

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

Jurnal Musik : Artikel Hasil Penelitian Tugas Akhir



Oleh:

**Hagripa Natanael Barus
Mohamad Alfiah Akbar
Eki Satria**

Volume 2022, No. 1, Juli 2022

**PROGRAM STUDI SARJANA MUSIK
JURUSAN MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

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

Hagripanatanael Barus; Mohamad Alfiah Akbar; Eki Satria

Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukkan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Email: hagripanatanaelbarus@gmail.com; mohamadalfiahakbar@isi.ac.id;
eki.satria@isi.ac.id

Abstract

Technological advancements in documenting music are now very progressive. Documentation in the form of music recordings can be reached by musicians independently by recording at their respective homes. It is acknowledged as Home Recording. Empirically, the author discovered home recording as essential to understanding because many musicians want to document their work by recording their projects, such as during their final project, recital, and creative ideas in their work. The method used in this research was descriptive qualitative with data collection stages containing literature study, observation, interviews, and documentation, as well as data analysis stages containing data reduction, data assessment, and conclusions. The results of this research were in the form of production stages of the cover song Ancur-ancuren created by Ferly Sitepu at Ginting Studio, namely Tracking, Mixing, Mastering, and Rendering. In this study, three obstacles were found in recording the song: (1) When recording audio using the Mic Condensor, there was much noise from outside the room. The solution at the time of recording was recording audio at night and adding a noise gate effect. (2) When recording VST MIDI, each instrument could not be performed simultaneously due to the limited power of the laptop. The solution was to record the instruments one by one. (3) lack of sound engineer understanding of EQ settings from live recordings to get results that were not far from the original character of traditional vocals and instruments. The solution was to listen to references on various social media such as Youtube, Instagram, Spotify, and many more.

Keyword: Technological, Song Cover, Music Production, Ginting Studio

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 Condessor*, 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 perngaturan *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

INTRODUKSI

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 *Phonograph* yang memindahkan gelombang suara ke dalam selembar kertas yang dihitamkan dengan asap lampu minyak (Dhony 2019 hal. 172).

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 sejahrahnya, 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 processor 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.

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 *views*, 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*.

METODE PENELITIAN

Penulis 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian Produksi *Cover Lagu Ancur-ancuren* ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio, proses rakamannya adalah :

1. *Tracking* yaitu memiliki dua tahapan, menggunakan *VST* dan Rekaman *Live*
2. *Mixing* yaitu *Vocal, Suling, Hasapi, Keteng-keteng, Taganing*
3. *Mastering*
4. *Rendering*

Adapun Kendala pada saat rekaman yaitu pada saat merekam audio dengan menggunakan *Mic Condessor*, banyak suara yang *noise* dari luar ruangan. Solusi yang dilakukan pada saat rekaman yaitu Merekam *audio* pada saat malam hari yang tidak begitu banyak suara dari luar ruangan dan menambahkan *effect Noise Gate* di *track* audio pada saat *mixing* untuk mengurangi suara *noise*. Kendala berikutnya adalah saat merekam *VST MIDI* tidak bisa dilakukan secara bersamaan setiap instrumennya karena keterbatasan kekuatan laptop. Solusinya dengan merekam instrumen satu per satu. Kendala terakhir adalah 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.

Pembahasan

A. Data dari Informan

1. Informan 1 (Aray Ginting)

Aray Ginting di sini berperan sebagai pemilik *home studio recording, sound engener, aranger, dan vocalist*. Sebagai *sound engener* Aray Ginting mengatakan ada beberapa tahap untuk melakukan suatu proses rekaman.

2. Informan 2 (Mario Tumorang)

Mario Tumorang merupakan seorang mahasiswa Etnomusikologi Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan berperan sebagai pemain instrumen tradisional di dalam lagu ini. Mario mengatakan untuk memainkan instrument tradisioal itu mempunyai teknik yang hampir sama. Dalam lagu ini Mario memainkan instrumen *Hasapi, Suling, Taganing, Keteng-keteng*. Melodi yang dibawakan yaitu *Mengandung-ngandung* dengan tekik *Menganak-anaki dan Mandilai* dalam memainkannya, yang menurut Mario pelajari itu artinya melodi dengan tangis terisak-isak. Dengan pengalaman bermain, Mario dapat mengembangkannya didalam lagu *Ancur-ancuren* ini.

