

Komposisi *Sound Design* Institut Seni Indonesia Padangpanjang dengan Aplikasi *Studio One 5* (*Sound Design Composition Of ISI Padangpanjang with Studio one 5 Application*)

Yogi Gulo¹, Ahmad Zaidi², Melisa Fitri Rahmadinata³, Sastra Munafri⁴, Yon Hendri⁵,

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang, yogigulo0201@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang, ahmadzaidi0506@gmail.com

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang, melisa.dinata24@gmail.com

⁴Institut Seni Indonesia Padangpanjang, sastramunafri5@gmail.com

⁵Institut Seni Indonesia Padangpanjang, yok.hendri01@gmail.com

Article Information

Submitted : 2025-06-03
Review : 2025-06-03
Accepted : 2025-06-19
Published : 2025-06-19

Correspondence Author

Nama : Yogi Gulo
E-mail :
yogigulo0201@gmail.com

ABSTRACT

The sound composition of the Indonesian Institute of the Arts Padang Panjang with the Studio One 5 Application is a process of creating musical works using digital technology. This musical composition originates from the activities of the academic community that took place in the environment of the Indonesian Institute of the Arts Padang Panjang. The Studio One 5 application is used as a tool to process sounds taken from art education activities, then processed in a demicrophone manner to become a new sound composition. This composition was created with the aim of describing the atmosphere in the environment of the Indonesian Institute of the Arts Padang Panjang which is presented through audio sound. The method of creating the sound composition of the Indonesian Institute of the Arts Padang Panjang involves modern music production techniques. The stages of creation are by recording audio samples which are then processed through the Studio One 5 application, and given additions such as the use of sound effects, mixing, and digital mastering. After the entire music work is complete, the musical composition that originates from the sounds in the environment of the Indonesian Institute of the Arts Padang Panjang then becomes a new musical composition entitled sound design isi padangpanjang.

Keywords: *Composition, Sound Design, Studio One 5, ISI Padang panjang*

PENDAHULUAN

Komposisi *sound design* Institut Seni Indonesia Padang Panjang dengan Aplikasi *Studio one 5* adalah proses penyusunan musik yang menggunakan teknologi digital. Teknologi digital ialah teknologi yang lebih mengutamakan komputer atau digital dalam sistem kerjanya. (Danuri, 2019). Artiannya ialah, pada proses penggarapan karya ini, komposisi musik yang diciptakan dirancang, diproses dan dipublish dalam bentuk musik digital.

Komposisi musik ini bersumber dari aktifitas kegiatan civitas akademika yang terjadi di lingkungan Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Aplikasi *Studio one 5* digunakan sebagai alat untuk mengolah suara-suara yang di sampling dari kegiatan pendidikan seni tersebut, lalu diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah komposisi baru *sound design*.

Sound design merupakan istilah yang mengacu pada pola atau susunan bunyi-bunyi alam dan manusia yang terdengar di suatu lingkungan tertentu. Bagaimana suara-suara berinteraksi dengan lingkungan dan saling mempengaruhi kehidupan makhluk hidup sehingganya menjadi identitas bagi suatu tempat. Menurut Iwan Darmawan dalam Panji (2023) Sound Design proses merancang, mengumpulkan suara untuk menciptakan efek audio. Mariana dan Gavin dalam Ariza (2023) juga mengemukakan bahwa *sound design* merupakan proses pengolahan audio yang bersumber dari beberapa sumber bunyi menjadi sebuah bunyi baru atau musik baru.

Ide garapan bersumber dari bunyi-bunyian yang hadir dan akrab ditelinga pengkarya. Inilah menjadi cikal bakal dalam penggarapan sebuah konsep komposisi. Pengkarya tertarik untuk menggarap suatu karya berbentuk musik video (audio visual) yang bisa meng gambar kan kehidupan dari suatu kawasan dengan menggunakan suara

ataupun bunyi dan *footage* (potongan) video yang berada di Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Berbagai elemen suara lingkungan yang ada di kedua fakultas ini direkam dan kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi digital yang memungkinkan pengkarya untuk mengatur suara-suara yang telah disampling. Pengaturan ini dapat mencakup pengaturan volume, penundaan (*delay*), modulasi, dan efek suara lainnya untuk menciptakan ritme dan suasana yang diinginkan.

Dalam proses komposisi ini pengkarya memakai perangkat lunak DAW. DAW atau Digital Audio Workstation adalah perangkat teknologi yang memiliki fungsi sebagai media perekaman audio musik digital.(Andriyanto, 2020). Adapun software DAW yang digunakan ialah *studio one 5*, Effects Processors, *sample*, dan perangkat keras seperti: computer, Audio interface behringer 202HD, *Condesor microphonerofon samson C01*, *Near-fild speaker DS5A dholpin* dan *Headphone bhringer hpm1000 audio inter face* serta berbagai alat digital lainnya untuk membuat, mengedit, dan menghasilkan komposisi musik. Penggunaan teknologi digital memungkinkan fleksibilitas yang besar dalam proses komposisi musik. Pengkarya dapat merekam, mengedit, dan mengolah suara dengan lebih mudah, serta memiliki akses keberbagai suara dan instrumen virtual yang dapat digunakan.

Komposisi musik yang bersumber dari digital *sound* melibatkan teknik- teknik produksi musik modern, seperti penggunaan efek suara, *mixing* dan *mastering* digital. Hal ini memungkinkan pengkarya untuk menyusun karya dengan kualitas suara yang memenuhi standar industri saat ini. Melalui komposisi *sound design* yang bersumber dari lingkungan Institut Seni Indonesia Padang Panjang dengan Aplikasi *Studio one 5*, diharapkan mampu menggambar kan

dinamicrophonea interaksi suara lingkungan dan manusia yang ada di Institut Seni Indonesia Padang Panjang dalam wujud audio dan visual.

