan. Buku-buku tersebut antara lain:

Pertama adalah buku dari David Gibson, (1997) dengan judul *The Art of Mixing*. Buku ini membahas tentang tips dan teknik penempatan instrumen dalam *memixing audio*, dan juga menjabarkan mengenai proses *mixing audio*. Gibson mengatakan bahwa *mixing audio* adalah sebuah karya seni, dengan begitu memberikan perspektif baru tentang bagaimana pola kerja dan sistem yang dipakai dalam produksi audio (Gibson, 1997:1).

Persamaan buku tersebut dengan penelitian ini, yaitu memiliki kesamaan pada komponen yang diperhatikan sebelum melakukan proses *mixing* berupa proses *composing* dan *recording*. Sedangkan Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada penguturan efek dan instrumen dalam proses *mixing* audio.

Selanjutnya, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas proses produksi, yang pertama ada Skripsi dari Nicho Garcia (2018) dengan judul Proses Produksi Studio Rekaman di Showbox. Penelitian ini dilakukan di Medan. Tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui proses rekaman yang di lakukan secara *live record*, dan mengetahui alat-alat apa saja yang dibutuhkan dalam proses rekaman studio box Medan. Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan Nicho Gracia maka dapat disimpulkan bahwasanya proses rekaman pada studio *showbox* memiliki cara rekaman yaitu rekaman secara *rounting*, *set-up*, *ballancing*, *panning*, *editing* dan *mixing*. Dan ada beberapa alat pendukung yang harus disediakan seperti *jack*, *tunner*, *mic condensor*, *pop filter*, *speaker flat*, *mixer*. Persamaan dari penelitian Nicho Gratia dengan penelitian ini, yaitu membahas tentang proses produksi musik dengan menggunakan alat yang sama seperti *jack*, *mic condensor*, *pop filter*, *speaker flat*, *mixer*. Perbedaannya terdapat pada teknik produksinya, peneliti terdahulu melakukan proses produksi dengan *live recording* di *Showbox* Kota Medan, sedangkan lagu *Ancur-ancuren* melakukan proses rekaman dengan cara *tracking* atau merekam instrumen secara satu per satu.

Selanjutnya, Sunarsa (2018) dengan judul *Sistem Audio Recording* di RRI Surakarta Jawa Tengah. Penelitian tersebut membahas tentang bagaimana sistem audio *recording* di LPP Radio Republik Indonesia (RRI) di Surakarta. LPP Radio Republik Indonesia di Surakarta dalam memproduksi atau *recording* musik masih menggunakan metode *analog* yang digabungkan dengan sistem digital, sesuai dengan komitmen LPP RRI, untuk tetap menjaga kontinuitas siaran. Persamaan yang dimiliki artikel ini dengan skripsi yang diteliti

adalah peralatan rekaman musik yang digunakan hampir sama. Perbedaannya terdapat pada penulis artikel ini berfokus pada perekaman musik keroncong yang dilakukan LPP Radio Republik Indonesia di Surakarta melalui proses *live recording*, sedangkan Ginting Studio sendiri dengan melakukan proses *tracking* terdahulu.

Selanjutnya yaitu jurnal dari Kusumaningrum dan Dewanto Sukistono (2020) yang berjudul Analisis Proses Rekaman Musik dengan *Metode Digital* di *Cover Studio*. Jurnal ini membahas proses rekaman dengan metode *digital recording* yang memberikan kemudahan kepada setiap studio rekaman, karena sebagian besar alat-alat yang dipakai sudah dikonversi kedalam bentuk *virtual* perangkat lunak yang dikenal dengan istilah VST (*Virtual Studio Technology*). Persamaan jurnal ini dengan penelitian ini adalah proses perekaman dengan metode *digital* yang dilakukan pada media perangkat lunak (*Software*) komputer dan menggunakan *DAW (Digital Audio Workstation)* yang berfungsi sebagai tempat aktivitas rekaman yang dimulai dari *tracking*, *mixing*, dan *mastering*. Perbedaan dari jurnal ini adalah dengan dilakukan analisis proses rekaman musik.

