

**PROSES EKSPERIMENTASI KREATIF PENCIPTAAN
MUSIK *ANIMAL SPEECH* SUMBER SUARA KUCING
KARYA FARDAN FAZAYUBDINA BAIHAQI**

JURNAL
Program Studi S-1 Musik



Oleh:

**Ndaru Sotya Awiyat
Kustap
Titis Setyono Adi Nugroho**

Semester Gasal 2020/2021

**PROGRAM STUDI S1 MUSIK
JURUSAN MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

PROSES EKSPERIMENTASI KREATIF PENCIPTAAN MUSIK *ANIMAL SPEECH* SUMBER SUARA KUCING KARYA FARDAN FAZAYUBDINA BAIHAQI

Ndaru Sotya Awiya; Kustap; Titis Setyono Adi Nugroho

Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
Email: ndarusotya2@gmail.com : kustap2014@gmail.com : titissan@isi.ac.id

Abstract

This research aim to determine the production process of "animal speech" by Fardan Fazayubdina baihaqi ranging from music making, ranging from the selection of VST (Virtual Studio Technology), mixing, mastery and visual video making. The force which is the way qualitative research by way of flow. Research objects of music producers and composers. Data collected through images, observations, and full names and analyzed using a direct call model. The results of the study which processed the production of animal speech music as a thing. (1) selection of VST (Virtual Studio Technology) & (VSTI (Virtual Studio Technology Instrument) to be synthesized vst and nuanced samples with vst effects (2) more process sound design using presets (3) processes on daw presonus studio one 4 which is the process of organizing and layering; (4) mixing process of insert fx, balancing, final touch up and rendering or final result; (5) mastering process using VST fx on Izotope Ozone 9; (6) audio editing process with video. Keyword: heavy metal, fans, composition

Keyword : *animal speech music, Sound design, VST, VSTI*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses produksi "animal speech" karya Fardan Fazayubdina baihaqi mulai dari pembuatan musik, mulai dari pemilihan *VST (Virtual Studio Technology)*, mixing, mastering dan pembuatan video visual. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan naturalistik. Objek penelitian adalah produser dan composer musik. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi serta dianalisis menggunakan model interaktif wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses produksi musik *animal speech* adalah sebagai berikut. (1) pemilihan *VST (Virtual Studio Technology) & (VSTI (Virtual Studio Technology Instrument)* dibagi menjadi *VST* sintesis dan sample yang didukung dengan *vst* efek (2) proses sound design lebih banyak menggunakan *preset* (3) proses komposisi pada dilakukan pada *DAW Presonus studio one 4* yang meliputi proses arranging dan layering; (4) proses mixing meliputi proses *insert fx, balancing, final touch up* dan *rendering* atau hasil akhir; (5) proses *mastering* menggunakan *VST fx* pada *Izotope Ozone 9*; (6) proses penyuntingan penggabungan *audio* dengan *video*.

Kata kunci : *musik animal speech, Sound design, VST, VSTI*

INTRODUKSI

Kreatifitas musik berkembang sangat pesat dalam bidang teknologi musik. Kadang timbul pertanyaan, bagaimana karya tersebut dibuat, atau bahan apa saja yang dibutuhkan hingga berapa lama waktu yang dibutuhkan. Sehingga karya kreatif tercipta sampai kepada bentuk yang kita saksikan saat ini, seperti musik *animal speech*. Musik *animal speech* merupakan hal yang sangat baru, dimana keunikan dari kreatifitas manusia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang, tercipta karya yang abnormal.

Speech composing sendiri tercipta lebih dahulu sebelum musik *animal speech* muncul. *Speech composing* ialah sumber hasil audio kata kata bicara manusia diolah dan diaplikasikan menjadi sebuah karya lagu, berbeda dengan musik *animal speech* merupakan teknik membuat lagu yang liriknya diambil dari sumber suara hewan yang Pada prinsipnya hewan tidak dapat bernyanyi, berucap intonasi kata kata bicara seperti manusia, dan melantunkan melody.

