



JALAN PINTAS

Teknik *Audio Sampling* dan *Foley* Sebagai Teknik Untuk Menghasilkan *Sound Bank* dalam Produksi Musik Elektronik *Future Bass*

SHORTCUT

Audio Sampling and Foley Techniques As Techniques To Produce Sound Banks in Future Bass Electronic Music Production

Ariza Fabiano Ayubi¹, Hafif HR.², Yusnelli.³

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: arfaay011016@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: hafif74hr@gmail.com

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: Yusnelli@isi-padangpanjang.ac.id

Article Information

Submitted : 2023-02-22
Review : 2023-07-25
Accepted : 2023-07-27
Published : 2023-07-28

Correspondence Author

Nama : Hafif HR
Emai : hafif74hr@gmail.com

ABSTRAK

"Jalan Pintas" merupakan karya musik yang berangkat dari keluh kesah atau kegelisahan diri sendiri. Sebuah karya musik dengan bentuk song writing dimana terdapat sebuah pengolahan sampel suara (*sound design*) untuk menghasilkan sebuah materi suara (*Sound Bank*) yang diproduksi dengan teknik audio sampling dan *foley*. *Sound Bank* yang digunakan dalam produksi musik karya ini diproduksi menggunakan pendekatan teknik *Audio Sampling* dan *Foley*. Tujuannya untuk memperkuat lirik yang disertakan dengan video clip.

Kata kunci: *Foley, Future Bass, Sampling, Sound Design, Sound Bank.*

ABSTRACT

"Shortcut" is a piece of music that departs from one's own worries or anxieties. A piece of music in the form of songwriting where there is sound sample processing (sound design) to produce sound material (Sound Bank) which is produced using audio sampling and foley techniques. The Sound Bank used in the music production of this work was produced using the Audio Sampling and Foley technique approach. The goal is to strengthen the lyrics included in the video clip.

Keywords: *Foley, Future Bass, Sampling, Sound Design, Sound Bank.*

PENDAHULUAN

Karya musik multimedia dengan judul “Jalan Pintas”, karya musik yang dikemas dengan mengusung aliran musik elektronik yaitu *Future Bass*. *Future Bass* yang sejalan dengan aliran musik *Trap* dan *Dubstep* memiliki kesamaan seperti pola *drum* yang muncul di pertengahan tahun 2000. Alasan menggunakan aliran musik ini dikarenakan tema utama dalam bentuk musik yaitu elektronik musik *future bass* yang merupakan tema aliran musik dansa atau yang biasa disebut dengan *Electronic Dance Music* (EDM). Mengeksplorasi sampel suara efek yang nantinya menghasilkan *Sound Bank* (materi suara sampel suara musik). Kemudian sampel suara dimaksud digunakan sebagai suara efek pada melodi atau *chord*, serta menjadi pendukung suara lainnya pada produksi karya ini.

“Jalan Pintas” berangkat dari lirik atau syair pengalaman pribadi. Pengalaman khaos oleh *deadline* suatu pekerjaan yang terus mendesak seperti membantu tugas akhir mahasiswa, revisi, dan peulisan. Pengalaman khaos mencari sebuah jalan pintas agar semua pengalaman menjadi proudok. Penglaman atas realita tersebut yang berusaha diobjektivikasi. Pengalaman khaos atas realita itulah yang kemudian dikodifikasi menjadi produk berupa lirik lagu (*Song Writing*)

Selain lirik, agar semakin menarik diperlukan suara lain sebagai pendukung hingga menjadi produk seni. *Foley* merupakan salah satu cara yang akan mendukung lirik. *Foley* pembuatan suara efek yang berasal dari produksi industri film dan teater. Orang yang membuat efek suara tersebut disebut dengan seorang *Foley artist*. (Aden Russel. 2022). Teknik ini berasal dari seorang Jack Foley (1891-1967). Seorang kreator pembuatan suara efek tambahan atau *dubbing* pada aktivitas pada film. Tujuan *foley* digunakan untuk

memperjelas maksud serta menambah kesan dramatis pada setiap lirik.

Materi yang digunakan untuk *foley* bisa berupa suara apa saja. Setelah itu dilakukan desain bunyi agar dapat menghasilkan suara dengan kebutuhan dan tujuan tertentu dari lirik. Kemudian sampel suara dieksplor dengan menggunakan *software* yang dapat menghasilkan suara dengan tujuan tertentu seperti suara monster yang diambil dari suara manusia. *Audio Sampling* dari *foley* diproses ulang menjadi materi untuk membuat sebuah rekaman baru (Masterclass. *How to Sample Music*. 2021).

Seterusnya karya ini dilengkapi dengan menambahkan video klip untuk mengiringi sajian akhir karya musik. (Moller, 2011: 34), menjelaskan bahwa musik video adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik. Hal ini dipertegas dalam situs milik (Phyrman, 2008), bahwa video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek dan disesuaikan yang memperkuat arti atau makna musik. Dengan demikian video klip yaitu hanya sebagai memperkuat arti atau makna dari lirik atau syair dalam karya musik ini.

Penggabungan pengalaman, teknik produksi musik, dan video (Martin Russ, 2009: 4) dalam *Sound Synthesis and Sampling* menjelaskan bahwa, Sintesis suara (*Sound Synthesis*) adalah proses menghasilkan suara. Salah satu teknik *Sound Design* yaitu *re-Sampling*, sehingga menghasilkan sampel suara baru. Teknik ini digunakan untuk proses editing suara efek. Seperti melakukan *reSampling* sampel suara mulut manusia. Kemudian diproses menjadi suara *instrument synthesizer*.

Teknik *Sound Design* tersebut kerap ditemui juga dalam proses pembuatan suara efek pada film, seperti membuat suara petir, monster, desisan angin, dan lain-lain

dengan menggunakan benda-benda tertentu agar menghasilkan bunyi, lalu selanjutnya dilakukan *Sound Design* agar mendapatkan suara yang dimaksud. Mariana dan Gavin, dalam (Rumahorbo, 2022: 9) menjelaskan bahwa *Sound Design* dapat membantu mengembangkan setiap ide dengan lebih mudah.

Sound Design pada *software Digital Audio Workstation (DAW)* membedakan suara sesuai dengan kebutuhan karya musik multimedia “Jalan Pintas” ini. Pengkarya memilih suara efek *Foley* yang menghasilkan sebuah *Sound Bank* yang digunakan sebagai materi materi penggarapan musik.

Karya musik multimedia “Jalan Pintas” musik elektronik dengan mengusung aliran *Future Bass*. Mengolahan sampel suara (*Sampling*) *audio* dan desain suara (*Sound Design*). Dari suara yang bukan dari instrumen musik. Tujuannya untuk menghasilkan sebuah *Sound Bank*, serta suara efek dengan menambahkan bunyi *synthesizer*, agar komposisi musik yang dihasilkan lebih kaya.

Ide musikal pengalaman khaos menjadi produk musik berasal dari dari benda-benda sehari-hari. Seperti gesekkan plastik menjadi melodi pada bagian *drop* menghasilkan bunyi seperti atau mendekati suara efek *instrument* alat musik tiup, atau gitar elektrik. Kemudian suara mulut manusia, dengan melakukan *tunning* terhadap suara yang telah direkam dari sampel menjadi asli menjadi nada tertentu.

Penggarapan karya musik multimedia “Jalan Pintas” diproduksi dengan menggunakan *Digital Audio Workstation (DAW)*. *Software* musik untuk pengolahan serta komposing audio dyang menggunakan *Virtual Studio Technology*. Hal ini memungkinkan produser musik dalam melakukan produksi musik digital dan efek.

Pemanfaatan bunyi-bunyi tersebut digunakan dengan mengubah bunyi dari benda apapun menjadi terdengar lebih musikal.

