halaman 16
kolom 1

KOMPAS

UNPAD
NON UNPAD

Senin Selasa Rabu Kamis Jumat Sabtu Minggu
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
Jan Peb Mar Apr Mei Jun Jul Ags Sep Okt Nov Des

Arie, Ketika Kreativitas Tertantang

Berawal dari cita-cita anak band yang ingin berkreasi dengan variasi efek gitar dan membuat sendiri rekaman albumnya, awal 2006, Arie Ardiansyah, gitaris band Disconnected, bosan bermain dengan amplifier *analog dan* stompbox *atau perangkat keras penghasil suara efek gitar. Alasannya, variasi suara tetaplah terbatas.*

Oleh CORNELIUS HELMY

Sementara itu, untuk membeli perangkat keras *amplifier* dan efek *stompbox* sesuai keinginan dia, harganya tak terjangkau. Harga efek *stompbox* itu Rp 300.000-Rp 2 juta dan perangkat keras *amplifier* gitar yang berkualitas bisa mencapai Rp 30 juta.

Salah satu alternatif, ia menggunakan *amplifier* dan efek *stompbox* dalam bentuk perangkat lunak. Namun, ini pun tak bisa dia lakukan karena saat itu harganya 89-300 dollar AS. Untuk produk seharga 89 dollar, seperti Studio Devil, pun ia hanya mendapat tiga simulasi *amplifier* dan dua pengeras suara gitar tanpa pilihan *stompbox*.

Selain itu, bersama bandnya, Disconnected, Arie punya keinginan lain, yakni membuat album rekaman lewat studio musik. Namun, kendalanya pun setali tiga uang. Ketika itu, untuk membuat album dengan 10 lagu minimal harus merogoh kocek sekitar Rp 5 juta.

"Saat itu saya berpikir bagaimana caranya agar kedua mimpi itu bisa tercapai. Tentunya tanpa harus mengeluarkan banyak biaya," ujar Arie.

Hingga pertengahan 2006, kegemarannya berselancar di dunia maya membawa peruntungan. Tanpa sengaja Arie menemukan beberapa forum di situs internet yang membahas pembuatan audio efek digital atau biasa disebut pemrosesan sinyal audio digital dalam bentuk perangkat lunak audio *plug-in*.

Situs itu di antaranya, www.kvraudio.com dan www.musicdsp.com. Di sini banyak pengembang perangkat lunak yang berdiskusi tentang pemrosesan sinyal audio digital, mulai dari yang gratis hingga yang komersial.

Ide Arie pun berkembang. Dia berpikir, jika berhasil membuat sendiri audio *plug-in*, ia akan mendapatkan variasi efek gitar dan rekaman yang berkualitas baik. Namun, ia tak ingin sekadar meniru. Dia ingin membuat produk sendiri, sesuai dengan keinginannya.

"Rasa penasaran ini mendorong saya untuk belajar lebih banyak. Kalau orang lain bisa, mengapa saya tidak? Lagi pula, harganya bisa lebih murah," ceritanya.

Modal semangat

Semangat menjadi modal utama Arie kala itu. Sebagai mahasiswa Ilmu Tanah di Universitas Padjadjaran, Bandung, ia sama sekali tidak mempunyai dasar pengetahuan tentang bahasa pemrograman ataupun pemrosesan sinyal digital.

Mulai November 2006 ia bertekad belajar secara otodidak. Buku-buku mengenai bahasa pemrograman dan tentang pemrosesan sinyal digital pun dia beli. Karena buku-buku itu umumnya berbahasa Inggris, dia juga membeli kamus serta buku fisika dan matematika.

Selama proses belajar secara otodidak itu, Arie sempat kehilangan semangat karena beberapa kali mencoba tetap saja gagal. Meski sampai mengakibatkan skripsinya terbengkalai, dia tetap saja belum sepenuhnya bisa memahami bahasa pemrograman.

Semua itu belum termasuk hitungan materi, seperti uang yang dia keluarkan untuk sewa koneksi internet di warung internet hingga rusaknya perangkat komputer dan pengeras suara miliknya.

"Saya sempat mau berhenti, tetapi teman-teman memberi semangat. Dukungan itu membuat saya kembali bersemangat. Saya yakin bisa membuat sesuatu meski harus melalui berbagai kegagalan. Saya makin penasaran," katanya.