Fardan Fazayubdina Baihaqi bekerja sebagai komposer dan musisi di industri label musik bernama INEMA, ide pembuatan *animal speech* ketika Fardan menginginkan inovasi musik yang lebih luas dan tentunya dimasa mendatang Fardan menginginkan banyak musisi lebih banyak explore semua sumber bunyi. Fardan tidak pernah lepas dari teknologi, karena teknologi berperan dan membantunya membuat hasil karya yang ditemukannya. Fardan mengungkapkan Dari sumber rekaman hasil suara hewan yang diperoleh seluruhnya acak dan tidak teratur, sangat menarik ketika sebuah teknologi membantu manusia untuk mengeksresikan diri dengan sesuatu yang baru, dengan bahan seluruh sumber bunyi yang ada di sekeliling kita. Dengan adanya perkembangan digital memungkinkan manusia mencari ide ide unik yang dapat dikembangkan dikemudian hari, seperti sumber bunyi hewan dapat dijadikan sebagai wadah dan bahan untuk perkembangan karya musik dikemudian hari.

Musik *animal Speech* sangat menarik ketika hasil *audio* digabungkan dengan visual, visual yang berbentuk video sangat berperan penting ketika hasil audio digabungkan dan disinkronkan. Hasil karya tersebut akan lebih hidup tampak nyata, gerakan organ mulut hewan yang jadi sumber suara menyatu seolah hewan tersebut berbicara dan bernyanyi dengan musik yang telah dibuat. Penelitian *animal speech* karya Fardan dengan sumber suara kucing telah banyak dibuat dikarenakan Fardan sangat menyukai kucing, Fardan mengungkapkan

pembuatan musik *animal speech* bergenre komedi seakan dalam karya tersebut kucing berinteraksi layaknya manusia bernyanyi diiringi dengan sebuah musik.

Berdasarkan latar belakang inilah penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap penciptaan musik *animal speech* yang akan diangkat dalam judul skripsi **“Proses Eksperimentasi Kreatif Penciptaan Musik *Animal Speech* Sumber Suara Kucing Karya Fardan Fazayubdina Baihaqi”**.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini untuk mengetahui penciptaan musik *animal speech*. Menurut Denzin dan Lincoln (2009:6) bahwa penelitian kualitatif menekankan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur sehingga dapat menjawab pertanyaan yang menyoroiti cara munculnya pengalaman sosial sekaligus perolehan makna. Penelitian naturalistik adalah penelitian yang dilakukan pada kondisi objek yang alami, peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpulan data dilakukan secara gabungan, dengan data bersifat deksriptif dan analisis data secara induktif yang menekankan pada makna (Sudarmayanti dan Hidayat, 2011). Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah disebutkan sebelumnya, maka penelitian ini merupakan penelitian kualitatif naturalistik karena penelitian ini berusaha mengungkapkan makna dari suatu proses yang terjadi di masyarakat dimana dalam proses penelitian tersebut yang diteliti berada pada kondisi yang alami.

Jenis dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah Fardan Fazayubdina Baihaqi sebagai pencipta musik *animal speech* dan musik produser. Narasumber tersebut dipilih secara purposive karena sudah memiliki karya dan dianggap dapat mengungkapkan informasi lengkap penciptaan musik *animal speech* karena telah melakukan proses produksi itu sendiri.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk mendapatkan data berdasarkan pendapat dan ide dari Fardan Fazayubdina Baihaqi. Wawancara semiterstruktur digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak meluas namun tetap mendapatkan data yang beragam dan sesuai dengan permasalahan pembuatan musik *animal speech*.

2. Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi tidak berstruktur untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya. Penggunaan observasi tidak berstruktur juga digunakan agar fokus observasi dapat berkembang, sehingga dapat mengungkap pembuatan musik *animal speech*.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi digunakan untuk menambahkan data pada penelitian. Dalam penelitian ini dokumen yang dikumpulkan berupa foto visual. Dokumen tersebut digunakan untuk mendukung hasil observasi dan wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

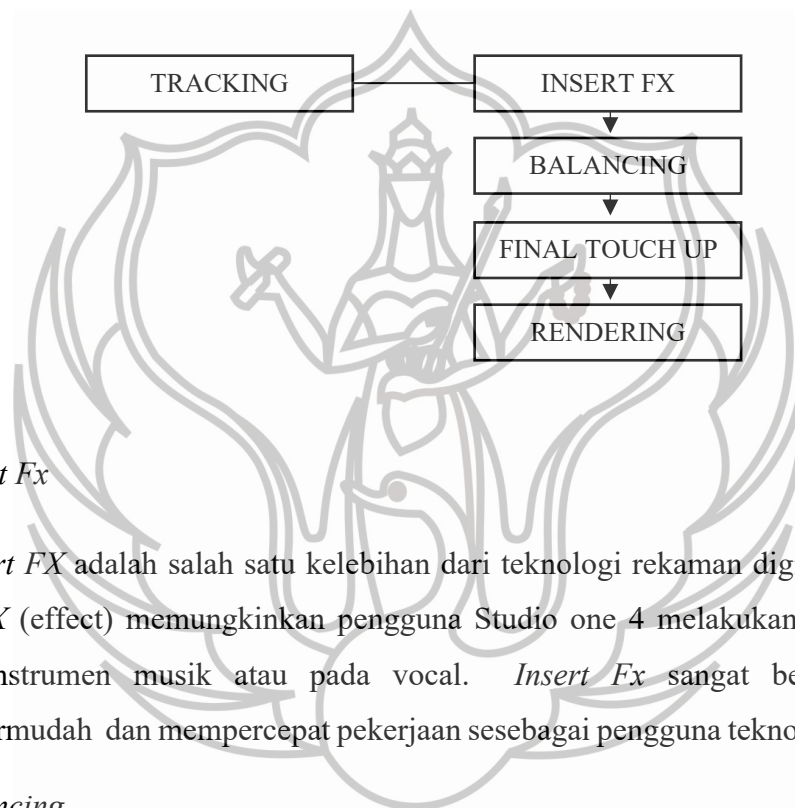
1. Langkah dan tahap pembuatan Musik

langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan Animal Speech gaya Fardan Fazayubdina, fitur-fitur yang digunakan dalam proses mengedit dan balancing audio lagu pada perangkat lunak Presonus Studio One 4, dan proses menyamakan gerakan audio dengan video pada hasil akhir pada hasil karya Fardan Fazayubdina. Pada proses ini melalui 2 tahap yaitu proses tahap pembuatan musik dan proses tahap editing video sebagai visual hasil akhir menggunakan software Adobe Premiere Pro. Mayortias Fardan menggunakan menggunakan Vsti kontakt5 karena memiliki banyak *preset* sehingga dapat menghemat waktu untuk proses *sound design* dan Hasil yang maksimal

2. Mixing Dan Mastering

A. Mixing

Proses mixing yaitu proses menambahkan pengaturan equalizer, pengaturan compressor, dan panning untuk mendapatkan suasana yang lebih nyaman di telinga. Proses mixing akan membuat hasil rekaman jadi lebih hidup. Menurut Baskoro dalam Praja Wahyu Setiyoko (2011: 47) hal yang perlu diperhatikan dalam proses mixing oleh seorang sound engineer recording adalah Element Of Mix, yang terdiri dari:



1. *Insert Fx*

Insert FX adalah salah satu kelebihan dari teknologi rekaman digital. Dengan adanya fitur *FX* (effect) memungkinkan pengguna Studio one 4 melakukan penambahan *effect* pada instrumen musik atau pada vocal. *Insert Fx* sangat berguna dikarenakan mempermudah dan mempercepat pekerjaan seseorang sebagai pengguna teknologi rekaman digital

2. *Balancing*

Balancing adalah proses perataan volume dari setiap instrumen musik sehingga volume dari setiap instrumen music tidak saling bertabrakan. Proses yang dilakukan pada tahap *balancing*, adalah setiap instrument musik dan vocal mempunyai porsi masing masing dan karya Fardan hanya track animal speech yang dominan.