METODE

Metode yang digunakan dalam proses penciptaan komposisi ini memiliki beberapa tahapan. Mengacu pada pendapat Gustami dalam Dava (2023) bahwa dalam penciptaan karya seni terdapat langkah kerja yakni meliputi eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep dan landasarn penciptaan),,, eksperimentasi (perancangan), dan perwujudan (epmbuatan karya).

1. Eksplorasi Ide

Eksplorasi ide yang dimaksudkan dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahapnya seperti berpikir, merasakan berimajinasi dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan karya. Eksplorasi musik menurut adalah proses penjelajahan, pencarian ide, penciptaan dengan melihat beberapa referensi-referensi terkait konsep penciptaan. (Jamalus dalam Yos, 2021). Proses eksplorasi ide pada karya komposisi *sound desain* ISI Padang panjang merupakan sebagai pemilihan dan kombinasi berbagai materi. Pada tahap ini pengkarya mengeksplor bunyi-bunyi aktivitas yang terdapat di sekitar kampus dengan komposisi multimedia yang dibagi menjadi 2 bagian musik yaitu pagi sampai siang hari dan sore sampai malam hari yang direkam dalam waktu yang berbeda sesuai dengan tema komposisi multimedia.

Karya ini direkam menggunakan *Mic Samson C01* dengan format *stereo*. Pengkarya menggunakan teknik *Mic-ing* agar *sample* dapat direkam dengan hasil

yang terbaik. Pada saat merekam *sample* pengkarya harus mengatur tingkat sensitif pada mic dengan cara menggunakan ear in monitor agar suara yang direkam bisa langsung didengar. Setelah mendapatkan data audio yang dibutuhkan, maka tahap selanjutnya adalah memasukkan *sample* audio ke dalam DAW *Studio one 5* dan mem-filtering *sample* dengan cara menambahkan VST De Noise dari waves agar mengurangi bunyi bunyi noise yang tidak diinginkan, mengatur ritme, frekuensi dengan menggunakan EQ, pitching untuk membuat melodi sesuai dengan apa yang di inginkan, menambah dimensi pada *sample* dengan riverb dan *delay*. Kemudian menggabungkan *sample* audio yang telah diambil kemudian berimajinasi tentang tema yang sesuai dengan karya dan mendapatkan bunyi yang diharapkan. Proses ini di kerjakan di software Digital Audio Workstation melalui *Studio one 5*. Pada tahap eksplorasi ide ini pengkarya juga merekam *footages* video baik pada saat pengambilan *sample* audio dan juga saat pengambilan suasana-suasana di kampus ISI.

2. Improvisasi

Tahap improvisasi ini menawarkan lebih banyak kesempatan untuk berimajinasi, memilih dan berkreasi dibandingkan pada tahap eksplorasi. Jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan karena ada tingkat kebebasan yang baik selama fase improvisasi. Improvisasi dalam penciptaan musik dapat diartikan sebagai langkah kerja kreatif seorang pencipta karya musik dalam mengolah berbagai bentuk musik terkait warna bunyi, bentuk melodi, instrumen, dan genre musik. (Melisa, 2024).

Selama tahap improvisasi, berbagai eksperimen dapat dilakukan melalui pemilihan berbagai bahan dan penemuan bentuk seni untuk mencapai keutuhan hasil eksperimen yang telah dilakukan. Eksperimen adalah percobaan bersistem dan berencana, yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran hasil karya yang akan diciptakan. (Hendra dalam Maulana, 2022)

Pada tahap ini pengkarya mencoba bereksperimen dengan teknik *sound design*. Menurut Allesandro dalam Kurniawan, pengolahan musik dengan menggunakan metode sound design memberikan warna baru dalam penciptaan musik baik dalam mengolah suara dan memanipulasi suara (2024). Adapun prosen penciptaan sound design pada karya ini menggunakan software DAW *Studio one 5* dengan menggunakan VST seperti memundurkan *sample*, memotong pendek atau memperpanjang, menggunakan efek ruang gema (reverb), memvariasikan nada (transposing) dan sebagainya. Kemudian mengolah *sound* dengan cara *mixing* dan *mastering* Pada tahap ini pengkarya mencoba bereksperimen dan mengembangkan kreativitas untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Kemudian pengkarya mendengarkan hasil dari olahan tersebut menggunakan headphone dan speaker. Pada tahap ini pengkarya juga melakukan pemotongan *footage* video di software adobe premier pro, mengedit video, dan menggabungkan video dengan audio.

3. Perwujudan

Tahap ini merupakan suatu proses eksekusi dari berbagai percobaan yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap perwujudan artiannya ialah proses mewujudkan ranangan ide,

mengembangkan konsep, membuat dan memproduksi. (Sugiyono dalam Rio, 2024).

