

JURNAL PENELITIAN

**TEKNIK MIKING *SNARE DRUM TAMA ROCKSTAR*
DALAM *DRUM SET* AKUSTIK
DENGAN MENGGUNAKAN *SHURE SM 57* UNTUK *RECORDING***

Untuk memenuhi sebagian persyaratan



1011501013

**JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2016

TEKNIK MIKING *SNARE DRUM TAMA ROCKSTAR*
DALAM *DRUM SET AKUSTIK*
DENGAN MENGGUNAKAN *SHURE SM 57* UNTUK *RECORDING*

Adrianus Wahyu Nugroho

Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia

75380,

Pada o
musisi
para n
setidal
teknik
posisi
tentan
berkar

Kata l



kadang para
nan tersebut
, akan tetapi
erapan ilmu
a penerapan
pengetahuan
sik dan juga

ABSTRACT

In a modern and digital era like now somethimes musicians forget about modernization. in this era, misicians are demanded not only to learn about technique, but at least they have to know about digital audio. The application of miking technic in theis research gives explanation and how to apply the ideal miking position. other than that, this research gives the knowledge about digital audi, so that it can support for playing music and creating or compossing music.

Keywords : *Miking Technique, Snare Drum, Recording*

I. PENDAHULUAN

Musik merupakan bagian terpenting dari kehidupan manusia yaitu sebagai wujud dalam menyampaikan perasaan mereka. Fungsi musik itu sendiri sangat beragam, salah satunya yaitu sebagai alat komunikasi, pemberi isyarat dalam kehidupan masyarakat. Selain itu di jaman sekarang penggunaan musik sudah semakin meluas, selain bersifat hiburan, musik juga difungsikan dalam membangun hubungan sosial, identitas budaya, ritual keagamaan, bahkan sebagai sumber pendapatan ekonomi. Musik adalah hasil ciptaan manusia yang disampaikan melalui media bunyi yang berbentuk abstrak dan tidak memiliki batasan ruang serta waktu. Dalam hal musikalitas atau kepekaan terhadap bunyi,

setiap dan ke Berba, yakni terdapat dipergunakan secara pertunjukan langsung teknol



jaman erat, k atau p pengg perhat dapat indust menga akan c terseb

track (satu per satu), tentunya hal ini menjadi sesuatu yang perlu diperhatikan ketika seorang operator hendak merekam masing-masing instrumen termasuk *drum set*.

Drumset merupakan instrumen musik yang cukup populer bagi masyarakat luas, disamping penampilannya, *drumset* memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan *beat* atau irama musik khususnya, musik pop, seperti musik *jazz*, *blues*, *rock*, *fusion* dan lainnya. *Drumset* merupakan bentuk ensambel musik perkusi yang didalamnya terdapat beberapa instrumen masing-masing, yang memiliki *timbre* berbeda, salah satu diantaranya adalah *snare drum*. *Snare drum*

rlukan usaha rkan musik. ya ada dua ur mekanik inilah yang musik baik waktu antara engar yang secara tidak suatu peran

uai tuntutan ya semakin istem notasi erlukan juga memerlukan gar hasilnya jadi sebuah etisi dalam ng mengerti karya musik ara *live* atau

diperhatikan

¹ Hugh M. Miller, *Introduction to Music; a guide to good listening*, terjemahan Triyono Branmantyo, *Pengantar Apresiasi Musik*. dalam skripsi Bayu Prasetyo, *Proses Mixing Digital pada Hasil Rekaman Drumset*.

memiliki *frequency range* yang cukup lebar, sehingga mempunyai tingkat kesulitan tersendiri dalam segi *tuning*, *set-up* dan pengambilan suara (merekam). Penggunaan berbagai macam jenis *microphone* dan peletakan posisi pada saat merekam *snare drum* harus lebih diperhatikan. Tujuannya adalah untuk memperoleh dan menangkap suara agar terdengar lebih maksimal dalam mendekati sumber suara asli.

Dalam karya tulis ini penulis tertarik untuk mengangkat sebuah judul Teknik Miking *Snare Drum Tama Rockstar* dalam *Drumset Akustik* dengan menggunakan *Microphone Shure SM 57*. Proses perekaman ini memanfaatkan *home recording* dengan menggunakan *personal computer (PC)*. Melalui peneli-
 penga-
 menda-
 ini ya-
 terjun

acam posisi
 M57 untuk
 ir penelitian
 yang tertarik

II. P

teknik
 peneli-
vintag
 menar

yang l
 benar-
 pertan
rate.

yang c
 rekaman dilakukan dengan menggunakan *bit resolution 16 bit*, maka secara teori hasil rekaman tersebut memiliki *dynamic range* yaitu *96 dB* dan *noise* hasil rekaman berada pada *-96 dBFS*.² Jadi, ketika *audio interface / soundcard* yang dipakai memiliki *S/N ratio* sebesar *120 dB* maka hasil rekaman akan tetap berada pada *96 dB*. Inilah alasan mengapa secara umum orang-orang memilih format *24bit*, yaitu agar *dynamic range* yang ditangkap juga semakin lebar.