Bill Richardson (2018) dengan judul Analisis Proses Rekaman Musik dengan *Metode Digital* di *KM Studio Pontianak*. Jurnal ini membahas metode digital yang dilakukan untuk menganalisis keseluruhan proses rekaman musik dan dapat mengetahui tata cara dan teknik rekaman musik dalam bentuk audio sehingga diharapkan kualitas musik menjadi baik. Persamaan jurnal ini adalah proses perekaman dengan metode *digital* yang dilakukan pada media perangkat lunak (*Software*) komputer. Perangkat lunak yang disebut yaitu *DAW (Digital Audio Workstation)* yang berfungsi sebagai tempat aktivitas rekaman yang dimulai dari *tracking*, *mixing*, dan *mastering*. Perbedaannya adalah menganalisis keseluruhan proses rekaman musik di *KM Studio Pontianak*.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, terdapat keterkaitan dengan penelitian kali ini yaitu mengenai proses rekaman musik dengan berjudul “Produksi *Cover Lagu Ancur-ancuren* Ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio”

F. Metode Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan tahapan sebagai berikut proses penelitian yang antara lain observasi, wawancara serta dokumentasi.

1. Tahap Pengumpulan data

a. Studi Pustaka

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi bersumber dari kajian-kajian ilmiah maupun sumber-sumber berbasis data lainnya. Data yang dimaksud dapat berupa karya ilmiah dan data yang berhubungan dengan permasalahan. Dalam tahapan ini, teori-teori yang berkaitan langsung dengan penelitian ini akan dikumpulkan untuk memperkuat hasil penelitian, maupun dapat dijadikan acuan bagi keseluruhan penelitian.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati proses rekaman lagu *Ancur-ancuren* ciptaan Ferly Sitepu yang dilakukan di Ginting Studio yang beralamat di Jl. Tarudan Kulon Rt. 07 Bangunharjo Kecamatan Sewon Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Di dalam observasi ini peneliti merupakan partisipan observer dimana peneliti merupakan subjek pengamat yang terlibat langsung dalam proses rekaman tersebut sebagai anggota produksi di Ginting Studio.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan secara *Purposing sample* dengan narasumber yang secara langsung terlibat dalam proses *recording* lagu *Ancur-ancuren* ini, yaitu Aray Ginting sebagai pemilik studio, penyanyi, *Sound Aranger*, *Aranger*, dan *composer*, Mario

Tumorang sebagai pemain instrumen tradisional, Nia Nanda Pithaloka sebagai penari, Aidil Fitriadi sebagai penari, Pratama Sebayang sebagai video grafer dan *editing*, Emya Ketaren sebagai *crew*, dan Ferly Sitepu sebagai pencipta lagu *Ancur-ancuren*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menampilkan foto pada saat proses rekaman dan video hasil karya yang dibuat.

2. Tahap Analisis Data

Setelah pengumpulan dari observasi, wawancara dan dokumentasi, tahap selanjutnya adalah analisis data, dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari sumber pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi terkait dengan proses produksi musik.

Proses analisis data di lapangan terdiri atas:

1) Reduksi Data

Pada tahapan penelitian ini, penulis fokus dengan hanya memilih data-data penting, dan mengurangi data-data yang kurang penting untuk menunjang penelitian.

2) Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini menggunakan teks yang bersifat naratif deskriptif untuk menyajikan data-data yang telah diperoleh.

3) Kesimpulan

Kesimpulan adalah hasil penelitian yang berupa pendapat terakhir yang didasari oleh uraian-uraian sebelumnya yang diperoleh di lapangan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi 4 bab. Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan. Bab II berisi kajian historis dan landasan teori. Bab III akan membahas tentang proses produksi musik dan kendala dan solusi proses produksi musik. Bab IV berisi kesimpulan dan saran.