Sebelum komposisi *sound desain* Institut Seni Indonesia Padang panjang dipublikasikan, maka pengkarya mencoba memperdengarkannya di sebuah ruangan kedap suara dengan format audio visual menggunakan speaker stereo sebagai hasil audio dan proyektor untuk menampilkan visual yang sebelumnya telah disunting pada software Adobe Premier Pro. Fungsi dari video dalam karya ini sendiri adalah sebagai media untuk menggambarkan suasana saat berada kampus ISI Padang panjang bagi penonton karya ini yang belum pernah sama sekali berkunjung ke tempat tersebut, bahkan sebagai sarana promosi kampus pada mahasiswa baru. Video pada karya ini bertujuan untuk menampilkan sampel-sampel yang ada pada audio untuk ditunjukkan dalam video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggarapan pada karya komposisi *Sound Design* ISI Padang panjang dengan Studio One 5 dibagi menjadi dua bagian komposisi yaitu:

1. Suasana pagi ke siang. . pada bagian ini yang menjadi tema utama yaitu suara sapu kemudia di kembangkan dari segi ritme ke instrument lain. Berikut motif dasar pada karya bagian pagi menuju siang:



Gambar 1. Motif tema utama suasana pagi ke siang

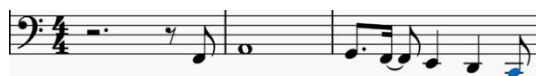
Motif tersebut tersebut di kembangkan dengan pengembangan motif diminusi ritme. Motif diminusi ialah pengolahan

motif melodi dengan memperkecil nilai nada atau nilai interval. Pada komposisi ini, motif diminusi yang diterapkan ialah d memperkecil nilai ritme dan merapatkan variasi ritme nya.



Gambar 2. Pengembangan motif tema utama suasana pagi ke siang

2. Suasana sore ke malam. Pada bagian ini yang menjadi tema utama yaitu dimainkan contrabass.



Gambar 3. Motif tema utama suasana sore ke malam

Dari motif tersebut kemudian di kembangkan dengan pengembangan motif Augmentasi ritme.



Gambar 4. Pengembangan motif tema utama suasana sore ke malam

Pembagian komposisi ini bertujuan untuk memperlihatkan alur suasana di wilayah kampus ISI Padang panjang secara berurut dari pagi hari hingga ke malam hari.

A. Ide Penggarapan Karya Komposisi *Sound Design* ISI Padangpanjang dengan *Studio one 5*

1. Ide penggarapan suasana pagi ke siang

Pada bagian karya musik komposisi *sound design* isi dengan *Studio one 5*. ide penggarapan di susun kira kira 6 menit mulai dari awal karya musik *sound design* isi dengan *Studio one 5*. Gambar an umum suasana pagi menunjukan bahwa keadaan lokasi di area kampus masi sepi dan semakin berjalan nya waktu semakin ramai.

Penjelasan ide pada penggarapan dari pagi siang di jelaskan berikut ini berdasarkan urutan waktu sesuai karya yang dibuat.

- a. Detik 00.01 – 00.48

Pengkarya membuka karya ini dengan mengambil *sample* audio dari satpam membuka pintu kelas dengan memakai kunci dan suara menyapu dari cleaning servis kampus.

- b. Detik 00.49 – 01.18

Pada bagian ini pengkarya mulai memainkan *sample* satu demi satu dengan mengubah menjadi ritme dan chord dan menunjukan bahwa aktivitas kampus sudah di mulai. *Sample* yang di angkat pengkarya seperti. Suara menyapu dari petugas kebersihan, suara latihan pagi piano, suara mengetik dari pekerja kantor kampus, suara satpam membuka pintu kelas, suara memahat dari jurusan seni kria, suara dari aktivitas jurusan *design* mode dan beberapa aktivitas lain nya. Tempo dari karya yaitu 100 BPM.

- c. Menit 01.19 – 02.10

Pada bagian ini pengkarya mulai mengembangkan suara *sample* untuk mengisi melodi pada karya ini dan mengisi string sebagai harmoni pada karya ini. *Sample* yang digunakan seperti suara kontra bass, viola, violin dan suara satpam membuka pintu sebagai penanda bahwa ada suasana baru yang di masukan ke dalam karya. Pada bagian berikutnya pengkarya memasukan perkusi dari suara mengetik pekerja kantor kampus dibuat sebagai ritme tambahan yang memnandakan aktivitas di kampus sudah mulai rame. Pada bagian ini juga suara dadioik OB kampus di

masuk dan di buat ke dalam bentuk musik.

d. Menit 02.11 – 02.46

Di bagian ini pengkarya fokus pada peralihan pagi ke siang dimana pengkarya menghadirkan *sample* gergaji dari seni kria, sedikit tepukan yang di ambil dari *sample* suara latihan tari randai dan pada detik ini pengkarya sudah memasukan alat musik tiup yang *sample* suaranya di ambil pada saat latihan, seperti horn, trombon, trompet, saxophone. Pada bagian ini musik sudah mulai klimaks.

e. Menit 02.47 – 03.34

Pada bagian ini musik beralih suasana karna pada jam ini aktivitas kampus sedang beristirahat. Dimenit ini pengkarya mengubah tempo lagu menjadi 80 BPM yang dimana *sample* yang di gunakan yaitu *sample* bansi sebagai melodi dan gendang melayu sebagai ritme.

f. Menit 03.35 – 04.46

Pada menit ini pengkarya menambahkan *sample* suara baru yang di ambil dari suara talempong di gunakan sebagai perkusi melodis yang kebanyakan polanya pengkarya buat arpeggio. Dan pada bagian ini kick drum dan bass sudah digunakan sebagai penambah suasa semangat pada karya.

g. Menit 04.47 – 05.58

Pada bagian ini merupakan transisi dari siang menuju sore dimana pengkarya menggunakan *sample* suara kick drum, talempong, snare drum, dan menggunakan cymbal, suara pintu yang dibuka dan suara teriakan dan tepukan tari randai.