3. Informan 3 (Aidil Fitriadi)

Aidil Fitriadi merupakan seorang mahasiswa Etnomusikologi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Aidil berperan sebagai penari didalam lagu ini. Aidil mengatakan pengalaman dalam proses lagu ini adalah sewaktu Aidil di ajak

untuk proses ini sangat senang karena selama di Jogja baru pertama kali melakukan proses seperti ini. Ada beberapa kendala yang dialami yaitu pertama masalah waktu, sebelum proses pembuatan video, penari hanya diberikan waktu selama 3 hari untuk latihan, dan sampai akhirnya berjalan dengan lancar, tetapi Aidil merasa belum maksimal untuk melakukan adegan-adegan yang sesuai dengan lagu itu. Kedua adalah kurang persiapan dalam kostum, karena waktu yang mepet jadi kostum yang dipakai juga apa adanya, tetapi semua masalah itu tidak membuat Aidil patah semangat, karena menurutnya proses ini adalah proses yang paling keren, karena disini kita belajar tidak perlu banyak omong yang kita perlu adalah tindakan, berapa lama pun jangka waktu yang diberikan kalau tidak ada tindakan sama saja omong kosong.

4. Informan 4 (Nia Nanda Pithaloka)

Nia Nanda Pithaloka adalah mahasiswa fotografi Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Nia berperan sebagai penari dalam lagu ini. Nia mengatakan pengalamannya dalam proses ini adalah Nia merasa di dalam lagu ini betapa hancurnya hati seseorang yang sudah mengejar apa yang dia impikan yang sudah memberi semua apa yang dia miliki, tapi semua itu sia-sia, karena dilagu ini Nia berperan sebagai perempuan yang menolak semua apa yang di berikan oleh lelakinya. Adapun kesulitan yang di alami adalah masalah waktu dan bahasa, dari masalah waktu yang dadakan Nia berusaha untuk memahami arti dari lagu ini dan partner menari dengan beragam gerakan abstrak. Dari bahasa yang kurang dipahami karena latar belakang Nia bukan orang Batak Karo, dan harus memahami apa arti dari lagu tersebut.

5. Informan 5 (Pratama Sebayang)

Pratama Sebayang adalah mahasiswa di Akademi Filem Indonesia Yogyakarta. Pratama berperan sebagai *videografer, editing* video. Pratama mengatakan pengalam pada saat proses ini adalah sebuah tantangan baru dalam mengemas sebuah lagu dalam bentuk video, dimana lagu ini ada nuansa etnis dan musik modernnya juga, disini Pratama sangat tertantang untuk membuat visual yang mendukung dalam lagu tersebut, seperti urutan pada lagu tersebut sangat *storytelling* dan itu sebuah pengalaman yang bagus untuk merangkai peristiwa-pristiwa dalam lagu tersebut. Adapun kendala yang dialami Pratama adalah masalah waktu yang mepet hingga mempersiapkan properti sedikit sulit.

6. Informan 6 (Emya Ketaren)

Emya Ketaren adalah seorang mantan mahasiswi dari India. Emya berperan sebagai *crew* dalam proses lagu ini. Emya mengatakan pengalaman pada saat proses ini adalah bangga bisa terlibat dalam proses ini, pada proses *syuting* sangat menarik karena banyak sekali seniman yang terlibat didalamnya, dari *storyline* nya juga dapat disampaikan dari visual dan musiknya. Adapun kendala yang dirasakan adalah masalah waktu yang terlalu mepet tapi semua terbayar pada saat prosesnya.

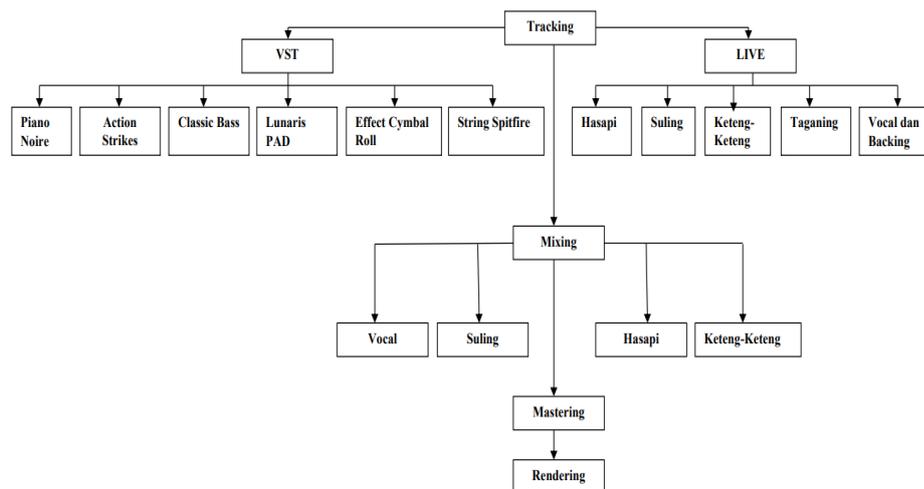
7. Informan 7 (Ferly Sitepu)

Ferly Sitepu yang bernama lengkap Abdul Ferly Sitepu adalah seorang penulis lagu-lagu daerah suku Karo. Abdul Ferly Sitep lahir pada tanggal 16