Setelah dilakukannya editing atau pengolahan suara (*sound design*) yang menghasilkan *Sound Bank* dapat digunakan menghasilkan suara efek, suara *arpeggio*, *chord*, atau *melody*, untuk mendukung lirik atau syair yang dibuat

Alur kerja dalam penggarapan karya ini, membuat suara efek melodi pada bagian *drop* (bagian dari struktur lagu yang biasanya setelah *chorus* atau *buildup*. Kemudian menghilangkan karakter asli suara, dengan tujuan membuat suara yang mirip atau mendekati suara *instrument* biola, alat tiup atau gitar elektrik. Lalu pada unsur *drum* perkusi, pengkarya menggunakan suara kertas buku, *keyboard pc*, koin receh, cipratan pengharum ruangan, pukulan meja kayu, lalu dilakukan manipulasi ketukan setelah diimpor ke *DAW*, sehingga menciptakan bunyi teratur yang membentuk *rhythm* perkusi.

Instrumen pendukung dalam produksi penggarapan karya musik ini, pengkarya menggunakan *Laptop* Asus A416JA, *Digital Audio Worstation (DAW)* Image Line FL Studio 21, Steinberg *audio interface UR22 mkII bundle 2 channel interface*, *internal microphone* iPhone 7 sebagai media perekam sampel suara, M-Audio *midi piano Oxygen 49* serta *headphone* Steinberg ST-M01.

METODE

Sebelum produksi, dilakukan observasi instrumen untuk karya “Jalan Pintas”. Agar ada alur kerja yang jelas dalam produksi karya musik elektronik ini. Berikut beberapa metode alur kerja, yaitu:

Pertama, memahami tentang berbagai macam teknis produksi desain suara (*Sound Design*) suara efek. Cara yang dilakukan oleh seorang produser musik elektronik dengan pendekatan teknik *Sampling* dan *Foley*. Umumnya cara itu digunakan dalam proses desain suara efek pada *post-produksi* sebuah film dan *Sound*

Design pada proses produksi musik elektronik. Melihat proses tersebut, pengkarya mengadaptasikan alur kerja dalam cara kerja desain suara tersebut dalam menciptakan suara efek serta *Sound Bank* yang nantinya akan ditambahkan dalam alur kerja produksi musik elektronik dalam objek material musik aliran *Future Bass* yang terdapat dalam karya musik ini.

Kemudian, mengumpulkan sampel dan mengeksplorasi suara benda-benda yang ada disekitar pengkarya. Selanjutnya melakukan percobaan desain sampel suara yang diperoleh untuk membuat suara yang mendekati suara *instrument* musik dan *sound effect* pendukung. Sehingga dapat diaplikasikan dengan berbagai macam *Sound Bank* dan suara efek yang diproduksi dengan teknik *Foley* dalam produksi musik dalam karya ini.

Terakhir, Proses penyusunan karya menggunakan *software* komposing musik dan pengolahan audio *Digital Audio Workstation* (DAW) milik perusahaan asal Belgia yaitu Image Line FL Studio 21. Beberapa *instrument* pendukung seperti *Virtual Studio Technology* (VST) *Plug-in* yaitu *Massive* sebagai *sub-bassline*. *Spire* sebagai *bass pluck* yang telah dikostumisasi. *Serum* sebagai suara *chord* dengan jenis suara *saw sound* yang telah dikostumisasi), serta VST *effect* seperti *Raum reverb* sebagai efek agar lebih bergema atau basah. *Little Alter Boy* untuk memanipulasi *pitch* nada pada sampel suara dan suara efek distorsi. *CLA Vocal Proccesing* untuk melakukan *mixing* pada suara vokal, sedangkan *NI noise supressor* yaitu *plug-in* untuk mengurangi kebisingan (*noise*) sekitar sampel suara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggarapan karya ini memiliki tiga alur bagian yaitu: Intro (Musik Bagian 1), Lagu “Jalan Pintas” (Musik Bagian 2), dan Outro (Musik Bagian 3)

1. Recording

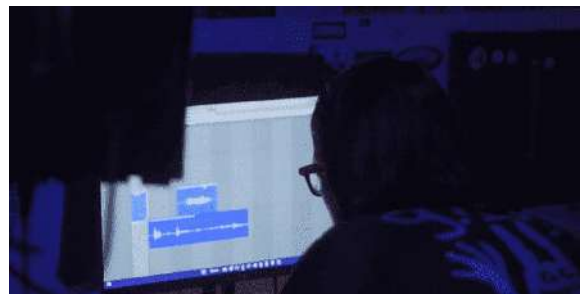


Gambar 1. Proses *recording session* pada vokal “Jalan Pintas”
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 2. Proses *vocal comping*
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Pertama kali dilakukan membuat sebuah lirik atau syair lagu akan dinyanyikan. Untuk itu dilakukan proses sesi *studio recording* pada vokal. Proses *vocal comping* ini merupakan proses pemilihan bagian-bagian dari setiap sampel *vocal*. Untuk menentukan bagian suara *vocal* yang bagus, agar dapat disatukan menjadi beberapa sampel yang mejadi satu *audio vocal*.



Gambar 3. Proses seleksi sampel suara
(Dokumentasi: Adnan Fadhil Ryansyah 2023)

Setelah sesi *vocal*, penulis melengkapi materi musik dengan melakukan rekam sampel suara terhadap benda yang benda sehari-hari dengan

menggunakan *internal microphone* iPhone 7. Nantinya suara tersebut akan di-*import* ke DAW FL Studio 21. Kemudian dilakukan penyortiran dan menentukan suara untuk *Sampling*. Proses tersebut merupakan pemilahan bagian sampel yang dirasa cocok. Setelah itu dilakukan pemisahan *track* pada setiap sampel *audio* agar dapat dilakukan desain suara lebih lanjut di studio.



Gambar 4. Proses pemilahan sampel suara (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 5. *Internal microphone* iPhone 7 sebagai media perekam sampel suara (Dokumentasi: Adnan Fadhil Ryansyah 2023)

Proses *Foley* dilakukan bersamaan dengan perekaman suara efek lain di dalam studio. Menggunakan *internal microphone* dari iPhone 7 sebagai *device*. Ponsel tersebut memiliki kualitas yang lebih baik ketimbang ponsel Android biasa. Hasil dari ponsel milik iPhone 7 lebih tebal dan *range* (rentang suara) yang lebih luas dan lebih *flat* dibandingkan ponsel Android yang cenderung pada *trible* atau frekuensi atas yang cukup tinggi dan *noise* atau kebisingan sekitar lebih banyak masuk dibandingkan *internal microphone* dari ponsel iPhone 7 tersebut.

Untuk mengatasi *noise* atau kebisingan sekitar yang ikut tertangkap saat direkam lebih lanjut agar lebih bersih, maka pengkarya menggunakan VST efek tambahan yaitu *plugin NI noise supressor* dari Waves yang akan

dibahas lebih lengkap dalam bagian analisis karya.

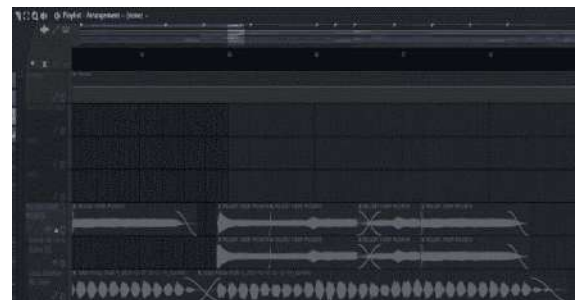
2. Eksplorasi sampel suara



Gambar 6. Jendela *tools ADSR Envelope* (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Hasil suara dari merekam bunyi benda sehari-hari diolah dengan menggunakan fitur *Sampler* yang terdapat dalam DAW. Di sana penataan bunyi, frekuensi. *Envelope ADSR* (*attack, decay, sustain, release*) untuk melakukan pengolahan suara seperti menajamkan atau menumpulkan suara (*attack*). Memanjangkan ujung suara (*decay*), memendekkan ujung suara (*sustain* dan *release*) serta memoleskan suara atau memberi *filter* dengan menggunakan efek yang dihasilkan oleh *Virtual Studio Technology (VST) plugin effect*. Dengan tujuan agar suara terdengar lebih realistis.

Sampel suara yang telah diolah, juga dilakukan *chopping*. memotong sampel *audio* dan melakukan manipulasi tempo dengan mengubah durasi panjang sebuah sampel *audio* serta *pitch correction*. Kemudian mengubah atau mengoreksi *range* nada pada sampel *audio* sesuai yang diinginkan.