2. Ide Penggarapan dari sore ke malam

a. Menit 05.59 – 06.46

Pada menit ini diawali dengan kontra bass kemudian di sambut dengan suara mengetik, suara menyapu menandakan bahwa bagian kedua dari karya ini sudah di mulai.

b. Menit 06.47 – 07.34

Di bagian ini pengkarya memunculkan suara memalu ,yang di sambut dengan suara kick drum, piano dan sampai pada menit ini suara menyapu dan suara mengetik masi tetap di pakai dengan pola yang masi sama.

c. Menit 07.35 – 08.18

Pada bagian ini trompet di munculkan sebagai melodi. Dan ada bagian ini Ada perubahan tempo dari 80 ke 95 BPM yang bertujuan untuk mengubah suasana pada karya. perubahan tempo ini dibuat menandakan aktivitas kampus semakin ramai.

d. Menit 08.19 – 09.43

Pada bagian ini pengkarya menggunakan *sample* suara kick drum, suara tepukan tari randai, saxophone sebagai melodi dan talempong. dan pada bagian ini nuansa musik sudah berbeda dimana menandakan suasana sore menuju malam.

e. Menit 09.44 – 11.11

Pada detik ini suasana musik sudah sangat sepi maka dari itu pengkarya menggunakan *sample* yang menggambarkan suara tenang yaitu string, piano, talempong dan kick drum. Pada akhir karya ini pengkarya sengaja membuat suara menutup gerbang menandakan bahwa kampus sudah di tutup dan tidak ada aktivitas lagi.

B. Teknik Pengelolaan *Sample*

Pada tahap ini pengkarya mengubah semua *sample* suara yang didapatkan dari file

menjadi audio menjadi midi. pada teknik ini pengkarya memisah pengolahan *sample* melodis dan ritmis hal ini dikarenakan ada *sample sample* yang harus di perpanjang nada durasi per nada dengan menggunakan vst sebagai berikut.

1. Melodyne

Melodyne adalah salah satu editor audio terbaik yang ada saat ini, dan mampu melakukan banyak fungsi untuk memperbaiki dan mengoptimalkan audio. Program ini dapat melakukan banyak operasi yang berbeda, di antaranya yang paling pokok adalah mengubah melodi, vokal dan aransemen musik, mengubah banyak parameter, dan mengeksport suara ke MIDI.

2. Impact

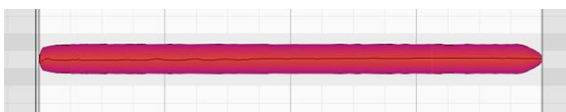
Impact adalah merupakan VST bawaan *studio one* yang dimana fungsinya dalam pembuatan karya komposisi *sound design* isi dengan *studio one 5* sebagai alat pengubah *sample* suara menjadi midi dan menaik turunkan nada dari *sample*.

I. Pengolahan *Sample* Melodis

a. Proses Modifikasi *Sample* Suara Menggunakan *Melodyne*

Pada tahap ini pengkarya terlebih dahulu memodifikasi *sample* melodis dengan mencari sampel terbaik dari hasil rekaman, kemudian meng cut *sample* tersebut. Setelah *sample* didapatkan pengkarya memperpanjang nilai not sepanjang 4 bar supaya mempermudah modifikasi pada saat menggunakan *melodyne*.