Sample rate berfungsi untuk menentukan frekuensi tertinggi yang dapat direkam / playback oleh audio file. Untuk standart perekaman biasanya memakai

bagai posisi
rum. Objek
 r suara yang
 tepat dalam

pendukung
idcard harus
xing. Faktor
 dan *sample*

amic range
 buah proses



² David Miles Huber, *Modern Recording Techniques*, (London : Focal Press, 1942), Hal 425.

44.1 kHz. Standar ini sudah menjadi standar internasional dalam perekaman CD *quality standart*.³

Faktor kedua yaitu mengenal *Headroom* dan *Gain Structure*. *Headroom* adalah jarak antara *signal* dengan maksimum yang diijinkan sebelum melewati batas *peak*. Nilai maksimal dalam dunia *audio digital* yaitu *0 dBFS*. Apabila *signal* yang diterima saat proses rekaman sebesar *-8 dBFS*, maka dapat dikatakan bahwa rekaman tersebut memiliki *headroom* sebesar *8dB*. Ketika seorang *sound engineer* telah memahami masalah *headroom* maka *sound engineer* tersebut diharuskan memahami *gain structure*. Fungsi dari *gain structure* itu sendiri yang nantinya menentukan lebar sempitnya *dynamic range* yang ditangkap pada saat proses

audio
serta *i*
dikelu
dihasi
menc
maks
perala
sebag
level.
berasa

miking
diharu
dan *n*
Monit
mema
keterl

instru

diambil melalui buku pedoman *recording live*, *website* serta wawancara, bahwa merekam *snare drum* tergolong kategori yang sangat sulit. Hal ini dikarenakan, biasanya memunculkan karakter asli sebuah *snare drum* dibutuhkan sebuah ruangan yang memiliki daya tangkap suara yang benar-benar bagus. Selain itu *snare drum* yang merupakan sebuah *kit* dari *drumset*, biasanya akan terganggu oleh suara *kit - kit* lainnya seperti *bass drum*, *hi hat*, *tom* dan *cymbal*. Faktor – faktor tersebut yang akhirnya membuat seorang *sound engineer* tidak dapat mengandalkan todoman hanya dari beberapa *microphone* yang berada didekat *snare drum* saja. Suara yang dihasilkan oleh *room* serta *overhead* nantinya yang akan membantu dalam proses merekam sebuah *snare drum* agar terlihat karakter



level. Dunia
ophone level
audio yang
ualitas yang
a kita salah
il dan tidak
agai macam
output dan
consumer -10
ument level

genal teknik
ind engineer
gnal routing
perekaman.
rang *player*
anpa adanya

n merekam
1 data yang

³ Ibid, Hal : 433

⁴ Ibid, Hal : 493

aslinya dan nuansa *realnya*. Dari rangkuman yang didapat, maka penulis membagikan teknik penempatan *microphone* mulai dari 1 *microphone* hingga beberapa *microphone* sebagai *individual* ataupun sebagai *overhead* dan *room*.

Merekam *snare drum* dengan teknik *individual miking* terdapat enam posisi, empat posisi diantaranya menodong ke bagian *head snare drum (top position)*, satu posisi ke *body snare drum (side position)* dan satu posisi ke bagian *snare wires (bottom position)*. Empat posisi yang menodong ke arah *head snare drum* memiliki jarak antara kepala *microphone* dan *snare drum* berbeda-beda. *Close position* memiliki jarak kurang lebih sekitar 2,5 hingga 5 sentimeter dengan kepala *microphone* sedikit menjorok ke dalam *head snare drum*, sedangkan *open*

positic
keluar
6 inci
head
digun
terden
micro
(suara
terden
adalah
denga
bertuji
penan,



menoc
posisi
yang t
yang
posisi
terseb

snare
wires. Hal ini bertujuan untuk menangkap karakter suara *crispy* pada sebuah *snare drum*. Jika digambarkan dengan frekuensi, *bottom position* akan menghasilkan karakter yang lebih kepada *high-end frekuensi*. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa jarak antara *microphone* dan *body snare* harus benar-benar pas, hal ini untuk mencegah kebocoran suara yang dihasilkan oleh *bass drum*. Untuk jarak *ideal* yang dibutuhkan yaitu sekitar 3 hingga 5 sentimeter dari *snare wires*.

