

# Proses Rekaman Talkshow Dan Live Music Band Extreme Moshpit Tv

Octaviolita Silviana Anggasta Florencia Dewi<sup>1</sup>, Rio Maulana Muhammad<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Widyatama  
Email: anggasta.florencia@widyatama.ac.id

## ABSTRAK

*Tulisan ini membahas tentang proses rekaman dan talkshow dalam studio Extreme Moshpit TV yang beralamat di Jl. Sawah Kurung Raya No.19 Kota Bandung. Extreme Moshpit TV Bandung merupakan sebuah stasiun televisi yang menyiarkan program musik underground atau extreme sebagai konsep siarannya, dimana program tersebut dapat dikatakan pionir diantara radio-radio di kota Bandung.*

*Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dimana penelitian dapat menghasilkan data yang bersifat deskriptif. Untuk memperoleh data dilakukan observasi secara langsung dan studi pustaka yang bertujuan untuk mempermudah perolehan data, menambah wawasan, dan pengalaman penulis di bidang multimedia Audio Engineering. Data-data yang diperoleh meliputi keadaan umum lokasi studio dan tatalaksana pekerjaan di bidang produksi program talkshow dan live music band, proses editing audio recording, mixing dan mastering audio.*

*Hasil dari penelitian ini menghasilkan pembahasan ilmiah yang relevan tentang proses kerja di Extreme Moshpit TV pada kegiatan rekaman dan talkshow dengan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan etos kerja yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.*

**Kata kunci:** rekaman, talkshow, live band, musik underground.

## PENDAHULUAN

"Extreme Moshpit TV" adalah sebuah program Talkshow ringan dalam format video yang membahas rilisan musik dan video klip musik, serta berbagai hal menarik seputar industri musik cadas di Indonesia dan Internasional yang ditayangkan melalui channel YouTube secara reguler setiap 2 minggu. Acara ini dipandu oleh pembawa acara bernama Ebenz Burgerkill dan Gebeg. Extreme Moshpit

berawal dari sebuah program Talkshow Musik Heavy Metal di sebuah radio swasta di Bandung. Saat itu program talkshow hanya berjalan dua tahun, kemudian vakum cukup lama hingga akhirnya Extreme Moshpit kembali disiarkan di Oz Radio Bandung sejak 2011 sampai hari ini. Namun ada beberapa permasalahan, saat siaran hanya dilakukan melalui radio, pendengar radio hanya dapat mendengarkan lagu dan tidak tau seperti apa

wujud dan *packaging* album CD nya. Sehingga tidak timbul ketertarikan untuk membeli produk asli dan akhirnya memilih untuk mengunduhkannya secara gratis di internet.

Banyak karya bagus dari komunitas musik kreatif Indonesia yang layak untuk mendapat perhatian dan ditampilkan secara fisik wujud karyanya baik dalam bentuk CD, Video Klip atau produk kreatif lainnya secara audio dan visual. Setidaknya bisa memberikan informasi dan edukasi lebih kepada teman-teman musisi di seluruh Indonesia untuk kembali membeli produk asli, bukan bajakan. Berdasarkan pemaparan tersebutlah ide awal "Extreme Moshpit TV" lahir, mencoba memberikan alternatif media lain sebagai sarana teman-teman musisi untuk mempromosikan karya mereka secara lebih luas.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh wawasan dan pengalaman di bidang multimedia Audio Engineering. Dengan adanya partisipasi dari penulis diharapkan dapat memberikan sumbangan ide dan tenaga yang sesuai dengan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan etos kerja di bidang multimedia.

## METODE

Proses rekaman dan talkshow di studio Extreme Moshpit TV ini dikaji menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana penelitian menghasilkan data yang bersifat deskriptif, seperti studi pustaka, catatan lapangan, dan lain-lain. Langkah tersebut dapat dipetakan dengan cara: merumuskan masalah, mengumpulkan informasi,

menyusun hipotesis, meng-analisis data, membuat kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Sejarah Extreme Moshpit TV



Gambar 1 Logo *Extreme Moshpit* Sumber: <http://www.extrememoshpit.tv/>

Logo Extreme Moshpit didesign dengan sederhana agar berfungsi serbaguna & mudah diingat. Logo yang bagus menampilkan sesuatu yang unik tanpa terlalu banyak desain. Sama seperti halnya logo *Extreme Moshpit* tersebut, dengan tulisan berwarna hitam dibalut dengan warna hijau, yang juga menandakan ciri khas dari *Music Metal* atau *Music Underground*.