1) Contrabass

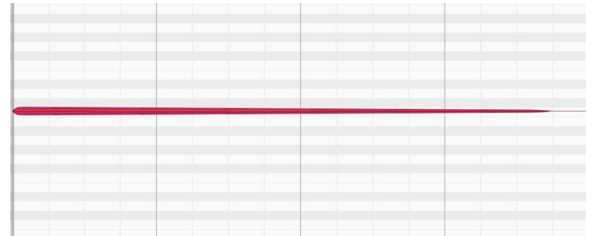


Gambar 5. *Sample pitch* contrabass



Gambar 6. Not balok contrabass

2) Bass



Gambar 7. *Sample pitch* bass



Gambar 8. Not balok bass

3) Viola

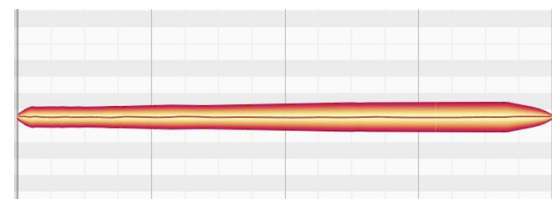


Gambar 9. *Sample pitch* viola



Gambar 10. Not balok viola

4) Violin

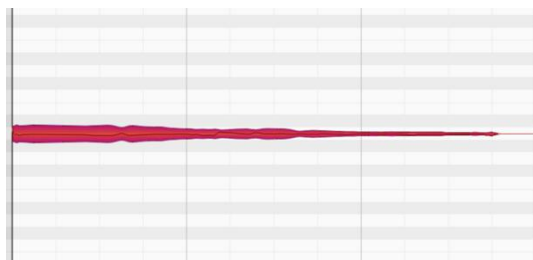


Gambar 11. *Sample pitch* violin



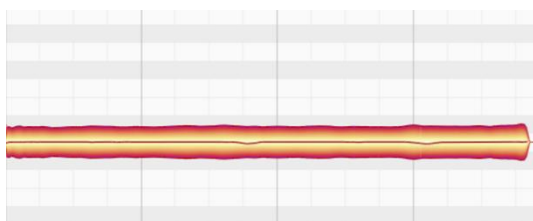
Gambar 12. Not balok violin

5) Piano

Gambar 13. *Sample pitch piano*

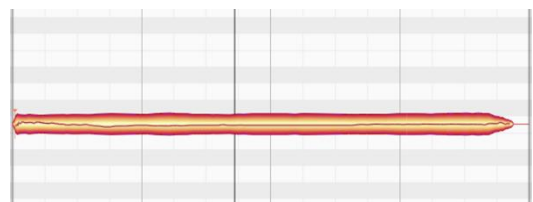
Gambar 14. Not balok piano

6) Trombone

Gambar 15. *Sample pitch trombone*

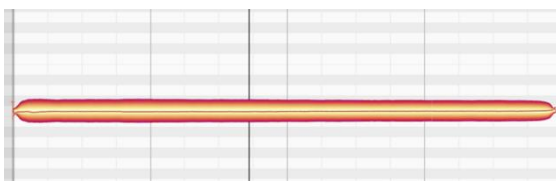
Gambar 16. Not balok trombone

7) Horn

Gambar 17. *Sample pitch horn*

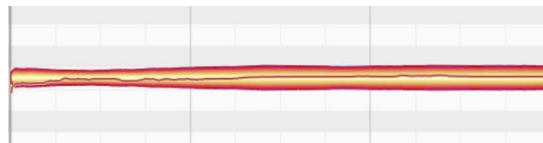
Gambar 18. Not balok horn

8) Saxophone

Gambar 19. *Sample pitch saxophone*

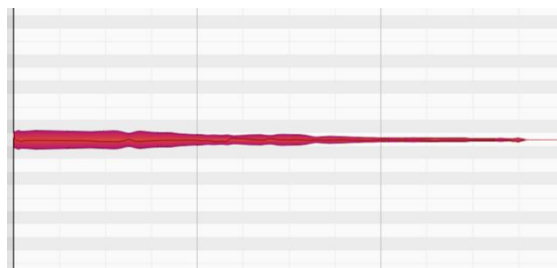
Gambar 20. Not balok saxophone

9) Bansri

Gambar 21. *Sample pitch bansri*

Gambar 22. Not balok bansri

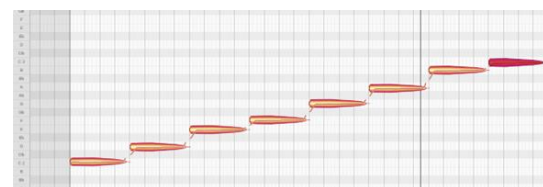
10) Talempong

Gambar 23. *Sample pitch talempong*

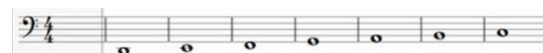
Gambar 24. Not balok talempong

Setelah nada sudah di perpanjang pengkarya membuat tangga nada Diatonis dari *sample* yang sudah di modifikasi dengan menggunakan vst melodyne dengan cara menyalin *sample* menjadi 8 nada. Kemudian pengkarya membuat 8 nada tersebut menjadi tangga nada C mayor.