Setelah meneliti dengan menggunakan 1 *microphone*, kini penulis mencoba untuk meneliti *snare drum* yang direkam dengan menggunakan 2 *microphone*. Posisi dengan 2 *microphone* ini merupakan penggabungan antara todomongan *head snare drum (top position)* dengan todomongan *side position / bottom position*. Secara fungsional, penggabungan ini nantinya akan memunculkan *attack*

yang sedikit
jarak hingga
six inch from
aling sering
; dihasilkan
drum, maka
ara *ambient*
isi ini akan
rang terakhir
n kombinasi
n). Hal ini
pada saat

microphone
menggunakan
Snare drum
snare drum
yang lebih,
snare drum

dari bawah
epada *snare*

serta karakter dari *body* yang ada pada *snare drum* tersebut. Terdapat enam posisi teknik penggabungan miking yang akan diteliti.

Pada posisi pertama, *snare drum* diambil dengan menggunakan teknik penggabungan antara *close position* dengan *bottom position*. Karakter yang dihasilkan oleh posisi ini cenderung memiliki *attack* yang berlebih. Hal tersebut dikarenakan todoman bottom membuat suara pada *head* tidak terlalu *dominan*.

Posisi kedua merupakan posisi dimana *head* dan *bottom* membentuk tegak lurus dengan sudut kemiringan hingga 90 derajat. Karakter suara yang dihasilkan pada posisi ini memiliki *high* yang cukup besar. Suara *low* yang ditangkap juga lebih sedikit dibandingkan dengan posisi pertama. Selain itu, jika didengarkan secara langsung atau sedikit lebih jauh

dengan
yang c
terasa
masih
dirasa

positio
karakter
dihasi

dengan
lurus
tampa
yang
itu, pa
terasa



h from head
isi ini suara
untuk *low*nya
di *high* tetap
itu pun dapat

dengan *side*
lebih terasa
dan *low* yang

ad position
side position
dilihat maka
karakter suara
nyanya. Selain
sekali tidak

sition 6 inch
from head snare drum, dengan *side position* lurus menghadap ke arah *body snare drum / shell snare drum*. Karakter suara yang dihasilkan, *high*-nya terdengar lebih jernih dan *low* yang dihasilkan juga tidak terlalu besar, sehingga menimbulkan suara yang terdengar lebih *crispy*. Karakter *shell snare drum* juga terasa lebih *dry*.

Setelah meneliti tentang beberapa posisi-posisi individual serta posisi-posisi penggabungan miking snare drum, maka kali ini penulis akan meneliti mengenai *overhead* serta *room*. Fungsi dari *overhead* yaitu untuk menangkap keseluruhan *kit* dari *drum set*, akan tetapi kecenderungannya dalam menangkap suara *cymbal* terasa lebih besar. Selain itu, penangkapan suara melalui *overhead* dapat membantu menyatukan semua *microphone-microphone* yang menodong pada *kit* masing-masing. Penangkapan *overhead* pada umumnya yaitu menggunakan *microphone* berjenis *ribbon* seperti *AEA R84*, *AKG C414*, *Oktava*

MC012, Marshal MXL series dan masih banyak lagi. Akan tetapi kali ini penulis mencoba untuk menangkap overhead dengan menggunakan *microphone Shure SM57*.

Dalam penerapan penangkapan *overhead*, para *sound engineer* mengenal lima macam teknik. Teknik pertama yaitu penangkapan *overhead* dengan posisi XY, kedua yaitu penangkapan *overhead* dengan posisi AB / *Space Pair*, ketiga yaitu penangkapan *overhead* dengan posisi *mid-side*, keempat yaitu penangkapan *overhead* dengan posisi *recordeman*, kelima penangkapan *overhead* dengan posisi *ORTF*. Dari kelima teknik tersebut, masing – masing posisi akan memiliki karakter suara yang ditangkap, dan memiliki perbedaan tingkat keamanan dari kenda
engine
berat c

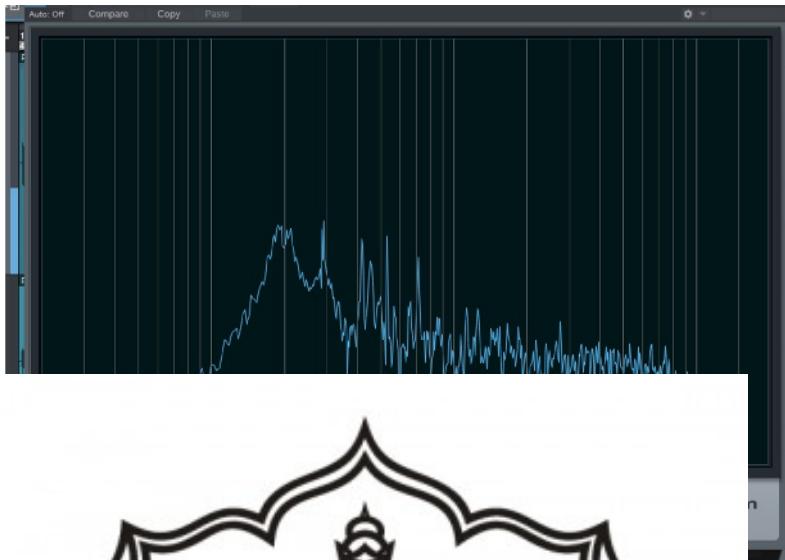
Selain
room.
sound
suasar
Dalam
berjen
penuli
mengg
yang c
warm