Merawat ekosistem musik *underground* yang sudah terbangun sejak era 90an bukan perkara mudah. Minimnya ruang pertemuan antara pecinta musik dengan musisi bisa berakibat merosotnya hasrat berkarya. Selama 12 tahun, *Extreme Moshpit* berperan untuk mengakhiri terputusnya regenerasi musisi, sampai hilangnya lagu penyemangat hidup para penggemarnya. Tembok penghalang dalam eksistensi karya musik *underground* juga harus dilompati *Extreme Moshpit* di awal kemunculannya. Cukup sulit mendapatkan perhatian media yang mampu menyediakan ruang bagi para musisi. Apalagi, saat itu merupakan awal era internet yang masih merangkak;

belum ada *Instagram*, belum ada *Youtube*.

Semenjak rilis album *Burkerkill*, "*Beyond Coma and Despair*" pada 2006, Ebenz yang juga gitaris *Burkerkill* itu sibuk mencari media yang bersedia menjadi peluncur promo album. Dari hasil "*nguriling*" Bandung, ia kesulitan mencari radio yang mau menyiarkan album metal berisi 12 lagu, yang dirilis 2006 itu. Akhirnya, ia menemukan radio CBL yang bisa menampung warna musik *underground*, dengan dibantu teman-temannya. Mulai 2007, ia mengisi program "*Radio Distorsi*" bersama Irvine Jasta. Ide Ebenz untuk mengangkat potensi karya musik cadas terwujud. Lagu-lagu berdistorsi keras mulai leluasa diputar. Pecinta musik bawah tanah mendapat asupan banyak informasi terkait perkembangan musik, *promo gigs*, hingga *interview band*. Namun, sekitar 2009 Irvine lepas dari acara itu. Lalu, Ebenz diajak Gebeg untuk membuat program serupa di radio Oz.

Kebetulan Gebeg saat itu sudah aktif di Oz, memandu program Oz Galasin. Pada Januari 2010, dimulailah siaran perdana *Extreme Moshpit*. Mereka diberi ruang siaran selama dua jam, setiap Kamis. Kala itu scene metal lagi hangat-hangatnya. Nama *Burkerkill* pun tengah menanjak. Di Oz, siaran *Extreme Moshpit* makin lengkap. Ada studio beserta instrumen dan *sound system* pendukung. Band tamu diajak main *live*. Dengan kelengkapan itu, band yang merilis album atau *single* baru bisa diuji langsung. Sejak saat itu, karya-karya band cadas makin sering diterima *Extreme Moshpit*, agar dapat dikurasi.

Ruangan studio di *Chronic Rock*, Jalan Sawahkurung, dibuat layaknya kamar tempat ngumpul kawan setongkrongan. Ada sofa dengan latar beragam stiker, poster, hingga koleksi rilisan fisik vinil serta CD. Ada juga area khusus yang disebut *Extreme Moshpit Corner* sebagai sudut pengupas album band dalam dan luar negeri, serta *Roots* yang mengangkat personal musisi inspiratif. Acara ini padat dijejali banyolan, keisengan, dan aksi nyeleneh. Mereka membahas perkembangan musik *underground* dari negara lain, termasuk Amerika Serikat dan Eropa. Tak lupa mereka menambah tema spesifik seperti mengundang manajer band atau membahas *artwork* karya musisi.

Beberapa kali *Extreme Moshpit* siaran di konser besar seperti *Hammersonic*, sampai festival luar negeri di Kuala Lumpur, dan acara sekelas *Wacken Open Air* di Jerman. *Extreme Moshpit TV* juga sempat siaran di Pendopo Kota Bandung. Penghuni rumah dinas yang kala itu diisi Wali Kota Bandung Ridwan Kamil menyediakan waktu untuk membahas musik dan Kota Bandung. Wawancara eksklusif dilakukan tanpa naskah. Duet penyiar ini boleh merasa minim pengalaman sebagai pembawa acara. Tetapi mereka unggul dalam materi *Talkshow* dan bongkar album. Apalagi mereka ikut nongkrong, menjadi bagian, sekaligus dibesarkan lingkungan *underground*. Mereka menjadi saksi dalam perjalanan band hingga mencapai *label* legendaris.