November 1970 di Simeime Kecamatan STM Hilir Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Ferly Sitepu berpendidikan akhir SMA dan saat ini bekerja sebagai musisi di Tanah Karo Sumatera Utara. Perjalanan karir Ferly Sitepu menjadi musisi mulai sejak tahun 1986, lagu pertama yang beliau ciptakan adalah *Tersempul Nakan Mbergeh* yang di produksi oleh SONIARAP group Bandung ©copyright1990. Selama beliau berkarya dari tahun 1986-2022 Ferly Sitepu sudah menciptakan lagu sebanyak 300 lagu. Karya dari Ferly Sitepu sangat meledak dan diterima oleh masyarakat luas khususnya di Tanah Karo. Ferly Sitepu Mengatakan *Ancur-ancuren* artinya adalah hancur-hancuran, dalam sebuah karya seni selalu ada bahasa baru yang diciptakan para penulis yang menjadi trend dan digunakan oleh pendengar pada masanya.

B. Tahapan Produksi Lagu

Melalui hasil observasi dan wawancara berikut adalah tahapan dalam proses perekaman lagu *Ancur-ancuren*.



Bagan proses rekaman diatas bukan proses yang baku dalam *home recording*, setiap orang bisa saja memiliki proses yang sangat berbeda dari proses rekaman yang dimiliki oleh Ginting Studio.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan ditarik kesimpulan sebagai berikut:
Produksi *Cover Lagu Ancur-ancuren* ciptaan Ferly Sitepu di Ginting Studio, proses rakamannya adalah :

5. *Tracking*

Tracking memiliki dua tahapan, menggunakan *VST* dan Rekaman *Live*

6. *Mixing*

Vocal, Siling, *Hasapi*, *Keteng-keteng*, *Taganing*

7. *Mastering*

8. *Rendering*

Adapun Kendala pada saat rekaman yaitu pada saat merekam audio dengan menggunakan *Mic Condessor*, banyak suara yang *noise* dari luar ruangan. Solusi yang dilakukan pada saat rekaman yaitu Merekam *audio* pada saat malam hari yang tidak begitu banyak suara dari luar ruangan dan menambahkan *effect Noise Gate* di *track* audio pada saat *mixing* untuk mengurangi suara *noise*. Kendala berikutnya adalah saat merekam *VST MIDI* tidak bisa dilakukan secara bersamaan setiap instrumennya karena keterbatasan kekuatan laptop. Solusinya dengan merekam instrumen satu per satu. Kendala terakhir adalah 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Jarot. 2010. *Tips Menjadikan Kamar Sebagai Ruang Studio*. Yogyakarta: Flashbooks
- Bruce, Jenny. 1998. "*Practical Recording Techniques*". Newyork: Focal Press
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: PT. Kansus
- Gibson, David. 1997. *The Art of Mixing: A Visual Guide to Recording, Engineering, and Production*. Routledge
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Zagorski-Thomas, S. 2016. *The Art of Record Production*. Newyork: Routledge
Purwacandra, P.P. 2007. “*Home Recording dengan Adobe Audition*”. Yogyakarta: ANDI

Jurnal/Skripsi :

Drajat, Santri. 2010. “Instalasi Elektronika Pusat Pengembangan Penataran Guru Teknologi Bandung (P3gt –Tede)”. Bandung

Homer, Matthew. 2009. “Di Luar Studio: Dampak Teknologi Perekaman di Rumah pada Pembuatan dan Konsumsi Musik”. *Nebula*

Kusuma, Herlina, Sukistono Dewanto. 2020. “Analisis Proses Rekaman Musik Dengan Metode Digital di *Cover Studio*”. Jurnal Seni Musik, Teknologi dan Industri <https://text-id.123dok.com/document/zkx9o81y-analisis-proses-rekaman-musik-dengan-metode-digital-di-km-studio-pontianak-artikel-penelitian.html>

Sitanggang, Garcia. 2020. “Proses Produksi Studio Rekaman Di Show Box Kota Medan”. Skripsi <http://digilib.unimed.ac.id/40157/>

Sunarsa. 2018. “SISTEM AUDIO RECORDING DI RRI SURAKARTA JAWA TENGAH” *Jurnal Ilmiah Teknik Studio* 4(2): 102–14. <http://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jits/article/view/36/44>

Richardson, Bill, Henny Sanulita, and Christianly Silaban. 2018. “Analisis Proses Rekaman Musik Dengan Metode Digital Di Km Studio Pontianak”. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7(2). <https://text-id.123dok.com/document/zkx9o81y-analisis-proses-rekaman-musik-dengan-metode-digital-di-km-studio-pontianak-artikel-penelitian.html>