1) Contrabass

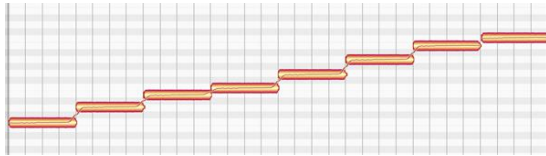


Gambar 25. Tangga nada C mayor contrabass



Gambar 26. Not balok tangga nada C mayor contrabass

2) Bass

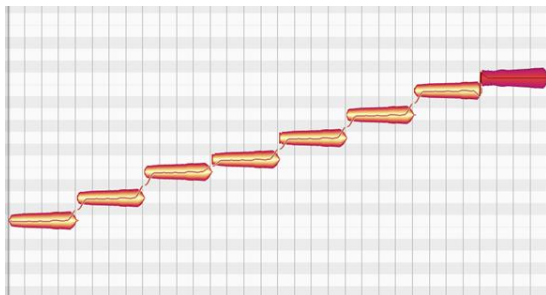


Gambar 27. Tangga nada C mayor bass



Gambar 28. Not balok tangga nada C mayor bass

3) Viola

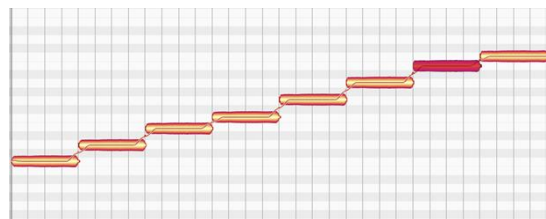


Gambar 29. Tangganada C mayor viola

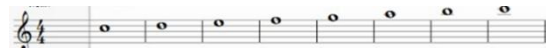


Gambar 30. Not balok tangga nada C mayor viola

4) Violin

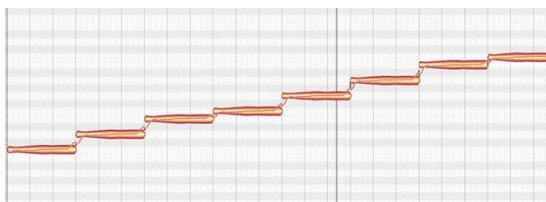


Gambar 31. Tangga nada C mayor violin



Gambar 32. Not balok tangga nada C mayor violin

5) Piano

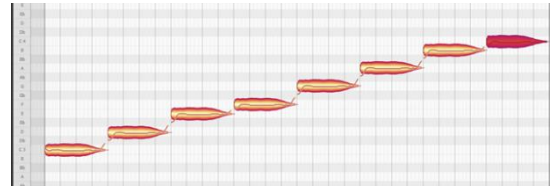


Gambar 33. Tangga nada C mayor piano



Gambar 34. Not balok tangga nada c mayor piano

6) Trombone

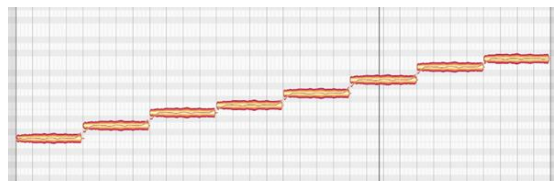


Gambar 35. Tangga nada C mayor trombone

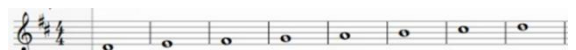


Gambar 36. Not balok tangga nada C mayor trombone

7) Trumpet

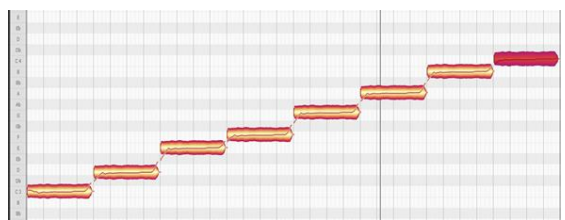


Gambar 37. Tangga nada C mayor trumpet



Gambar 38. Not balok tangga nada C mayor trumpet

8) Saxophone alto

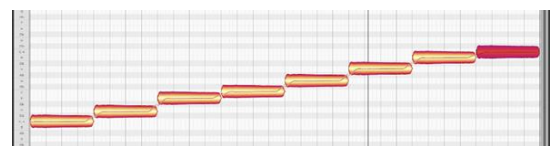


Gambar 39. Tangga nada C mayor saxophone alto

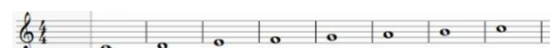


Gambar 40. Not balok tangga nada C mayor saxophone alto

9) Horn

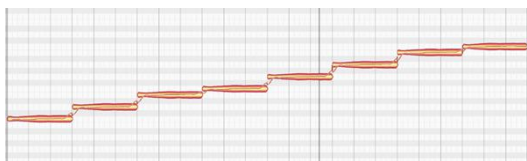


Gambar 41. Tangga nada C mayor horn

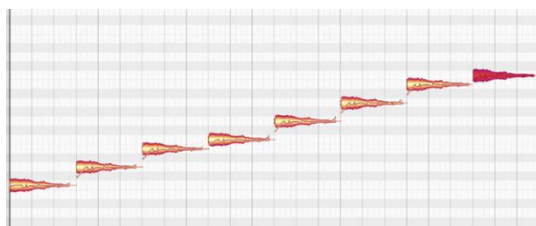


Gambar 42. Not balok tangga nada C mayor horn

10) Bansi



Gambar 43. Tangga nada C mayor bansi

Gambar 44. Not balok tangga nada C mayor bansi
11) Talempong

Gambar 45. Tangga nada C mayor talempong



Gambar 46. Tangga nada C mayor talempong

b. Proses *cutting sample* audio

Tahap selanjut nya setelah proses transpose nada di melodyne pengkarya memotong nada yang sudah di modifikasi di melodyne. Yang dimana tujuan nya untuk mempermudah pengolahan dari *sample* audio ke midi.

Gambar 47. Proses *cutting sample*

c. Proses *import sample* suara menjadi *midi*

Setelah proses *cutting* selesai, tahap selanjutnya pengkarya lakukan adalah mengubah *sample* audio yang sudah di potong per nada tadi menjadi file midi. Tahap ini di lakukan dengan menggunakan VST impact. Cara yang

pengkarya gunakan untuk mengubah audio menjadi midi yaitu dengan men-drag *sample* ke dalam vst Impact kemudian mengatur triger pada *sample* yang di masukan menjadi normal. Dimana tujuan nya agar ketika file midi di mainkan dengan midi kontroler nilai nada tersebut durasinya sama dengan seberapa lama kita menekan tuch midi kontroler.

Gambar 48. Pengubahan *sample* audio ke midi kontraGambar 49. Pengubahan *sample* audio ke midi viola

Gambar 50. Pengubahan *sample audio* ke *midi violin*Gambar 51. Pengubahan *sample audio* ke *midi trombone*Gambar 52. Pengubahan *sample audio* ke *midi trumpet*Gambar 53. Pengubahan *sample audio* ke *midi saxophone*Gambar 54. Pengubahan *sample audio* ke *midi horn*Gambar 55. Pengubahan *sample audio* ke *midi banjo*



Gambar 56. Pengubahan *sample audio* ke *midi talempong*

II. Pengolahan *Sample Ritmis*

Tahap ini tidak jauh berbeda dengan pengolahan *sample* melodis hanya saja dalam pengolahan *sample* ritmis lebih banyak memperbaiki fade out dan fade-in dari *sample*. Sebelum *sample audio* di ubah menjadi *midi* pengkarya terlebih dahulu mencari suara terbaik dari sampel yang di dapat kemudian memodifikasi *sample* tersebut.

a. Mengatur *fade-out* dan *fade-in* pada *sample*

Fade adalah transisi audio yang umum digunakan. Fade-in audio dimulai dengan keheningan dan meningkat ke volume penuh, dan fade-out dimulai pada volume penuh dan menurun ke keheningan . fungsi penggunaan fade out dan fade-in dalam pengolahan *sample* agar bunyi yang tiba tiba menghilang dan muncul dapat di atasi.