Dengan keterlibatan sebagai pelaku di perkembangan skena *underground*, Ebenz-Gebeg dengan

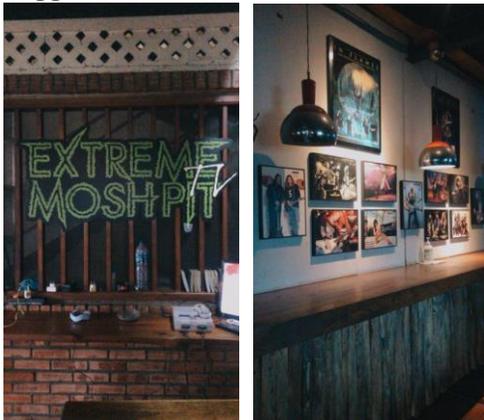
mudah membedah personel band, termasuk gosip para *rockstar*. Kelebihan itu yang tidak ada di acara lain yang serupa. Acara dibuat seadanya, spontanitas, saling bertukar cerita, sehingga selalu ada hal baru yang menjadikan Ebenz-Gebeg tak bosan mengawal *Extreme Moshpit*.

#### Program Acara di Extreme Moshpit TV

Ada beberapa program "*Extreme Moshpit TV*", diantaranya:

- **Extreme Moshpit Talkshow**

*Extreme Moshpit Talkshow*, adalah sebuah program *Talkshow* ringan yang dipandu oleh Ebenz *Burgerkill* dan Gebeg dalam format video yang membahas rilisan musik dan video klip musik, termasuk berbagai hal yang menarik seputar industri dan dunia musik cadas di Indonesia juga Internasional yang disebar melalui *channel YouTube* secara reguler setiap 2 minggu.



Gambar 2. Studio *Extreme Moshpit TV* Sumber: Dokumen Pribadi

- **Extreme Moshpit Live**

*Extreme Moshpit Live*, adalah sebuah program *Extreme Moshpit TV* yang menyiarkan acara secara langsung. Mau itu program *Talkshow* ataupun *Live Band*. Program ini biasanya ditayangkan

di Oz Radio Bandung maupun *streaming* di *channel Youtube Extreme Moshpit TV*.

- **Extreme Moshpit Roots**

*Extreme Moshpit Roots*, adalah sebuah program dimana musisi-musisi *Music Metal* atau *Music Underground* bercerita tentang pengalaman mereka, baik itu kesan dan pesan yang disampaikan selama di dunia musik.

- **Extreme Moshpit Corner**

*Extreme Moshpit Corner*, adalah sebuah program *Extreme Moshpit TV* yang dipandu oleh Andre. Dimana program tersebut bercerita dan membahas mengenai band Bandung maupun luar Bandung, baik itu *Band Metal, Grindcore, Black Metal* dsb.

- **Extreme Moshpit Cuts**

*Extreme Moshpit Cuts*, adalah sebuah program yang dipandu oleh Irvine Jasta. Program ini membahas tentang band-band lokal *Indie* di Indonesia dan setiap *segment*-nya akan membahas empat video klip.

- **Extreme Moshpit Stage**

*Extreme Moshpit Stage*, adalah program acara terbaru dari *Extreme Moshpit TV* yang menampilkan *roadshow* panggung per-panggung. Kehadiran acara ini merupakan suatu kemajuan yang menginspirasi sejumlah komunitas metal di beberapa kota di Indonesia untuk membuat hal serupa.



Gambar 3. Berdiskusi dengan Dosen Audio Sumber: Dokumen Pribadi

Pada bidang Multimedia, *recording*, *mixing*, dan *mastering* jelas sangat ada kaitannya. Dan di *project* kali ini, penulis bersama rekan pun sempat ditugaskan oleh Dosen Audio untuk *recording*, *mixing*, dan *mastering* pada beberapa program *Extreme Moshpit TV*. Pekerjaan ini dilakukan secara bergantian. Penulis sendiri, akan menjelaskan apa itu *recording*, *mixing*, dan *mastering*.