Tekad Arie membuahkan hasil, tiga jenis audio *plug-in* bisa dibuatnya pada November 2007. Dia sempat bingung memberi nama pada produknya itu sebelum memilih label Aradaz VST Plug-in. Nama Aradaz diambil dari panggilannya sehari-hari.

Ada tiga jenis audio *plug-in* yang dia hasilkan, yakni Crunch untuk audio *plug-in* yang menghasilkan efek suara renyah. Efek gitar ini biasa digunakan untuk musik pop dan blues. Green untuk jenis musik lebih keras, seperti rock dan metal. White untuk musik metal ekstrem atau sangat keras.

DATA DIRI

- **Nama:** Arie Ardiansyah
- **Lahir:** Palembang, 20 Februari 1982
- **Orangtua:** Hartudi Djohar (ayah) dan Nurlinda (ibu)
- **Status:** Belum menikah
- **Pendidikan:**
  - SMA 20 Bandung, 1997-2000
  - S-1 Jurusan Ilmu Tanah, Fakultas Pertanian, Universitas Padjadjaran, Bandung, 2000-2006
  - Pendidikan Microsoft Application Developer Institut Teknologi Nasional, Bandung, 2007-2008

KOMPAS/CORNELIUS HELMY H

"Tampilan produk saya masih sederhana, hanya tombol pemutar dan miskin dekorasi. Saya malah dibuatkan desain dekorasi *amplifier* oleh pengguna asal Amerika Serikat," katanya.

Perkenalan

Proses perkenalan pun dimulai dengan mencobanya pada pelanggan studio miliknya, Infinite Labs Studio, di kawasan Sukasenang, Bandung. Produk itu dia tawarkan pula kepada personel band yang dikenalnya, seperti Rocket Rokers, The Sigit, dan 70's Orgasm Club.

Setelah yakin produk ini bisa digunakan secara massal, ia lantas mempromosikannya melalui http://aradaz.blogspot.com. Awalnya, produk itu dia tawarkan sekadar iseng, tak terpikir mengambil keuntungan.

Alasannya, pengetahuan pembuatan produk itu banyak dia dapatkan gratis dari internet. Ia mendapat sekitar 100 dollar AS per bulan untuk iklan yang terpampang di halaman *blog*-nya.

Seiring waktu, web pribadinya pun banyak dikunjungi orang. Kunjungan rutin sekitar 6.000 per bulan dan lebih dari 20.000 orang telah mengunduh hasil karyanya. Selain Indonesia, mereka umumnya berasal dari Jepang, Italia, dan AS.

Pengakuan pada karyanya berlanjut. Seorang musisi asal Bulgaria, Dimitar Nalbantov, mengaku berhasil membuat album dengan audio *plug-in* tipe Crunch dan Green.

Majalah musik Jepang, *DTM*, dalam kurun 2008-2009 merekomendasikan Aradaz VST Plug-in sebagai produk berkualitas. Tahun 2008 rekomendasi serupa juga diberikan majalah Spanyol, *Cutway Guitar Magazine*.

Namun, Arie belum puas. Ia ingin membuat audio *plug-in* yang lebih bagus. Dia mengajak teman sepermainannya. Dia dibantu Rendy Bez (30), desainer tampilan pengguna antarmuka (*graphical user interface designer*); desainer situs, Adhit (30), yang bertanggung jawab melakukan tes produk (*beta tester*), bagian pelanggan, dan penata suara; serta Grahadea (26) sebagai manajer proyek sekaligus pengelola situs. Di sini Arie berperan sebagai pembuat program sekaligus penganalisis sistem.

Untuk karya komersialnya itu, ia menjanjikan audio *plug-in* dengan variasi dan pilihan lebih banyak. Produk unggulannya berupa *virtual guitar amplifier* beserta berbagai *cabinet* dan *microphone simulator*. Ia juga membuat perangkat lunak *maximizer* yang berfungsi memaksimalkan suara dalam proses *mastering*.

Mengenai harga produknya itu, Arie berharap bisa bersaing dengan perangkat lunak yang ditawarkan perusahaan komersial asing. "Target kami, lebih dari 5.000 orang akan membeli produk yang baru itu," katanya.

Di sisi lain, Arie tak ingin seperti kacang lupa pada kulitnya. Ia menjanjikan masih ada audio *plug-in* yang bisa diunduh gratis. Dia ingin semua orang berkesempatan menikmati hasil karyanya, terutama untuk mengembangkan bakat bermusik siapa saja.