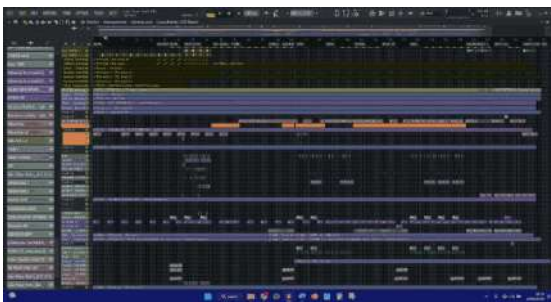


Gambar 7. Sampel *audio* yang setelah proses *chopping* (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

3. Mastering audio track

Setelah proses menghasilkan suara dengan teknik *Audio Sampling* dan *Foley*. Berikutnya proses *Sound Design* dengan tujuan menghasilkan *Sound Bank* dan *Sound Effect*, serta komposing musik. Terakhir *Mastering audio track* dengan tujuan agar *gain* (seberapa sensitif input suara yang dikeluarkan, frekuensi *multiband equalizer* bisa mengatur kadar terhadap bodi pada sampel suara. Seperti pada frekuensi bawah, tengah, dan tinggi agar *balance*. Sehingga kualitas *audio track* menjadi lebih baik serta dinamik menjadi tertata.

Karya musik multimedia dengan judul “Jalan Pintas” sebagai karya *song writer*. Perlu menambahkan teknik *audio sampling* dan *foley* sebagai bentuk produksi sebuah *sound bank*. mengolah suara menyerupai suara *synthesizer*, desain suara (*sound design*) dengan menggunakan *virtual studio technology* (VST) efek, manipulasi tempo serta nada. Hingga menghasilkan suara *mainstream electronic music genre Future Bass*.



Gambar 8. Digital Audio Workstation (DAW) FL Studio 21

(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Seterusnya FL Studio, *software audio* yang digunakan untuk mengolah sampel suara serta komposing musik dalam proses produksi karya musik multimedia “Jalan Pintas”

Lirik yang digunakan dari pengalaman dijadikan ide lirik dalam karya musik ini. Karena lirik lagu menjadi bagian utama dalam karya musik ini untuk membuat musik suasana ataupun *scoring music*. Dengan adanya penambahan video klip sebagai bentuk sajian. Agar jalan cerita dari musik video klip tersebut menjadi penguat ekspresi dan maksud pada lirik dalam lagu secara visual. Berikut adalah

isi lirik lagu dari karya musik multimedia “Jalan Pintas” sebagai berikut:

Verse (Cassandra Vokal Part)

*Ku masih sempat untuk tertawa
masih sempat tuk santai bernyawa
hingga saat itu akanku putuskan
tuk mencari jalan pintasnya.
Revisi pun tiba gentayangan
ku masih sempat untuk pilih tertawa
hingga hari tak izinkanku 'tuk bercanda
kan kucari jalan pintasnya.*

Chorus dan Bridge Build Up (Reza dan Cassandra Vokal Part)

*Detik demi detik waktu terus berjalan
tetapku kerjakaan dengan seksama
melintasi semua stigma yang ada
kan ku cari jalan pintasnya
Lemparkan kertas
lemparkan jiwa malas
walaupun desakan kian menerpa,
ku coba tenang, terus melangkah
sampai ku dapatkan, sebuah jalan pintasnya.*

Drop atau Reff (Reza dan Cassandra Vokal Part)

*Sebuah jalan pintasnya
Sebuah jalan pintasnya
Sebuah jalan pintasnya*

Verse (Reza Vokal Part)

*Kertas revisi pun bertebaran
sempat hilang akal 'tuk udahan
tak mungkin hal ini dibiarkan
kan ku cari jalan pintasnya.
Dering ponsel dospem gentayangan
teman pun mendesak 'tuk latihan
otak ku kejambuk tali tambangan
kan ku cari jalan pintasnya*

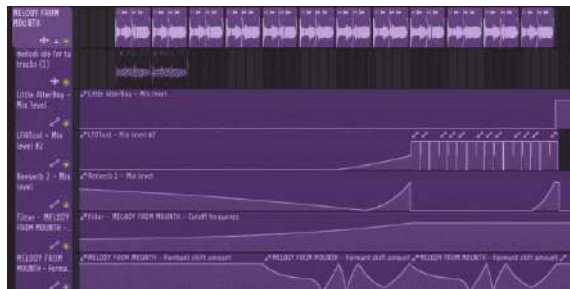
Chorus dan Bridge Build Up (Reza dan Cassandra Vokal Part)

*Detik demi detik waktu terus berjalan
teeetapku kerjakaan dengan seksama
melintasi semua stigma yang ada
kan ku cari jalan pintasnya
Lemparkan kertas
lemparkan jiwa malas*

walaupun desakan kian menerpa,
ku coba tenang, terus melangkah
sampai ku dapatkan, sebuah jalan pintasnya.

Lirik di atas diproses melalui suara; Cassandra Dwi Lovend sebagai vokal wanita yang berasal dari Seni Teater, dan Nanda Fahreza sebagai vokal laki-laki yang berasal dari Seni Musik.

Berikut penjabaran komposisi musik “Jalan Pintas”. Musik diawali dengan sebuah *sample* seperti suara *synthesizer*.



Gambar 9. Sampel suara manusia menjadi suara efek *synthesizer* serta *automation clip* pada efek (Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Musik yang dihasilkan dari suara manusia yang telah di desain menjadi *instrument synthesizer pad* yang diiringi *chord* dari *virtual instrument synthesizer*. Serum VST dengan menggunakan suara dasar dari *plugin* tersebut yaitu jenis suara *innit saw*. Hasil dari melakukan kostumisasi terhadap pilihan suara untuk suara *pad innit saw* pada akor yang digunakan.

Terlebih dahulu dilakukan penyusunan melodi yang berasal dari suara manusia sebelumnya. Suara itu kemudian disempurnakan kembali dengan pengaturan *digital audio workstation (DAW)*. Dengan memotong suara (*chopping*), serta menggunakan efek VST sebagai filter suara efek. Memberikan efek Little Alterboy sebagai efek manipulasi *pitch* dan distorsi, *reverb* atau gema ruangan agar terdengar lebih basah. Efek Raum, efek *Delay* dengan menggunakan Fruity Delay 3, serta *mixing eq* dengan menggunakan VST CLA-Vocals. Memanipulasi durasi tempo sampel suara, dan *pitch correction* atau disebut

dengan mengkoreksi posisi interval nada sehingga membentuk suara *in tune* agar terdengar lebih musikal dan frekuensi yang stabil dengan menggunakan *autotune pitch* dari Antares.



Gambar 10. Sampel melodi utama musik bagian 1 setelah *chopping* dan dimanipulasikan tempo (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 11. *Autotune* dari Antares (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Pengaturan sampel suara melodi utama menggunakan *autotune* agar *pitch* yang bergerak menjadi kaku dan stabil seperti *synthesizer*. Pengaturan *retune speed* atau kadar efek yang dihasilkan secara penuh atau *fast* seperti tertera pada gambar 13. kemudian juga melakukan pengaturan pada *scale major* dan *key B* sesuai dengan tangga nada utama yang digunakan.

Menit 1.01, Menambahkan efek LFO atau *Low Frequency Oscillator* dengan menggunakan plugin LFOtool seperti yang terdapat dalam gambar 13. efek untuk suara Melodi, *Bass*, dan *Chord* agar suara yang dihasilkan seperti berdenyut, agar menghasilkan sebuah *rhythm* yang instan.

Untuk mengatur karakter suara yang dikeluarkan pada suara yang dipilih.

Oscillator menjadi rangkaian yang menghasilkan getaran atau sinyal periodik dengan amplitode yang konstan. Efek *Unison* mengatur dengan interval 16 atau penuh yang merupakan interval antara dua *pitch* atau frekuensi yang sama. Tujuannya untuk melebarkan suara. Efek *Detune* memberikan nada yang berbeda, sehingga suara yang dihasilkan seperti dua *semitone* dalam satu jenis suara atau seperti efek *chorus*.