Berikut ini penjelasan mengenai kegiatan di bidang multimedia pada program *Extreme Moshpit TV*.

- **Recording Audio**

Pada kesempatan ini, penulis dan rekan dipersilahkan untuk mencoba secara langsung *me-recording* program acara *Extreme Moshpit Talkshow*. Dimana sebelumnya, penulis dan rekan pun mempersiapkan perlengkapan audio. Dari mulai menyewa perlengkapan audio, *mensetting* alat untuk *recording* dan *recording* audio *Talkshow* tersebut. Tugas ini diserahkan kepada penulis dan rekan, dikarenakan Dosen Audio Bapak Ibrahim Adi Surya S. Sn., M. Sn., selaku *Sound Editor* di *Extreme Moshpit TV* sedang berhalangan hadir.



Gambar 4. *Recording Audio Talkshow* Sumber: Dokumen Pribadi

Disini, penulis akan menjelaskan istilah dan lain-lain dari *recording* :

Rekaman atau istilahnya *recording* adalah bagian yang tak terpisahkan bagi seorang musisi atau penyanyi. Ada beberapa teknik perekaman termasuk alat yang digunakan untuk merekam suara.

Alat perekam biasanya terbagi menjadi dua yakni rekaman analog dan digital. Atau rekaman yang sering diungkapkan pada lingkungan masyarakat khususnya dalam dunia *vocal* sebenarnya lebih tepat dikatakan perekaman, namun dalam kenyataannya orang lebih cenderung mengatakan rekaman.

Perbedaan dari kata perekaman dan rekaman dalam ruang lingkup. *Vocal* yaitu jika perekaman adalah proses, cara, dan kegiatan memindahkan atau mengabadikan suara alam, manusia, alat *vocal*, dan sebagainya ke dalam pita kaset, piringan, atau media lain dengan sebuah *mikrofon* dan alat perekam lain, sedangkan kata rekaman berarti hasil dari perekaman, dalam ruang lingkup *vocal* dan studio rekaman music berarti merupakan sebuah lagu.

Studio rekaman *vocal* dapat diartikan sebagai sebuah tempat untuk merekam suara, dimana di tempat tersebut terdapat sebuah ruangan yang tidak terganggu suara dari luar ruangan dan suara dari dalam ruangan tersebut tidak terdengar ke luar ruangan. Biasanya studio rekaman *vocal* terdiri dari 2 ruangan, pertama adalah ruangan rekaman tempat dimana suara direkam, dan kedua adalah ruang *vocal c* dimana peranti perekam suara disimpan untuk merekam, memanipulasi, ataupun

mengontrol suara dari ruangan rekaman.

Musik Pada studio rekaman *vocal*, proses rekaman dilakukan dengan menggunakan rangkaian peranti yang terangkai menjadi sebuah alat-alat perekam *vocal*, serangkaian peranti ini dioperasikan oleh seorang operator. Hasil dari proses rekaman berupa *multitrack* suara alat *vocal*, suara *vocal* manusia, dan suara lain yang telah direkam.

Saat ini studio rekaman *vocal* telah menggunakan Digital Music Workstation DAW yang berbasis *vocal c* dalam melakukan kegiatan produksi musiknya. Salah satu kelebihan dari penggunaan DAW yaitu dapat merekam beberapa suara secara bersama-sama ataupun satu persatu dengan *vocal multitrack recording*. Misalnya alat *vocal* gitar, bass, dan piano telah terhubung pada *audio interfacesoundcard*, ditambah mikrofon untuk merekam *vocal*.

- **Mixing Hasil Data Recording Audio**

Tahap selanjutnya, hasil dari rekaman audio baik rekaman *Talkshow* maupun *Live Band* akan di edit. Ketika rekaman, hasilnya tidak akan selalu mulus. Pasti ada *noise* entah dari *microphone clip on*, atau dari pembawa acara yang kadang suaranya terlalu keras dan lawannya terlalu pelan, bisa juga karena *clip on* tersebut terlalu tertutupi bajunya dan sebagainya. Untuk sedikit menyeimbangkan, maka dibutuhkan proses *mixing* dan *mastering*.