1) Drum set



Gambar 57. *Fade-in* dan *fade-out ride 1*



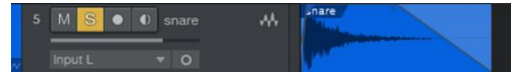
Gambar 58. *Fade-in* dan *fade-out cymbal*



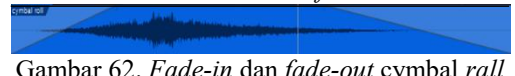
Gambar 59. *Fade-in* dan *fade-out ride*



Gambar 60. *Fade-in* dan *fade-out close hi-hat*



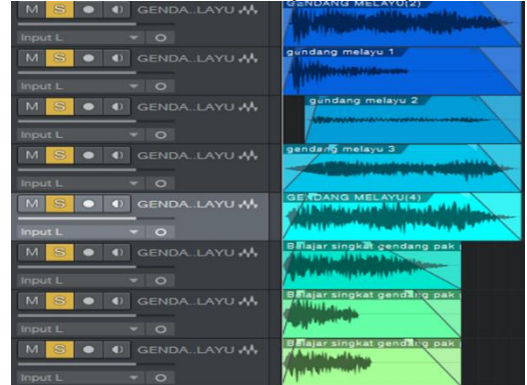
Gambar 61. *Fade-in* dan *fade-out snare*



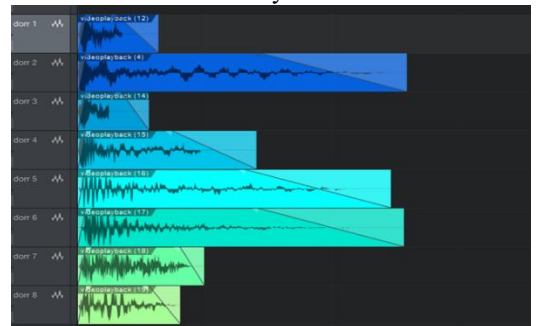
Gambar 62. *Fade-in* dan *fade-out cymbal rall*



Gambar 63. *Fade-in* dan *fade-out cymbal 2*



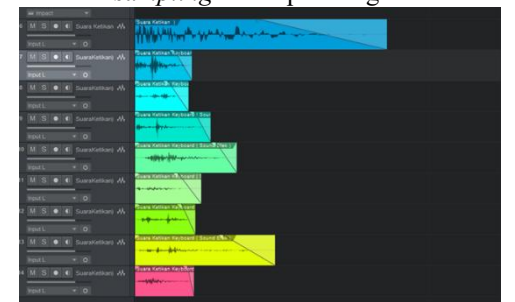
Gambar 64. *Fade-in* dan *fade-out gendang melayu*



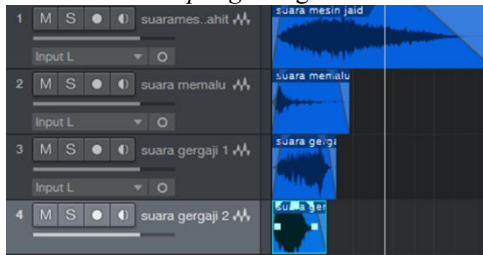
Gambar 65. *Fade-in* dan *fade-out* suara sapam membuka pintu dan suara menyapu



Gambar 66. *Fade-in* dan *fade-out* suara *sampling* dari tepuk tangan



Gambar 67. *Fade-in dan fade-out suara sampling menetik*



Gambar 68. *Fade-in dan fade-out suara sampling martil dan gergaji*

- b. Proses *import sample* suara menjadi *midi*
- Setelah tahap *fade-in* dan *fade-out* pada *sample* suara, pengkarya langsung mengubah *sample* suara menjadi bentuk *midi* menggunakan *vst impact*.



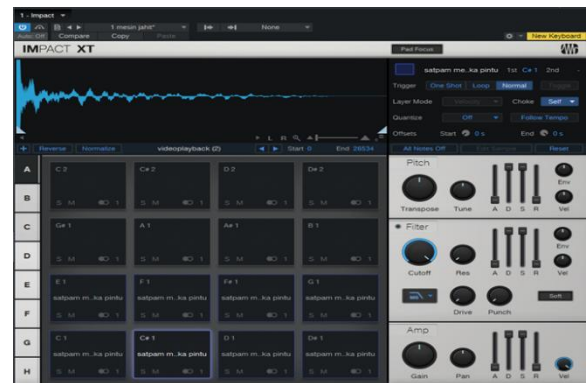
Gambar 69. Pengubahan *sample audio* ke *midi* drumset



Gambar 70. Pengubahan *sample audio* ke *midi* gendang melayu



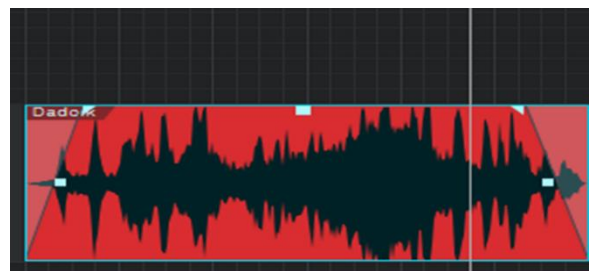
Gambar 71. Pengubahan *sample audio* ke *midi* gergaji, martil dan menetik



Gambar 72. Pengubahan *sample audio* ke *midi* satpam membuka pintu dan menyapu

III. Pengolahan *Sample* Percakapan

Pada tahap ini pengkarya terlebih dahulu mencari *sample* terbaik kemudian memotong *sample* tersebut. Setelah *sample* tersebut sudah dipotong pengkarya membuat *fade-in* dan *fade-out* agar *sample* muncul perlahan dan berakhir perlahan juga.