Dari pengaturan tersebut, suara yang dinaikkan menghasilkan interval suara dan *pitch* yang melebar, khusus pada *pitch detune*. Melebarkan *semitone* dalam satu suara, jika dinaikkan secara penuh akan menghasilkan suara *disonan* atau seperti tidak *in tune* atau *fals*. Tujuan menaikkan *Detune*, memberikan karakter seperti efek *chorus* pada dasar suara yang dipilih yaitu *saw sound* pada suara akor.



Gambar 12. *Oscillator* untuk mengatur karakter suara pada *synthesizer VSTi* Massive Pada tools *Unison* dan *Detune* (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Bagian *Intro* karya ini menambahkan dengan mengatur efek *Unison* dengan interval sebesar 16 atau penuh. Pengaturan efek *Detune* dengan tingkat *Unison Detune* sebesar 0.05 atau setengah pada pengaturan *oscillator* Massive VSTi dengan suara dasar. Yaitu *saw sound* atau suara dasar dengan preset suara *innit*. Kemudian dilakukan kostumisasi agar menghasilkan suara yang lebar *pad saw sound*. Jenis karakter suara ini sangat umum didengar pada karakter musik *Future Bass* pada bagian suara akor.

Seterusnya menambahkan efek *filter low cutoff*. Efek dinamik dari redup menuju atau kembali kesuara semula. Efek ini berlaku dari menit 00.00 hingga 01.01 sebelum masuk

musik bagian musik *build up* atau *interlude* dengan efek LFO. Efek tersebut bertujuan untuk memberi dinamik redup hingga terang atau kembali kesemula, agar memberikan kesan perubahan *mood* musik.



Gambar 13. Suara melodi pokok utama musik bagian 1 dengan efek *filter low cutoff* (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

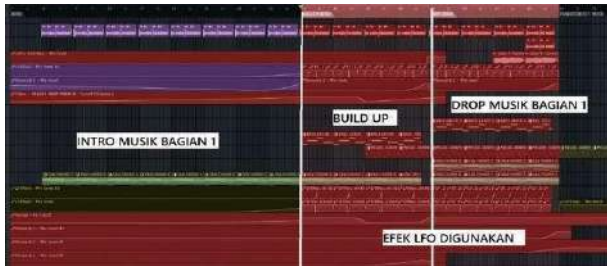


Gambar 14. *Virtual instrument* Serum sebagai latar akor *pad* Pada Intro musik bagian 1 (Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

LFO sebuah efek yang memungkinkan suara yang dihasilkan berdenyut dan dapat menghasilkan ritme yang dapat diatur jumlah ketukannya. Di sini dilakukan kostumisasi garis pada grafik LFOtool untuk menghasilkan ketukan 1/8 dan aksan dengan ujung *chord* dengan ketukan 1/16. Dengan menggunakan garis parametrik yang berbeda untuk menghasilkan ritme yang berbeda secara instan. Efek ini muncul pada menit 1.01 hingga 1.29 menjelang bagian musik *Drop*. Efek tersebut juga masih berlaku dari transisi bagian 2 pada menit 1.5 menuju *intro*.

Efek LFO diberikan pula pada bagian akor dengan suara jenis *saw*, *bassline*, serta melodi pokok utama yang berasal dari

sound design mulut manusia. Serta menambahkan pola perkusi pukulan meja, koin yang dijatuhkan, suara semprotan *spray*, suara dari balikan kertas buku yang mengiringi *drum* utama pada menit 1.29 hingga bagian *drop* pada menit 1.57.

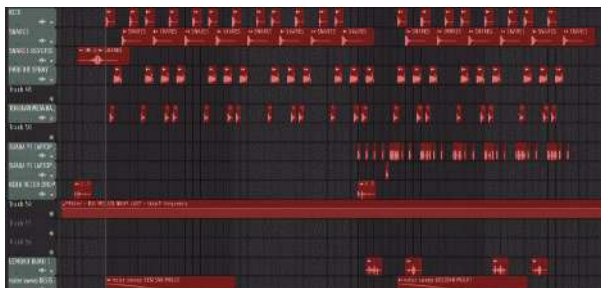


Gambar 15. Bagian efek LFOtool digunakan pada *intro* musik bagian 1
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 16. LFOtool, plugin untuk menghasilkan suara yang berdenyut membentuk *rhythm*
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

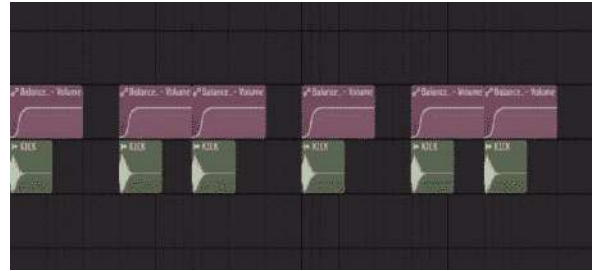
Dengan manipulasi ketukan dan suara menggunakan *tools Sampler* yang terdapat dalam DAW FL Studio 21, maka suara yang dihasilkan dapat terdengar lebih musikal dengan



Gambar 17. *Sequence* pola ketukan perkusi yang berasal dari benda bukan *Instrument* musik
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Drop bagian musik bagian 1, ditambahkan pola *drum*, serta garis parametrik agar melodi, akor, dan *bassline* terdengar lebih rapi dan selaras dan

jelas pada aksennya. Suara yang digunakan yaitu *Spray* parfum ruangan, suara meja kayu yang dipukul, *noise sweep* yang berasal dari desisan mulut, *keyboard pc* yang diketik, uang koin yang dijatuhkan, lalu suara membalikkan kertas buku.



Gambar 18. Grafik garis parametrik *automation clip* pada *tools* Fruity Balance
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

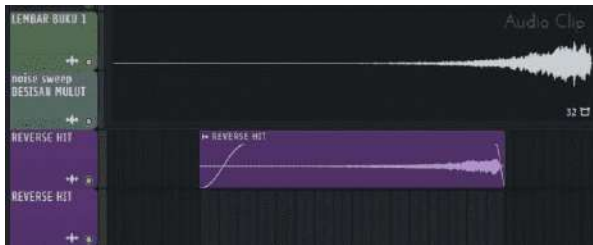


Gambar 19. Fruity Balance *volume*, serta garis lengkung *parametric* yang menyesuaikan letak suara *kick drum*
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Kemudian ditambah pula efek *volume automation* dengan menggunakan *Fruity Balance volume*. Membuat garis parametrik lengkung seperti yang tertera pada gambar 16 berwarna merah muda, bertujuan untuk membuat suara selain dari *kick drum* terkompres pada *volume*. Agar aksens dari suara *kick drum* tetap terdengar jelas dan tajam. Sehingga komposisinya menjadi lebih rapi. Efek ini berlaku pada menit 1.29 hingga 1.57 pada bagian *drop* musik bagian 1.

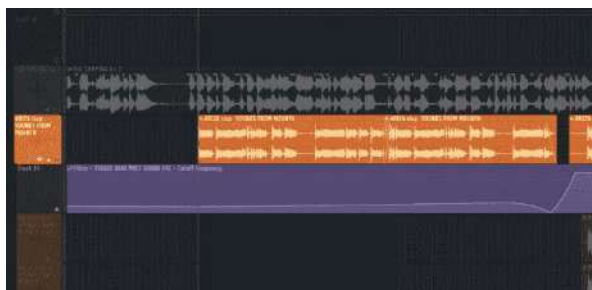
Bagian kedua Setelah transisi pada menit 01.57, musik masuk pada sesi lagu yang diawali suara alat tiup yang berasal dari suara manusia. Serta suara efek *reverse voc hit* yang diolah dari sampel vokal

Cassandra. Suara efek seperti lambat laun dan *open strings*, menjadi transisi menuju bar selanjutnya atau menjelang aksen tiap tema lagu.