input
frekue
antara
suara
frekue
dihasi
SM57



lrum adalah
tika seorang
. menangkap
dih *realistis*.
microphone
tian kali ini,
but dengan
rakter suara
n yaitu lebih

i pengaturan
aka rentang
star berkisar
liki karakter
kisar antara
kuensi yang
phone Shure



ngan

III. k

yang
seoran
tepat,
rekan
posisi
diperh
yang c

p dan proses
ses dimana
itoring yang
buah proses
perti *setting*
nting untuk
ari karakter

Tahap kedua adalah proses rekaman. Proses ini nantinya akan menitikberatkan pada kualitas suara yang masuk, untuk di *konversi* oleh *soundcard* menjadi *audio digital*. Untuk menentukan kualitas suara maka hal yang perlu diperhatikan adalah penerapan posisi miking untuk instrumen yang membutuhkan todongan *microphone*. Pemahaman yang harus dipegang yaitu jika menginginkan hasil *output* yang berkualitas, maka dibutuhkan *signal input* yang sempurna. Kualitas *audio* yang masuk nantinya akan mempengaruhi tahap berikutnya.

Tahap ketiga adalah proses *mixing*. *Mixing* adalah penggabungan antara satu instrumen dengan instrumen yang lainnya sehingga terdengar menyatu dan *harmonis*. Untuk menghasilkan *mixing* yang sempurna dibutuhkan *sound engineer* yang paham mengenai masalah *frekuensi*, harmonisasi serta karakter sebuah *style* musik / *genre*. Proses *mixing* ini nantinya akan mengatur masalah *balancing*

volume, pemberian *equalizer*, *compressor*, serta *reverb*. Selain itu proses *mixing* juga mengatur masalah *panning* dan *clarity*.

Tahap keempat adalah proses *mastering*. Tujuan dari *mastering* adalah memberikan *compression* dan mengangkat *gain* pada sebuah lagu yang telah di *mixdown* kedalam bentuk *WAV*. Selain itu, fungsinya adalah untuk memonitor *phase*, melalui *phase meter*, dan memonitor *frekuensi*, melalui *spectrum analyzer*. Tujuan dilakukan monitor yaitu agar semua aspek terdengar tidak berlebihan. Setelah semua proses tersebut bisa dikatakan sempurna, maka proses akhir adalah *mixdown* sesuai dengan *standart quality* masing-masing file. Untuk melakukan semua proses ini, maka sangat dibutuhkan seorang *sound engineer* yang memiliki jam te
sebuah

untuk
SM57.
Artinya
Semua
genre
diguna
menar
miking
teknik

micro
micro
merup
overhe
terseb
cender



sangat ideal
Shure
fleksibilitas.
yang benar.
itu karakter
cocok untuk
jika hendak
a *individual*
cung seperti

ar terhadap
g dengan 2
tom position
ideal untuk
ihnya posisi
tersebut lebih

DAFTAR PUSTAKA

Blades, James. 1984. *Percussion Instruments and Their History, Revised Edition*. London : Faber & Faber.

Blass, Steve . 2010. *Panduan Cepat Bisa Bermain Drum. Bimbingan Dan Pelatihan Mudah-Praktis*. Bandung : Expex.

Huber, M. David and Robert E. Runstein. 2010. *Modern recording Techniques Seventh Edition*. USA : Focal Press.

Izhaki

A : Focal

John,

Klickr

*Of Snare
on,*

Miles,

Techniques

Miller

*ig.
Musik.
da*

Morel

Publications.

Owsin

: ArtistPro.

Rums
Press.

ston : Focal

Strong, Jeff. 2014. *Home Recording For Musicians For Dummies, 5th Edition*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.



SUMBER WEBSITE

www.mikesdrum.com - pearldrums catalogue2012 ; diakses pada April 2016.

<http://www.citraitirama.com/> ; diakses pada April 2016.

<http://www.royerlabs.com/> ; diakses pada April 2016.

<http://www.shure.co.uk/> ; diakses pada Mei 2016.

www.shureasia.com ; diakses pada Mei 2016.

<http://www.shure.com/five-techniques-for-stereo-miking-drums/>; diakses pada Mei 2016.