3. *Final Touch Up*

Pemeriksaan kembali semua proses *mixing* yang telah dilalui dan melakukan perbaikan apabila terdapat kekurangan pada proses salah satu audio *track* proses *mixing* tersebut.

4. Rendering

Setelah tahapan *staging*, *panning*, *balancing*, *effect* dan *processor*, dan *final touch up* telah selesai, selanjutnya dilakukan tahapan *Export Audio*, tahapan ini merupakan penggabungan semua *audio track* menjadi file audio dengan ekstensi file **.wav* atau **.mp3*, proses penggabungan tersebut dinamakan *audio mixdown*.

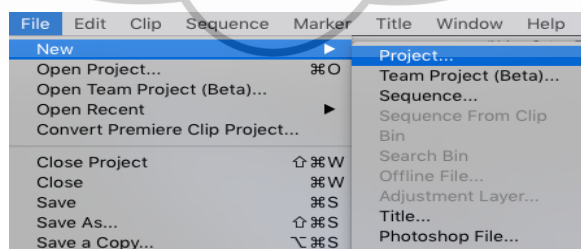
B.Mastering

Proses Mastering merupakan proses sangat penting karena hasil *audio* harus sesuai standar *platform* musik dengan kekerasan maksimum -6 db. Tahap *Mastering* gaya Fardan Fazayubdina cukup singkat, hanya menggunakan preset *vst third party* dari produk izotope bernama OZONE 9.

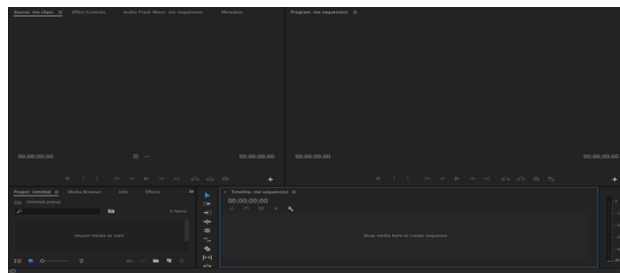
3. Penyuntingan Video

Tahap pembuatan *video* adalah proses terakhir setelah selesai dari pembuatan musik dari *animal speech* yang telah dirender dalam format *WAV*. Proses penyuntingan menggunakan software khusus editing video yaitu (*adobe premiere pro 2017*). Pembuatan video visual bertujuan untuk karya *animal speech* lebih hidup dan nyata dari object. Berikut langkah langkah pembuatan dalam penyuntingan *video* :

1. Buka lembar kerja pada software adobe premiere pro lalu klik file-new-project

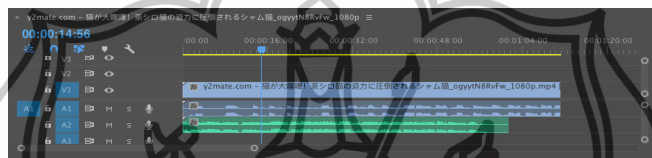


Gambar 3.51 New Project Adobe Premiere Pro
Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019



Gambar 3.52 Tampilan Software Adobe Premiere Pro
Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019

2. Masukan file data *audio* dan *video* dengan cara (*drag & drop*) ke dalam lembar *timeline adobe premiere pro*

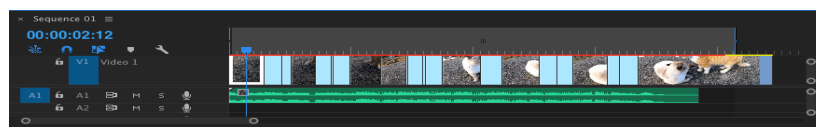


Gambar 3.53 Hasil import audio dan video
Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019

3. potong video menjadi beberapa bagian object yang telah diseleksi mengikuti suara musik dengan cara slice klik toolbar razor yang terdapat pada bagian kiri.