Gambar 20. *Reverse voc hit*
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Reverse voc hit memotong ujung sampel vokal Cassandra, kemudian ditambah dengan efek *reverb*. Sampel suara tersebut direkam ulang dalam *track (re-Sampling)*, dan dilakukan pembalikan suara (*reverse*). Efek tersebut kerap muncul di setiap bagian komposisi musik. Pada menit 02.23, vokal Cassandra masuk pada bagian *verse*, yang diiringi suara *arpeggio*. Sehingga suara yang dihasilkan seperti suara *synthesizer*. Saat bagian *Chorus* dan *Build up* pada menit 02.51 (yaitu transisi dari *chorus* atau *bridge* menuju *Drop* atau *reff*), ditambah dengan pola perkusi yang diberi efek *filter low* (suara efek redam menuju terang) hingga menuju *build up*. Lalu menambahkan melodi pokok bersamaan dengan efek pada *drum* pada *chorus*.



Gambar 21. Suara melodi pokok bagian *chorus* berasal dari suara mulut seperti alat musik tiup
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Suara melodi pokok pada musik bagian dua tersebut berasal dari suara manusia, yang disempurnakan dalam DAW. Diatur dan

dilakukan *pitch correction* dan menambahkan efek *Little Alterboy* sebagai efek manipulasi *pitch*.



Gambar 22. *Little Alterboy VST* sebagai efek manipulasi *pitch*
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Manipulasi *pitch* dengan menaikkan hingga 12.0 dan efek *formant* dengan rentang suara yang dihasilkan berdasarkan pemodelan tenggorokan sebesar -5.4 agar suara yang dihasilkan sedikit lebih berat. Pada menit 3.18, musik masuk pada bagian *Drop* atau *reff*. Melodi pokok utama kembali ditonjolkan sebagai melodi utama. Berbarengan dengan pola *drum* aliran musik *trap*, dengan karakter *snare* perkusi, *kick drum*, *open hit-hat*, *Bassline* yang panjang, serta pola *rhythm syncope* pada suara *pluck bass*. Seperti suara petikan *bass* yang berasal dari *plugin VSTi* Spire dan juga bagian tersebut juga bersamaan dengan *bassline* yang berasal dari *plugin VSTi* Massive.



Gambar 23. *Bassline* menggunakan *plugin VSTi* Massive serta midi
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 24. *Rhythm* menggunakan *Pluck Bass* plugin *VSTi Spire* serta *midi*
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 25. *Sequence* pada ketukan *drum* pada *Drop*
musik bagian 2
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Bagian *drop* di atas adalah *sequence* atau disebut sebagai lahan untuk melakukan komposing *track audio*. Berisi suara *kick drum*, *snare*, *down sweep noise* yang berasal dari suara mulut manusia yaitu efek bising sebagai suara seperti *crash cymbals* yang mengiringi sampel suara *cymbals*, dan pola *hit-hat* dan *clap* (tepu tangan).

Pada bar keempat dan lima, menambahkan pola suara *clap* atau tepukan tangan dengan ketukan $\frac{1}{4}$, beserta pola *open hit-hat*, serta menambahkan suara *sweep noise* dan *cymbals* pada setiap awal aksen. Kemudian memasukkan penggalan lirik vokal “sebuah jalan pintas” sebagai aksen dan mempertegas tema utama pada lirik.



Gambar 26. *Sequence* pada musik bagian *drop* pada musik bagian 2
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Menit 3.48, musik kembali ke tema *verse*. Vokal Nanda masuk bersamaan dengan pola *drum* pada *drop*. Bar keempat dan lima, dimasukkan pola *bassline*, pola *hit-hat* serta *arpeggio* sebagai suara latar. Adapun pada menit 4.15, musik kembali ke tema *chorus* awal bersamaan dengan pola *drum* yang telah diberi efek *low filter* atau efek dinamik dari suara redam menuju terang, sedangkan melodi pokok masuk dengan efek yang sama dengan pola *drum*.

Menit 4.42, musik masuk pada bagian *build up* sebagai transisi menuju tema *drop* pertama. Masih dengan pola yang sama pada bagian *chorus*, vokal penggalan “sebuah jalan pintasnya” masih terdengar samar-samar yang diberi efek *low filter* serta efek seperti suara radio dan *delay*.

Bar keempat dan lima, dimasukkan suara efek *riser*, seperti *sirine* yang terbuat dari suara *synth* yang diedit. Dengan menaikkan suara *pitch bend* secara otomatis dengan menggunakan garis parametrik *automation clip* (memungkinkan pengkarya dapat membuat efek bergerak atau bereaksi secara otomatis hanya dengan grafik garis dari tombol pengaturan yang diinginkan).



Gambar 27. *Sequence* musik pada bagian *build up* menjelang musik bagian *drop* atau *reff* bagian dua. (Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

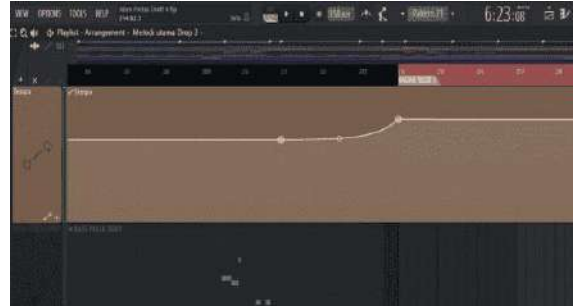
Berikutnya pola *drum* pun masuk samar-samar dengan efek *low filter cutoff*. Kemudian menuju dinamik suara yang jelas bersamaan suara *snare* dengan ketukan 1/16. Pada bar kedua dengan ketukan 1/32, dan disambut dengan penggalan lirik “*sebuah jalan pintasnya*” sebagai klimaks bagian *build up*.

Menit 5.10, musik kembali ke tema *drop* awal, tetapi ditambah dua bar untuk memperpanjang tema pada *drop*. Di sini kembali dimasukkan vokal dengan lirik; “*lemparkan kertas, lemparkan jiwa malas, walaupun desakan kian menerpa, kucoba tenang, terus melangkah, sampaiku dapatkan, sebuah jalan pintasnya*”. Lirik itu bersamaan dengan tema musik *drop* hingga menit 6.05. Sebelum transisi menuju *interlude* pada bagian tema musik *outro* musik bagian 3.



Gambar 28. *Sequence* musik bagian tiga hingga bagian *drop* akhir bagian tiga dan *ending* (Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Bagian tiga, musik masuk dengan tempo yang sedikit berbeda dari dua tema sebelumnya. Pada bagian ketiga ini naik sekitar 20bpm dari 140bpm pada bagian dua menjadi tempo lagu 160bpm.



Gambar 29. Perubahan tempo pada transisi *drop* musik bagian 2 ke *interlude* musik Bagian 3, dengan garis lengkung *parametric automation tempo* (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

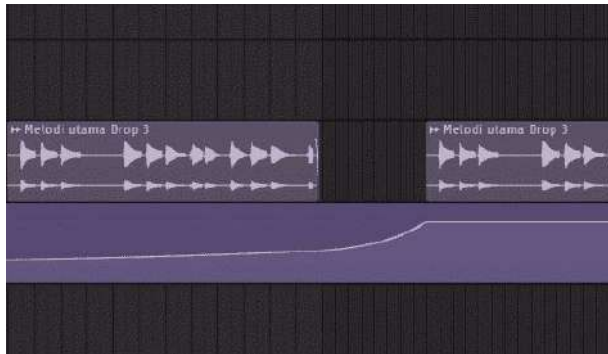
Tema musik bagian tiga ini juga berbeda, begitu pula akor dan melodi. Semua suara vokal diberi efek seperti suara radio. Dengan cara melakukan pemotongan frekuensi bawah sekitar 476Hz dan frekuensi atas sekitar 1954Hz. Sehingga menghasilkan suara frekuensi tengah yang terkesan kering seperti suara radio lama. Hal itu berbarengan dengan pola *drum* yang terdengar samar-samar karena efek *low filter cutoff*.



