

**PROSES *MIXING* PADA *SOFTWARE* CUBASE SX v2.3**



Diajukan Oleh:  
HENDRA CIPTA / 011 0750 013  
MUSIKOLOGI

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MUSIK  
JURUSAN MUSIK, FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA**

Juni, 2008

**PROSES *MIXING* PADA *SOFTWARE* CUBASE SX v2.3**



**Diajukan Oleh:  
HENDRA CIPTA / 011 0750 013  
MUSIKOLOGI**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MUSIK  
JURUSAN MUSIK, FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
Juni, 2008**

## PROSES *MIXING* PADA *SOFTWARE CUBASE SX v2.3*



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA			
INV.	3494/H/S/2010		
KLAS			
TERIMA	23-11-2010	TTD.	

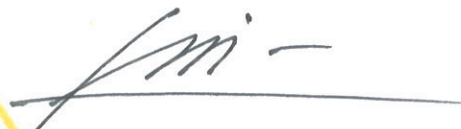


**Diajukan Oleh:**  
**HENDRA CIPTA / 011 0750 013**  
**MUSIKOLOGI**


Tugas akhir ini diajukan kepada Tim Penguji Program Studi Seni Musik Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Jogjakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk mengakhiri jenjang studi sarjana S-1 dalam minat utama Musikologi


Juni,2008

Tugas akhir ini di terima oleh tim penguji  
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Pada tanggal 27 Juni 2008

  
**Drs. Hari Martopo, M. Sn**  
Ketua

  
**Drs. Royke B Koapaha, M. Sn**  
Pembimbing / Anggota

  
**Tri Wahyu Widodo, S. Sn**  
Penguji Ahli

  
**Kustap, S. Sn, M. Sn**  
Anggota

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



  
**Prof. Drs. Triyono Bramantyo PS, M. Ed., Ph. D.**  
NIP. 19570218 198103 1 003

**Motto :**

*"Selera humor bisa menikmati sesuatu yang tidak menarik,*

*menerima yang tidak menyenangkan,*

*mengatasi yang tak terduga,*

*dan dapat bertahan dalam kesulitan."*



*Moshe Waldoks*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah menyertai penulisan ini dari awal hingga akhir karena hanya dengan ridho-Nya penulisan ini dapat terlaksana dengan baik.

Tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi kelengkapan dan persyaratan dalam menyelesaikan jenjang studi S-1 dalam minat utama Musikologi Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan yang telah diberikan dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang ditujukan kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Salim Zein Siregar dan Ibu Maimunah yang begitu sabar menantikan kelulusan studi saya, beserta adik, kakak dan seluruh keluarga yang ada di Medan. Terimakasih atas kasih sayang yang telah diberikan.
2. Bapak Drs. Hari Martopo, M. Sn, selaku Ketua Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, beserta staf yang telah berkenan membantu, melayani dan memberi kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
3. Drs. Royke B Koapaha, M. Sn, selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Tri Wahyu W, S. Sn, selaku dosen penguji ahli terimakasih atas kritik dan sarannya.

5. Dra. Rianti Pasaribu, selaku dosen wali yang telah berkenan mendampingi selama melaksanakan studi.
6. Drs. Haris Natanael, M. Mus, Kustaf Yusuf, S. Sn, M. Sn, Drs. Andre Indrawan, M. Mus, M. Hum, selaku dosen mayor atas dorongan, bimbingan dan dukungan dalam menyelesaikan mata kuliah instrument mayor dan tugas akhir ini.
7. Vodi beserta Plug n Play Band, terimakasih atas diperbolehkannya plug n play sebagai studi kasus dalam penulisan ini. Maju terus Musik Indonesiaaaa..
8. Novita Pratika Ismayanti, SE. selaku pimpinan Studio Musik Purwacaraka cabang Yogyakarta, yang telah berkenan memberikan dukungan berupa materi untuk menyelesaikan penulisan ini.
9. Cornel dan Noe(Letto), terimakasih atas diberikannya jalan untuk mempermudah dalam penulisan ini. Pak Royke dan Alam (Jagostu), terimakasih atas referensi bukunya.
10. Cressentia ( Tia ), terimakasih atas cintanya yang telah menemani saya dalam suka dan duka. Buat Band-ku (Snipper), ayo kita bikin lagu sebanyak-banyaknya.
11. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, atas bantuannya dalam penyusunan tugas akhir ini.