Gambar 3.54 Toolbar razor



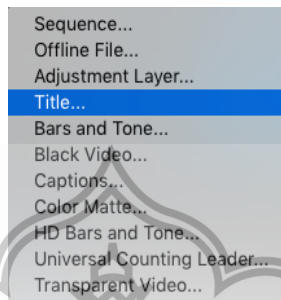
Gambar 3.55 Hasil pemotongan audio dan video
Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019

4. Setelah pemotongan video selesai maka masukan *text* pada video dengan cara klik pada *icon new item* - klik *title* - beri nama text untuk membuat setiap layer dan dilakukan dengan cara yang sama untuk membuat layer text baru - lalu klik ok.



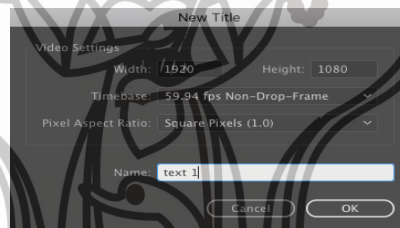
Gambar 3.56 Toolbar new item

Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019




Gambar 3.57 Menu Title

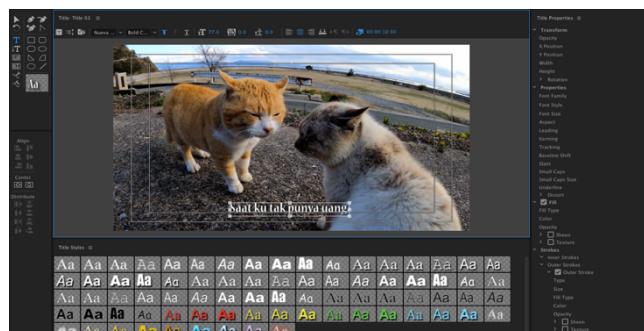
Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019



Gambar 3.58 New Title Text

Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019

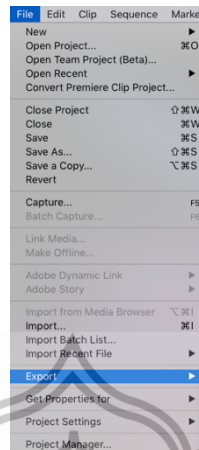
5. Tahap berikutnya adalah memasukan text sesuai gerakan object mengikuti suara musik, berikut langkah langkahnya. Klik pada icon text  yang tersedia di menu sebelah kiri-lalu beri nama dan masukan setiap lirik sesuai gerakan.



Gambar 3.59 Hasil Edit Text Video

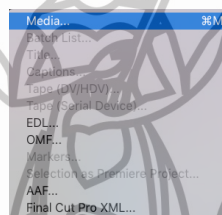
Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019

6. Setelah tahap memasukan video text selesai langkah terakhir adalah export video dengan langkah sebagai berikut. Klik pada menu file - klik export - klik media - pilih settingan sesuai yang tersedia - lalu klik OK



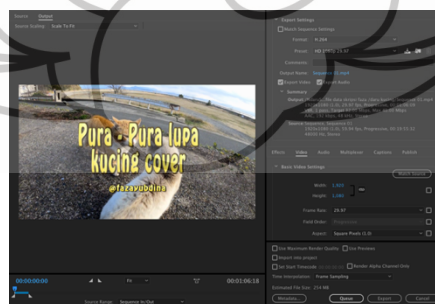
Gambar 3.60 Export Video

Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019



Gambar 3.61 Export Video Media

Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019



Gambar 3.62 Menu Render Setting

Sumber / Capture : Foto Pribadi, November 2019

KESIMPULAN

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.

DAFTAR PUSTAKA

- 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..

Sumber Wawancara:

wawancara dengan Fardan Fazayubdina Baihaqi distudio home recording, di Jakarta pada tanggal 16 September 2019 pukul 20.00 WIB.