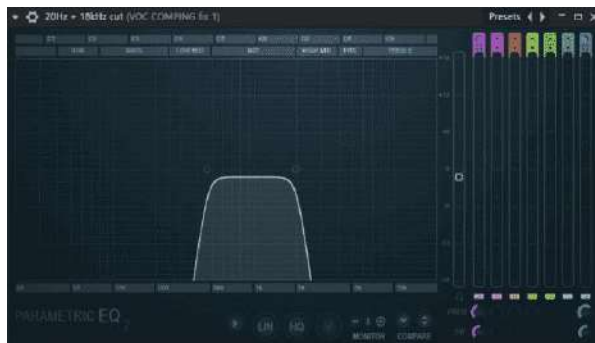
Gambar 30. Efek *low filter cutoff* sebagai efek dinamik redup ke terang Dengan menggunakan *plugin* Fruity Filter (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Setelah itu dilakukan pengaturan dengan mematikan *high pass* atau frekuensi atas secara penuh. Kemudian menaikkan *low pass* secara penuh, dan *cutoff freq* sebagai master efek atau menjadi tombol utama untuk memunculkan efek. Seperti yang tampak pada gambar 26. Selanjutnya dilakukan pengaturan otomatis atau *automation clip* agar tombol *cutoff freq* dapat bergerak sendiri berdasarkan garis *parametric*. Agar efek dapat muncul secara otomatis. Hal ini berlaku untuk semua

efek yang menggunakan teknik ini dalam karya tersebut.

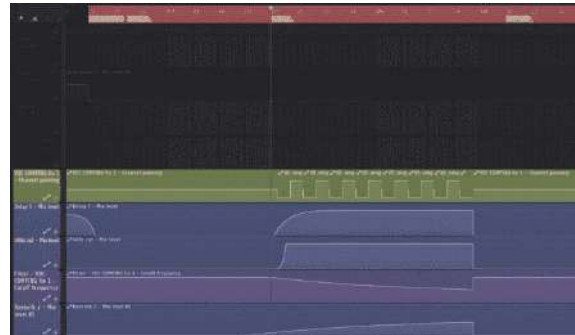


Gambar 31. Garis *parametric automation clip* efek Fruity Filter untuk efek *low filter cutoff*
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

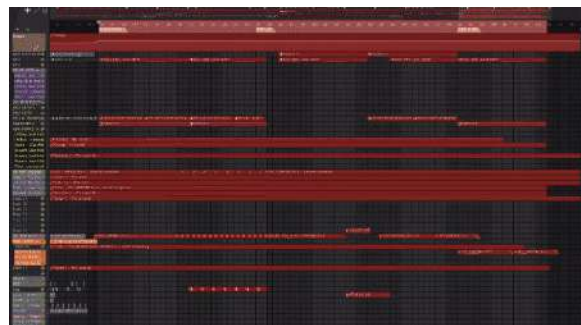


Gambar 32. Parametric EQ2, digunakan untuk memotong frekuensi vokal untuk efek suara radio
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Bar keempat dan 5 menit 6.18, musik dari suara efek *clap* tepukan tangan bersamaan suara pola *drum* yang berbarengan langsung masuk ke tema *build up*. Vokal diedit dengan mengambil potongan lirik “*Jalan Pintasnya*” dengan mengambil penggalan kata “*nya*” yang dipotong atau *choping* dengan pola dua ketuk. Kemudian diberi efek *panning* (garis hijau) atau suara efek seperti memutar dikepala dengan menggunakan garis *automation panning* dan efek *delay* (garis biru) seperti gambar di bawah.



Gambar 33. Garis *automation* efek *panning*, *delay*, *reverb*, dan *low filter*
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 34. *Sequence* musik bagian 3 pada bagian musik *build up* hingga bagian *drop* dan *coda*
(Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Menit 6.27, penggalan lirik “*sebuah jalan pintasnya*” kembali masuk menjelang masuk musik pada *drop* dengan tema baru pada menit 6.29.



Gambar 35. *Part Build Up* musik bagian 3 menjelang *drop* pada musik bagian 3
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Pada bagian *drop*, tema berubah dengan style *Drum and Bass*. Ciri khas pola ketukan *drum* khusus musik *Drum and Bass* yaitu, desingan *hit-hat* yang begitu cepat, dan pola suara *kick drum* dan *rim shot*. Bagian tiga ini ditambahkan efek-efek dari

benda sehari-hari seperti kertas, *keyboard pc*, uang koin, dan suara pukulan meja kayu dengan pola ketukan utama *drum drop*.

Melodi utama bagian tiga berasal dari kostumisasi suara mulut. Suara tersebut dirubah menjadi suara *electric guitar* dengan efek distorsi yang menggunakan efek dari Little Alterboy. Perubahan itu melakukan pengaturan efek *pitch* dan *formant* dengan tingkat yang sama-sama penuh yaitu 12.00 kemudian ditambahkan efek *drive* atau distorsi dengan tingkat 5.5 atau setengah. Tujuannya untuk memecahkan sampel suara sehingga menghasilkan suara dengan karakter yang pecah. Sebelumnya *pitch* dinaikkan dan di *formant* secara penuh, maka hasil suaranya mirip dengan suara *electric guitar*.



Gambar 36. Pengaturan pada *plugin* Little Alterboy pada melodi utama musik bagian tiga (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 37. Sampel suara melodi utama pada bagian *drop* musik bagian tiga (Dokumentasi: Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Melodi utama pada bagian tiga terbuat dari suara manusia. Suara tersebut dibuat mendekati suara efek gitar elektrik. Dengan menggunakan VST seperti *plugin* Litte

Alterboy. Pengaturan ini untuk menaikkan *pitch* pada sampel suara, *distorsi* agar memecah sampel suara, *delay*, dan efek gema *reverb* agar terdengar lebih segar. Melodi pokok pada bagian tiga masuk pada bagian *build*, dan pada bagian *drop* hingga menit 6.29.

Pengolahan sampel seluruh karya ini menggunakan *Sound bank* dan *sound effect*. *Sound Bank* merupakan hasil bahan suara yang didapatkan setelah dilakukan modifikasi pada sampel suara yang didapatkan. Berikut beberapa *Sound Bank* dan *sound effect* yang dihasilkan dari teknik *Foley* dalam karya musik multimedia “Jalan Pintas” sebagai berikut.

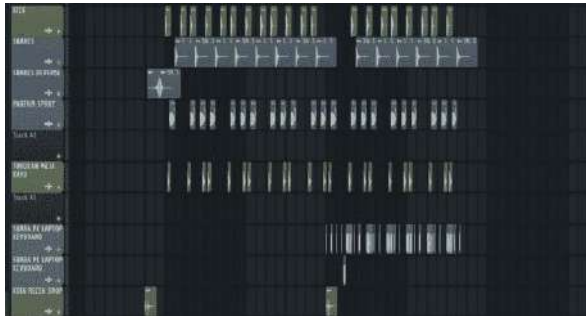


Gambar 38. *Sound Bank* yang dihasilkan dari suara manusia, yang kemudian dilakukan *Sound Design* seperti suara efek alat musik tiup (Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Pertama, Suara efek alat musik tiup atau *lead sound*. Suara efek tersebut kemudian pengkarya olah dengan menggunakan *plugin* manipulasi nada atau *pitch* dengan menaikkan nada hingga 2 oktaf. kemudian dilakukan *choping* atau memotong sampel audio sesuai garis *grid* agar lebih tertata rapi. Dikarenakan saat merekam, suara tersebut terkadang tidak sesuai dengan *grid* tempo.

Supaya lebih rapi, terjadi penambahan efek *low filter* agar suara yang dihasilkan dari redup ke terang semakin jelas. Dan juga *filter* tambahan agar suara sampel yang dihasilkan lebih hidup. Dengan menambahkan efek seperti *delay*, gema ruangan yaitu *reverb*, *saturation* dan

distrortion, agar suara yang dihasilkan menonjol dan berkarakter. Pada menit 1.01, Suara efek seperti alat musik tiup tersebut diberi efek LFO, berbarengan dengan *synth* dan *baseline*, menciptakan ketukan *rhythm* yang unik dan selaras.



Gambar 39. Pola perkusi yang mengiringi ketukan *drum*, berasal dari benda yang bukan alat musik (Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Kedua, suara efek pola ketukan perkusi yang dibuat dari barang-barang sekitar. Seperti suara semprotan pewangi ruangan, suara balikan kertas buku, uang koin yang dijatuhkan, suara pukulan meja kayu, suara *kick drum*, dan *snare*.



