

## BAB IV

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 SIMPULAN

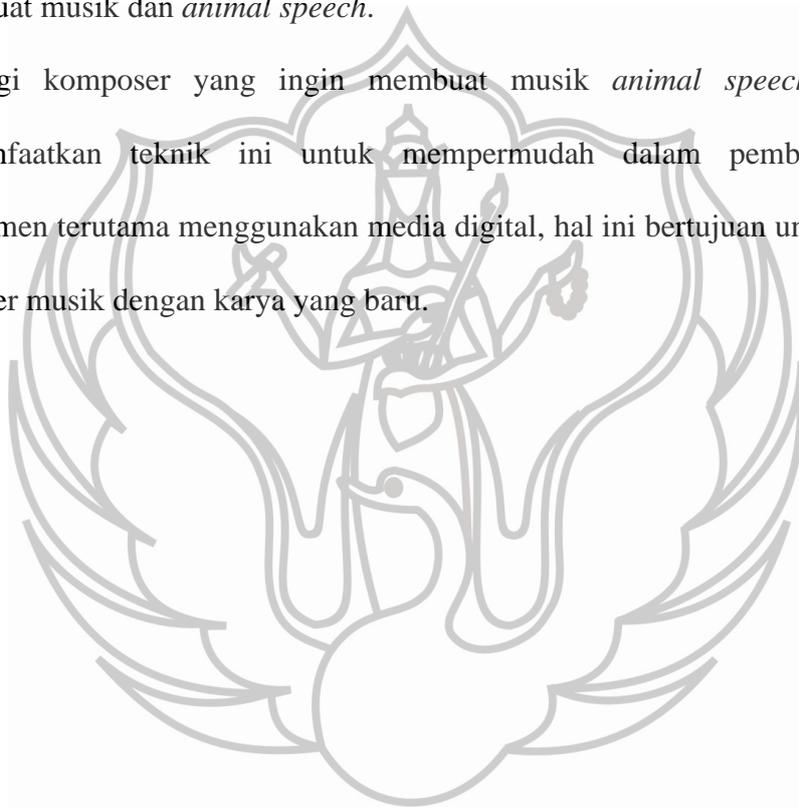
Berdasarkan dari kajian bab III dan pengetahuan landasan bab II, dapat ditarik kesimpulan:

1. Pembuatan komposisi musik gaya Fardan Fazayubdina Baihaqi hampir semua menggunakan *instrument* berbasis *virtual* dengan menggunakan *midi controller* sebagai pengganti *instrument* asli
2. Tahapan konsep pembuatan *animal speech*, suara hewan kucing (*animal*) sebagai vokal atau penyanyi. Sumber suara didapat melalui sebuah *video* dan diambil data file berupa *wav* kemudian diedit menggunakan *VST celemony melodyne* sebagai alat pengubah nada Panjang, pendek, dan vibrato dari sumber suara hewan.

## 4.2 SARAN

Berdasarkan pada hasil kajian ini maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah selalu memanfaatkan sumber suara apapun untuk dimanfaatkan sebagai file dalam mengembangkan bereksperimen membuat musik dan *animal speech*.
2. Bagi komposer yang ingin membuat musik *animal speech*. Sebaiknya memanfaatkan teknik ini untuk mempermudah dalam pembuatan musik eksperimen terutama menggunakan media digital, hal ini bertujuan untuk membuat karakter musik dengan karya yang baru.



## DAFTAR REFERENSI

- Denzin, N. K., dan Y.S Lincoln. (2009). "Handbook of Qualitative Research".  
Penerjemah: Dariyanto, Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Francis Geoffey. (2009). Home Recording For Beginner. Amerika Serikat:  
Cengage Learning PTR.
- Krismawan, Fajar Ardi.(2009). "Eksplorasi Mixing Lagu Dengan Software  
Cubase SX 3". Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Pasundan.  
<http://repository.unpas.ac.id/28577/>
- Rubin, S., Berthouzoz, F., Mysore, G., J., Li, W., & Agrawala, M. (2013).  
"Content-Based Tools for Editing Audio Stories". University of California,  
Berkeley. <http://vis.berkeley.edu/papers/audiostories/>
- Sastrabayu, Akhmad Mu'izzanur.(2017). "Penggunaan Virtual Studio Technology  
Dalam Proses Produksi Electronic Dance Music". Jurnal Pendidikan Seni  
Musik Volume 6, Nomor 7.  
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/musik/article/view/9743>
- Setiyoko P.W. (2011)." Produktivitas Kerja Sound Engineer Dalam Proses  
Recording Di Pro Studio Recording Musik Pekalongan". Skripsi  
Pendidikan Seni Musik. Universitas Negeri Semarang.  
<http://lib.unnes.ac.id/13295/>
- Strong, Jeff. (2014). "Home Recording For Musician For Dummies 5th  
Edition".Amerika Serikat: Penerbit For Dummies Computer/Tech.

Sudarmayanti. & Hidayat, S. (2011). “Metodologi Penelitian”. Bandung: Penerbit Mandar Maju.

Suyanto, M. (2004). “Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran”. Yogyakarta: Penerbit CV Andi Offset..



# LAMPIRAN

Berikut adalah wawancara dengan Fardan Fazayubdina Baihaqi distudio home recording miliknya, professional komposer dan pencipta animal speech musik pada tanggal 16 September 2019 pukul 20.00 WIB.

## 1. Pertanyaan :

Apa saja yang diperlukan dalam pembuatan musik animal speech?



Lampiran 1. Proses Wawancara  
(Dokumentasi, 2019)

Dijawab saat wawancara pada tanggal 16 September 2019

## Jawaban :

Persiapkan media komputer dengan software DAW yang paling baru dan update, dan gunakan speaker monitor recording untuk mendengarkan hasil audio dengan tepat.

## 2. Pertanyaan :

Bagaimana tahap awal dalam pembuatan musik animal speech?



Lampiran 2. Proses Pembuatan Musik  
(Dokumentasi, 2019)

Dijawab saat wawancara pada tanggal 16 September 2019

### Jawaban :

Pada proses pertama adalah menentukan ide dan imajinasi untuk mempermudah jalannya sebuah project, setelah itu buatlah musik dengan genre sesuai alur cerita semisal objek hewan marah atau komedi jadi unsur musik jangan sampai hilang dan harus selalu pada garis cerita pada musik. Tahap selanjutnya adalah ketika musik sudah jadi akan dilakukan proses mixing dan mastering pada hasil audio.

### 3. Pertanyaan :

Apa langkah terakhir setelah hasil audio sudah jadi?



Lampiran 3. Proses Pencarian & Pemilihan Video  
(Dokumentasi, 2019)

Dijawab saat wawancara pada tanggal 16 September 2019

### Jawaban :

Proses terakhir adalah pemilihan video untuk menyamakan gerakan suara dan visual, dengan menggunakan software editing yaitu adobe premiere pro. Setelah sekiranya hasil audio dan visul sudah cocok maka lakukan export file dengan format mp4 agar hasil karya dapat ditonton dan diupload di media social.