Gambar 73. *Fade-in dan fade-out* dado

Pada tahap selanjutnya pengkarya memasukkan *z-noise* pada track percakapan

hal ini di lakukan untuk meminimalisir noise pada *sample*.



Gambar 74. Z-Noise percakapan dadoik

C. Mixing

Mixing dalam penggarapan karya musik komposisi *sound design* ISI Padang panjang dengan aplikasi *Studio one 5* dilakukan dengan mencampur keseluruhan hasil *sound* dari Virtual Studio Technology berupa data midi yang telah di ekspor ke data wave sehingga menjadi data audio karena telah digarap pada tahap eksplorasi. Pada penyajian karya komposisi *sound design* ISI Padang panjang dengan aplikasi *Studio one 5*, audio diatur menggunakan format stereo *sound*. Hal ini bertujuan untuk membawa imajinasi dan konsentrasi pendengar kepada suasana saat berada di area ISI Padang panjang. Keberhasilan dalam proses *mixing* ini sangat mempengaruhi pencapaian suasana yang dituju.

D. Mastering

Mastering adalah tahap akhir dalam proses pengarapan komposisi *Sound Design* ISI Padang panjang dengan *Studio One 5*. Pada proses kerja ini data yang digunakan sudah berupa file stereo, berbeda dengan *mixing* yang menggunakan multi track audio, dalam proses *mastering* karya ini hanya menggunakan stereo out pada out put DAW *Studio one 5*.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang pengkarya dapat ambil dari proses penciptaan karya musik komposisi multimedia yaitu komposisi *Sound Design* ISI Padang panjang dengan *Studio One 5* antara lain:

1. Penyelesaian penciptaan karya musik multimedia seperti karya ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan pengkarya dalam mengelola komposisi karya musik multimedia. Kemampuan ini tentunya didapatkan dari pengalaman-pengalaman saat membuat karya musik multimedia yang pengkarya dapatkan selama bangku perkuliahan.
2. Pewujudan karya musik komposisi multimedia ini dibagi menjadi dua bagian yaitu dari pagi ke siang dan sore ke malam dengan ide utama penggarapan yaitu suara kampus ISI Padangpanjang Hal ini berguna untuk membantu pengkarya dalam membuat alur komposisi karya dari awal sampai akhir.
3. Metode yang pengkarya gunakan dalam penciptaan karya ini ada tiga tahap yaitu metode eksplorasi ide, metode eksperimen/improvisasi dan metode pewujudan. Metode ini mengarahkan pengkarya dalam menyusun perencanaan pembuatan karya. Dimana pada eksplorasi/ide, pengkarya menentukan *soundscapes* yang berpotensi menjadi sampel yang berkarakter, Metode eksperimen/improvisasi mengarahkan pengkarya untuk memodifikasi sampel-sampel dengan menggunakan teknik yang terdapat dalam *sound design* seperti melakukan reverb, transposing, cut of, fade-in/out dan lainnya yang terdapat dalam software DAW *studio one5* dengan VST. Tahap pewujudan mengarahkan pengkarya untuk menguji coba karya dengan memperdengarkan karya musik secara live playback.

4. Hasil dari karya musik komposisi multimedia ini dituangkan dalam bentuk audio/visual selama 12 menit, yang berjudul komposisi *Sound Design* ISI Padang panjang dengan Studio One 5. Karya ini menggambarkan kondisi area kampus dari pagi sampai malam.

KEPUSTAKAAN

- Danuri, M. 2019. Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, Vol. 15, No. 2.
- Andriyanto, R. M. A. 2020. Peningkatan Kompetensi Mahasiswa teknologi Musik melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grenek: Jurnal Seni Musik* Vol. 9, No. 2.
- Panji Fahreza. 2023. Penerapan Sound Design Pada Film Saudara Sedarah. *Jurnal Review Pendidikan Pengajaran*, Vol. 6, No. 4. Universitas Pahlawan
- Ariza Fabiano Ayubi. 2023. Teknik Audio Sampling dan Foley Sebagai Teknik Untuk Menghasilkan Soundbank dalam Produksi Musik Elektronik Future Bass. *Jurnal Scoring* Vol. 1, No. 1. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Dava Athallah. 2023. Proses Perekaman Produksi Musik Dalam Mata Kuliah “Musik, Film, Televisi, dan Animasi” Oleh Mahasiswa Seni Musik UNESA Dengan Menggunkan Studio One. *Jurnal Repertoar*, Vol. 4, No 1. Universitas Negeri Surabaya.
- Yos Hendra. 2021. Brainwave Stimulasi: Konsep Binaural Beats Dalam Produksi Musik Digital. *Jurnal Musica*, Vol. 1, No. 2. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Melisa, Reina, dkk. 2024. *Pendidikan Seni Musik*. Aikomedia Press: Padang.
- Maulana Syamah. 2022. The Hearts Sound Of Victim (Electro Acoustic Music). *Jurnal Musica* Vol. 2, No. 2. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Agung Kurniawan. 2024. Desain Suara Jembatan Rumbai Dalam Musik Multimedia. *Jurnal Scoring* Vol. 2, No.1. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Rio Eka Putra. 2024. Pemanfaatan DAW Dalam Pembuatan Notasi CUK MAK ILANG Melalui Program Musik Studio One Ke Sibelius. *Indonesian Research Journal on Education*. Vol. 4, No. 1.