Gambar 40. Suara *arpeggio* terbuat dari suara vokal setelah dilakukan *Sound Design* (Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Ketiga, Suara efek *arpeggio* menggunakan suara vokal, dengan cara menyeleksi area sampel suara. Kemudian dilakukan pengolahan ADSR *envelope*, dengan mengubah karakter suara seperti ketumpulan dan ketajaman suara, panjang dan pendek sampel, serta sustain dari sampel suara tersebut. Setelah itu diberikan filter *equalizer* dengan memotong frekuensi tengah. Mengkoreksi individu frekuensi yaitu pada 613Hz, 1095Hz,

dan 1715Hz agar suara sampel tidak *moody*. Mengurangi dengung dan efek gaung ruangan *reverb* dengan efek *Airy* sebesar 10.5%.



Gambar 41. ADSR *Envelope* pada sampel suara vokal yang diolah menjadi *Sound Bank* pada suara *arpeggio* (Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 42. Suara efek seperti alat musik tiup yang berasal dari suara manusia, yang telah di *Sound Design* (Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Keempat, mendisain suara efek melodi utama bagian dua. Didisain menggunakan *autotune* kemudian dilakukan pengeditan tata letak sampel suara sesuai dengan *grid line* agar tertata rapi. Setelah itu ditambahkan efek untuk menaikkan *pitch* dengan menggunakan Little Alterboy, *reverb*, *delay*, dan *plugin DeEsser Stereo*. Dengan *plugin* tersebut desisan kasar dan bising lebih bisa dihaluskan. Efek *threshold* diatur dengan ukuran sebesar -23.3.



Gambar 43. DeEsser Stereo
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)



Gambar 44. Suara efek *reverse hit vocal*
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Kelima, suara efek *reverse hit vocal* terbuat dari suara vokal manusia. Suara tersebut di olah dengan menggunakan *reverb* agar terdengar lebih panjang. Sebelumnya terjadi pemotongan sampel suara vokal tersebut pada bagian ujung tertentu. Setelah itu, ditambah dengan efek gema *reverb* yang begitu pekat, sehingga suara yang dihasilkan jadi panjang dan bergema.

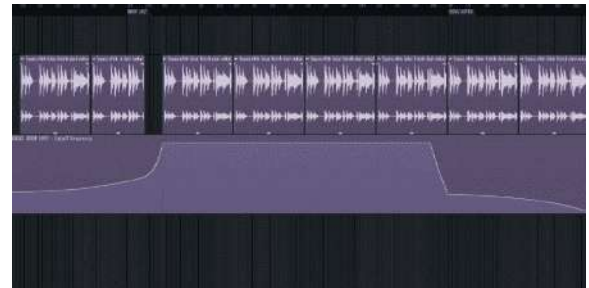
Selanjutnya *reSampling audio* atau *print sound* untuk menghasilkan sampel suara baru. Kemudian suara tersebut dibalik sehingga membentuk suara *swell strings*. Sentuhan terakhir ditambahkan dengan efek *saturation* agar suara yang dihasilkan sedikit pecah atau seperti efek *distortion guitar*.



Gambar 45. Suara efek *Noise sweep*
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Keenam, suara efek *noise sweep* meniru suara efek *noise* seperti suara *cymbals* yang

panjang. Suara tersebut berasal dari suara desisan manusia yang kemudian diolah dengan *eq correction*. Dengan memotong frekuensi bawah secara penuh sehingga menghasilkan desisan *noise*. Kemudian ditambahkan dengan efek gema *reverb*, dan *delay* agar ujung suara lebih panjang.



Gambar 46. Suara efek *Electric guitar* melodi yang berasal dari suara vokal manusia
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Ketujuh, suara efek *Electric Guitar melody* membuat suara efek seperti suara *electric guitar*, yang berasal dari suara vokal. Sebelum pengkarya merekam suara, pengkarya terlebih dahulu merekam *rhythm* dan melodi langsung berasal dari mulut pengkarya, lalu disempurnakan kembali setelah diolah dalam DAW, seperti menambahkan *autotune*, *distortion* yang berasal dari *plugin* Little Alterboy, dan melakukan penaikan oktaf nada, juga menggunakan *plugin* VST Little Alterboy, serta tambahan lain seperti *reverb*, dan *delay* agar suara yang dihasilkan lebih hidup.

Kedelapan mastering, setelah *track* telah selesai di-*render* dan disimpan dengan format WAV (*Waveform audio file format*) dengan kualitas tertinggi yaitu *bit depth 32bitfloat*. Dilakukan *Mastering* dengan menyeimbangkan *gain*, *volume instrument* dan *audio*, dan *equalizer* agar *audio track* pada karya musik multimedia "Jalan Pintas" ini menghasilkan suara yang lebih baik dari segi dinamik suara dan *gain audio*.

Masuk ke pembahasan *Virtual Studio Technology (VST) effect* dan *instrument*

yang digunakan. VST digunakan untuk mengolah serta memanipulasi sampel suara agar terdengar lebih hidup dan kreatif. *Plugin* VST berjumlah 11 VST efek dan 4 VSTi sebagai *virtual instrument* pendukung. Berikut penjelasan VST efek dan *instrument* yang digunakan.



Gambar 47. Little Alterboy
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

VST *Plugin effect*, Little Alterboy by Soundtoys. *Little Alterboy* memungkinkan untuk memanipulasi suara dengan menaikkan dan menurunkan *pitch* serta *distortion*. VST ini sebagai efek untuk menghasilkan karakter suara pecah namun berkarakter.



Gambar 48. Raum
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Berikutnya penggunaan *Raum* by *Native Instrument*. *Raum* sebuah efek gema ruangan atau biasa disebut dengan efek *Reverb*. Efek ini digunakan agar sampel yang dihasilkan tidak kering dan terdengar lebih berkarakter dan tebal. Efek ini umumnya digunakan pengkarya pada melodi utama pada tiga bagian musik, serta lainnya seperti *arpeggio*, *snare*, beberapa potongan *loop* (sampel suara yang telah dirangkai menjadi ketukan *beat drum*) agar terdengar tidak kering,

serta sebagai efek transisi pada *instrument* seperti efek memendar agar menghasilkan transisi yang halus. Contohnya yaitu seperti transisi musik bagian pertama ke dua, pengkarya menambahkannya ada *synth*, melodi utama agar menghasilkan efek memendar saat memasuki transisi musik ke dua.



Gambar 49. Parametric EQ 2
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Seterusnya penggunaan *Parametric EQ 2* by *Image Line*. *Parametric EQ 2* adalah *plugin equalizer* untuk mengontrol koreksi *bandwith* frekuensi rendah hingga tinggi pada sampel suara. VST ini untuk mengolah karakter tiap sampel suara, seperti memotong frekuensi bawah agar suara yang dihasilkan lebih ringan.

Dengan menaikkan frekuensi atas agar suara yang dihasilkan lebih terang. Kemudian dengan memotong kedua frekuensi atas dan bawah, menyisakan frekuensi tengah, menghasilkan efek suara seperti telepon.



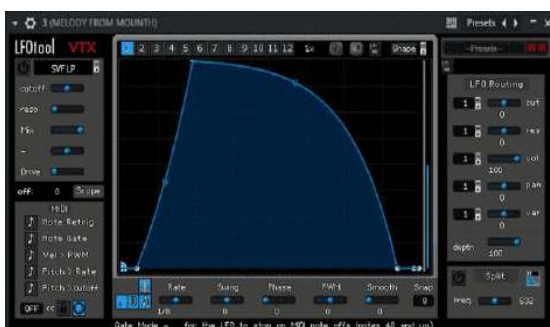
Gambar 50. CLA-Vocals Mono-Stereo sebagai *plugin mixing* suara vokal
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Kemudian CLA-Vocals Mono-Stereo by Waves. CLA-Vocals Mono-Stereo merupakan *plugin* efek vokal yang mengatur *eq*, *reverb*, *delay*, *compression*, serta *stereo imager* yaitu efek untuk melebarkan sampel suara. VST ini digunakan sebagai *tools mixing* pada vokal.