Gambar 5. *Mixing* Audio  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikut penjelasan mengenai istilah *mixing*:

*Mixing* adalah proses *balancing multitracks*. Saat kita merekam lagu, kita akan menggunakan banyak *track* untuk merekam alat-alat *vocal* tersebut. Supaya bunyi menjadi seimbang, maka kita melakukan proses *mixing*. Istilah *mixing* berasal dari Bahasa Inggris, *mix* artinya mencampur, sedangkan imbuhan *-ing* dalam kata *mixing* merujuk pada adanya kegiatan yang menyertai proses pencampuran. Dalam ruang lingkup *vocal*, kata *mixing* berarti proses pencampuran, pemaduan, dan penyeimbangan bunyi dari suara alat *vocal*, suara *vocal* manusia, dan suara dari sumber suara lain yang telah direkam pada proses rekaman.

Jadi proses *mixing* merupakan kelanjutan dari proses rekaman. Hal paling utama dari proses *mixing* adalah:

1. *Balancing* atau menyeimbangkan volume antar *track* sehingga semua *track* terdengar sesuai dengan yang di inginkan. Bayangkan jika anda mendengar *vocal* yang suara *kick drum* menutupi *track* audio lainnya

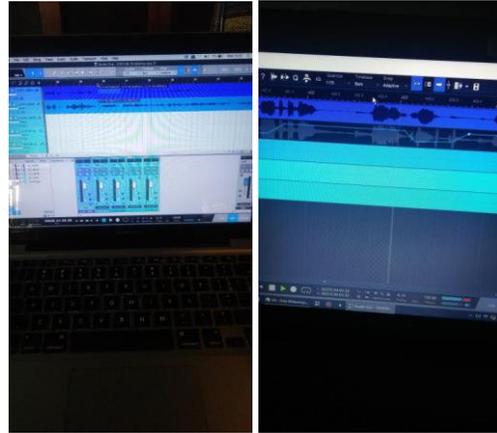
pasti anda langsung menghapus *vocal* tersebut dari kompi anda.

2. *Equalizing* (eq-ing), jika anda mendengar misalnya suara *vocal* yang bergemuruh maka disini tugas sang *EQ*. *EQ* berfungsi untuk meng-Cut dan mem-Bost frekuensi yang kita inginkan. Proses *Equalisasi* dapat membentuk karakter suatu Audio menjadi yang kita inginkan.
3. *Compressing*, adalah proses perataan suatu audio yang memiliki *vocal c range* yang tinggi, Mis : *Vocal* pada saat bernyanyi di nada rendah maka otomatis suaranya juga akan menjadi pelan, dan ketika dia bernyanyi dengan nada tinggi otomatis powernya semakin kencang sehingga *vocal c range audio* ini menjadi naik turun. Jadi, untuk hal ini bisa di atasi dengan proses tersebut.
4. Pemberian *effect*, proses ini jika di andaikan pada lomba menggambar anak TK adalah proses pewarnaan. Contoh, misalnya *vocal* yang terasa kering diberi *Effect Reverb, Chorus, Delay* dan lain-lain sesuai selera.

- **Mastering Hasil Edit**

Proses akhir untuk menyempurnakan hasil edit audio tersebut adalah dengan *mastering*. Setiap acara pasti ada proses pengeditan seperti ini, tetapi selain demikian, program acara ini terkenal dengan suaranya yang keras dan music yang keras. Maka terbayang jika dalam rekaman ada *noise* yang masih terdengar dengan jelas. Maka dari itu, fungsi *mastering* sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan. Hal tersebut bertujuan agar pendengar menikmati

ketika mendengar program *Extreme Moshpit TV* ini.



Gambar 6. *Mastering Hasil Edit*

Sumber: Dokumen Pribadi

Terakhir, penulis akan menjelaskan juga singkatnya, apa itu *mastering* :

*Mastering* adalah tahap akhir dalam proses sebuah musik. *Mastering* dalam bahasa yang sederhana dapat dikatakan sebagai proses *polishing* musik. Sama seperti *furniture* yang dipoles agar kinclong, hal ini perlu agar membuat musik menjadi kinclong. *Mastering* itu hanya memoles, mengurangi *noise* secara keseluruhan, menstandarkan volume, *compressing* dan lain lain.