Gambar 51. Autotune efek
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Autotune Acces digunakan untuk membuat sampel suara agar nada dapat disesuaikan dengan *scale* secara otomatis. Hanya dengan mengatur *scale* kadar efek dapat disesuaikan. Dalam karya ini digunakan suara lagu untuk menghilangkan *miss pitch* (nada yang sedikit terpeleset). Kemudian digunakan sampel suara melodi utama pada setiap tiga tema lagu agar nada yang dihasilkan tidak goyang atau tidak stabil. Setelah diberikan efek tersebut, maka nada yang dihasilkan lebih datar dan stabil seperti *synthesizer*.



Gambar 52. LFOtool sebagai *plugin* LFO efek
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

LFOtool, *plugin* efek getaran gelombang frekuensi bawah untuk menghasilkan sebuah pola ketukan *rhythm*. LFOtool digunakan untuk memunculkan efek

denyutan yang menghasilkan ketukan 1/8 pada semua sampel seperti *chord*, melodi, *bass* pada *interlude* atau *build up* dan *drop*. Ini diatur otomatis di beberapa bagian dengan menggunakan garis *automation clip*.



Gambar 53. Fruity Reverb 2
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Fruity Reverb 2 by Image Line, Fruity Reverb 2 adalah sebuah efek gema ruangan yang sama seperti Ruang *reverb*.



Gambar 54. Transpire *plugin* Transient
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Transpire by Sonic Anomaly, *Transpire* merupakan *plugin* efek yang dapat mengubah karakter sampel suara. Sama seperti *ADSR envelope*, yaitu mengubah karakter suara seperti ketumpulan dan ketajaman suara, panjang dan pendek sampel, serta sustain ujung sisa dari sampel suara tersebut.



Gambar 55. Fruity Soft Clipper
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Fruity Soft Clipper by Image Line, *Fruity Soft Cilpper plugin* efek yang yang digunakan untuk mencegah klip atau suara pecah dengan mengompres *sample* pas pada volume 0 dB.



Gambar 56. Fruity Delay 3 sebagai *plugin* efek *delay*
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Fruity Delay 3 by Image Line, *Fruity Delay 3 plugin* efek *delay* suara diatur dihasilkan dengan menentukan ketukan, dan kadar efeknya. Gunanya memberikan efek *delay* Ping-pong, yaitu suara efek *delay* yang terdengar berpindah kiri dan kanan pada sampel suara.



Gambar 57. Maximus *plugin* multiband equalizer
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Maximus by Image Line, Maximus *plugin* multiband equalizer yang dapat

mengatur setiap frekuensi pada *equalizer* lebih detail daripada *equalizer* biasa. Contohnya pada *instrument bass plucky* dari VST Spire, agar terdengar lebih dalam pada frekuensi bawah yang menghasilkan bodi suara yang lebih bulat.

VSTi (*Virtual Studio Technology instrument*) atau *virtual instrument*, VSTi menjadi pendukung pada materi musik dalam karya ini. Pengkarya menggunakan empat VSTi pendukung sebagai berikut:



Gambar 58. Spire *virtual instrument* VSTi
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Pertama, Spire by Reveal Sound, untuk menambahkan suara *drop* yaitu *bass* dengan jenis suara *Donk Bass* yang telah dimodifikasi. Seperti pada *tools* ADSR *envelope* untuk memendekkan ujung suara Maximus pada *multiband equalize.r* Agar bodi suara terdengar lebih dalam dan bulat. Disertakan dengan menggunakan Parametric EQ 2 untuk melakukan *equalizer correction*, untuk mengkoreksi bagian frekuensi dengan memotong area frekuensi *middle* dan *high*, agar terdengar lebih *soft*.

Spire adalah *plugin instrument* yang digunakan pada bagian *drop* dibagian musik kedua dan ketiga.





Gambar 59. *Sampler, plugin tools* pada DAW FL Studio untuk mengolah sampel suara apapun menjadi suara *Sound Bank synth*
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Kedua *Sampler* by Image Line FL Studio 21, *Sampler* merupakan *plugin* yang cukup banyak digunakan dalam karya ini. Salah satunya suara *arpeggio* yang berasal dari siulan manusia. Suara tersebut kemudian diolah dengan efek *distortion* dengan menggunakan Little Alterboy. Efek gema yang berasal dari Raum, ADSR *envelope* yang terdapat pada *tools Sampler*, serta *plugin* Transpire untuk mempertajam awal suara agar terdengar tajam pada *transient*.



Gambar 60. *Massive, plugin instrument* yang digunakan sebagai *bassline* pada musik bagian 1
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Ketiga *Massive*, digunakan sebagai *bassline* yang mengiringi suara akor dan melodi pada bagian *Intro* musik bagian 1, dan *drop* pada musik bagian kedua dan ketiga.



Gambar 61. *Serum* merupakan *plugin instrument* yang digunakan sebagai akor *pad* yang mengiringi melodi pokok utama musik bagian 1 atau *intro*
(Dokumentasi : Ariza Fabiano Ayubi 2023)

Keempat *Serum* by Exferrecords, *Serum* digunakan sebagai suara akor dengan jenis suara *saw sound*. Suara ini sangat umum digunakan pada musik elektronik khususnya pada aliran musik elektronik *future bass*. Dengan memodifikasi suara dasar (*innit sound*) pada *Serum* tersebut dengan beberapa pengaturan yang telah disesuaikan, sehingga mendapatkan hasil suara yang diinginkan.

Terlebih dahulu memilih suara dasar *Serum*, kemudian dilakukan modifikasi pada *tools* seperti melebarkan *unison*. Setelah itu Menaikkan efek *detune*, yaitu efek yang memungkinkan satu suara dipecah menjadi beberapa nada yang tidak sesuai *semitone*. Hasilnya mirip dengan efek *chorus*, tetapi *detune* melebarkan *semitone* pada satu suara. Maka jika dinaikkan pada kadar tinggi, suara yang dihasilkan menjadi *fals* atau *disonant*. Untuk itu perlu menaikkan sekitar 30%, agar mendapatkan suara efek yang lebih lembut dan lebih sedikit lebar.

Terkahir, menambahkan efek LFO yang berasal dari *plugin* efek LFOtool untuk menyelaraskan melodi dan *bassline* agar terdengar lebih selaras pada ketukan yang dihasilkan dari efek LFO tersebut.

KESIMPULAN

Foley merupakan sebuah teknik memproduksi suara efek yang kerap dijumpai pada *post* produksi industri film. Karya ini mencoba mengadaptasikan alur kerja pembuatan efek pada sebuah karya musik multimedia dengan judul “Jalan Pintas”. Seperti pada suara efek melodi yang seperti alat musik tiup, ataupun suara efek seperti suara gitar elektrik yang berasal dari suara manusia. Suara yang dihasilkan menjadi pola perkusi yang mengiringi pola ketukan *drum* utama. Hasilnya kumpulan suara menjadi sebuah *Sound Bank* yaitu kumpulan materi bunyi musik dalam karya

ini yang diproduksi dengan alur teknik *Foley*.

Dengan *software* pengolahan suara, seperti DAW yang dilengkapi dengan fitur *Sampler*. Khususnya produser musik elektronik dapat memanfaatkan berbagai macam sampel suara untuk dapat dijadikan *Sound Bank* komposisi musik yang lebih kreatif dari segi suara yang dihasilkan. Karya musik multimedia ini dapat mendorong dan menginspirasi minat musik multimedia, untuk dapat melakukan eksplorasi serta eksperimentasi sampel suara pada produksi musik elektronik.

KEPUSTAKAAN

Aden Russel, (2022: 2), *Foley sound effects , The Ultimate Guide of Electronic Music Producers*

Mariana dan Gavin (2022: 2) dikutip dari Skripsi Yusak JP. Rumahorbo (2022: 9)

Martin Russ (2009: 4) *Sound Synthesis and Sampling*

Moller (2011: 34), *Video Clip Functions*

Yusak JP. Rumahorbo, (2022), Skripsi *The Sound Of jam gadang Area*

Masterclass. 4 Characteristics of Future Bass Music. 2021, Januari, 19, 2023 dari: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-future-bass>

Masterclass. (*How to Sample Music*). 2021. januari, 19, 2023, dari: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-sample-music>

Phyrman.(2008), kuliahkomunikasi, Januari, 19, 2023, dari blogspot.com/2008/12/video-klip.html