Berbeda dengan *mixing*, dalam proses *mastering* ini hanya menggunakan 1 *stereo file*. 1 *stereo file* terdiri dari 2 *track*, yaitu kiri dan kanan. Jadi file yang dikirim untuk *mastering* adalah *final mixing*, bukan *multitracks* atau file mentah hasil rekaman.

## KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Extreme Moshpit* adalah sebuah program TV yang berisi acara ringan seperti *Talkshow* dan *Live Band*. Membahas rilisan musik dan

video klip musik, termasuk berbagai hal yang menarik seputar industri dan dunia musik cadas di Indonesia juga Internasional yang disebar melalui *channel YouTube* secara reguler setiap 2 minggu.

*Talkshow* adalah aksan dari Bahasa Inggris di Amerika. Di Inggris sendiri, istilah *Talkshow* ini biasa disebut *Chat Show*. Pengertian *Talkshow* adalah sebuah program televisi atau radio dimana seseorang ataupun group berkumpul bersama untuk mendiskusikan berbagai hal topik dengan suasana santai tapi serius, yang dipandu oleh seorang moderator. Kadangkala, *Talkshow* mengha-dirkan tamu berkelompok yang ingin mempelajari berbagai pengalaman hebat. Di lain hal juga, seorang tamu dihadirkan oleh moderator untuk berbagi pengalaman. Acara *Talkshow* ini biasanya diikuti dengan menerima telpon dari para pendengar/ penonton yang berada di rumah, mobil, ataupun ditempat lain.

Musik disini lebih cenderung ke *Musik Rock*. *Musik Rock* sendiri adalah jenis aliran musik yang populer pada pertengahan tahun 1950-an, musik ini mempunyai nada sederhana dan *beat* yang cepat dengan irama yang keras. Dalam pertunjukanya *musik rock* dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan alat musik gitar, drum, bass, dan vokal. Selain itu, banyak juga gaya *musik rock* yang menggunakan alat musik seperti organ, piano, atau *synthetisizers* (mulai era 70an).

Informasi Radio disini menyiarkan dan memberikan informasi kepada khalayak yang sedang terjadi terhadap

suatu peristiwa, yang sedang *up date* atau sedang hangat hangatnya dibincangkan, bisa juga masalah kesehatan pendidikan, politik dan lain sebagainya. Puncak sukses dan bertahannya suatu radio adalah dengan adanya hiburan. Baik itu dalam bentuk musik, *Talkshow* dan lain sebagainya. Walaupun yang kita ketahui tulang rusuknya suatu stasiun radio adalah musik, tetapi harus diselingi juga dengan progam lain sehingga tidak membuat pendengar merasa bosan. Hal ini mempengaruhi pendengar dengan daya tarik suaranya supaya pendengar tidak memindahkan *channel* siaran radio yang lain dengan informasi yang disampaikan oleh penyiar, sehingga pendengar mendengarkannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Kurnia, Rizky Aprianto., et al. (2020). Hubungan antara Program Acara Extreme Moshpit di Oz Radio Bandung dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mengenai Musik Extreme. Prosiding Manajemen Komunikasi, Universitas Islam Bandung Bandung, Indonesia. Volume 6, No. 1.
- Megabenz, True. 2015. Extreme Moshpit TV: Lebih dari Sekedar Talkshow Musik Cadas. Online. Tersedia: <https://supermusic.id/superexclusive/supernoize/extreme-moshpit-tv> (Diakses tanggal 1 Agustus 2021).
- Morrison. 2008. Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi. Jakarta: Kencana.
- Putera, Andri Donnal. (2017). Kesepian, Alasan Terbesar Orang Dengarkan

Radio. Online. Tersedia:  
<https://ekonomi.kompas.com/read/2017/12/11/211500826/kesepian-alasan-terbesar-orang-dengarkan-radio->  
(Diakses tanggal 1 Agustus 2021).