Akhir kata, dengan kesadaran akan segala kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini, penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat dalam rangka pengembangan musik di Indonesia pada umumnya dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada khususnya.

Yogyakarta, 10 Juni 2008

## INTISARI

*Mixing* adalah proses menggabungkan atau memadukan semua sumber bunyi yang sudah direkam menjadi satu-kesatuan yang selaras. Setiap sumber bunyi memiliki porsi dan keberadaannya masing-masing. Proses *mixing* dalam karya tulis ini dilakukan pada lagu *stop accusin* dengan instrumen vokal, gitar, bass dan drumset dalam 24 *track*.

Untuk menentukan porsi dan keberadaan masing-masing instrumen ditentukan oleh ekualisasi/*equalising*, panorama/*panning*, ruangan/efek *reverb* serta *dynamic range*, dapat digunakan pada *plug in* yang tersedia pada *software* Cubase SX 2.3

Cubase SX 2.3 merupakan salah satu *software sequencer* yang cukup baik untuk digunakan dalam proses *mixing*. Dengan perangkat komputer yang standar, Cubase SX 2.3 sudah berjalan dengan baik.

**Kata Kunci:** *mixing*, lagu *stop accusin*, penggunaan *plug in* dan Cubase SX 2



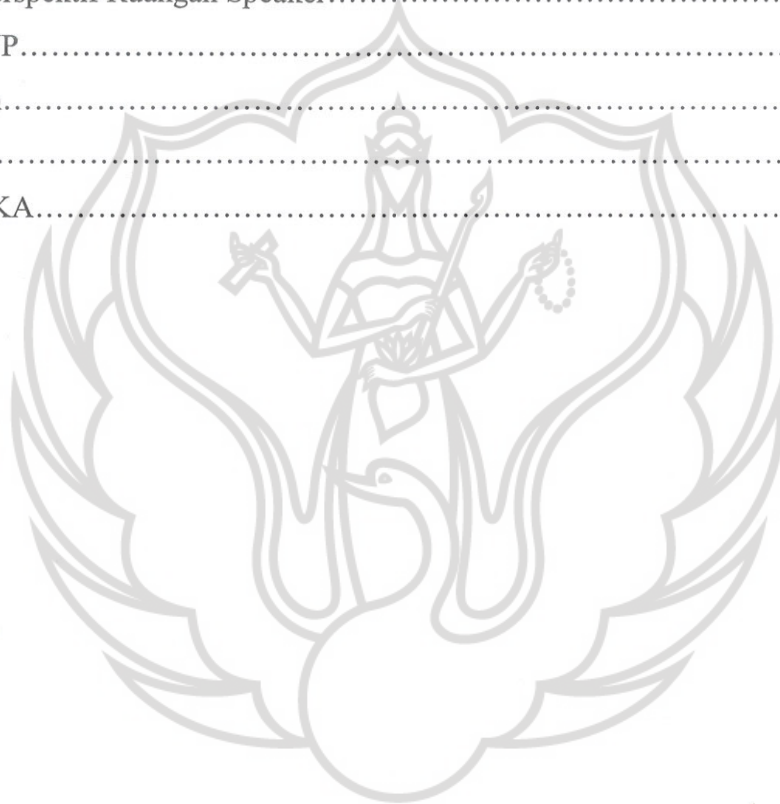


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
SINOPSIS.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Metode Penelitian.....	6
G. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II. LANDASAN TEORI SEPUTAR PEREKAMAN DAN MIXING.....	8
A. Sejarah Dan Perkembangan Teknologi Perekaman.....	8
1. Sejarah Perekaman Gelombang Suara.....	8
1.1 Silinder.....	8
1.2 Periode Penggunaan Pita.....	12
1.3 Era Penggunaan Disk.....	14
1.4 Digital Audio.....	14
2. Perkembangan Teknologi Dalam Industri Rekaman.....	16
2.1 Teknologi Sistem Suara.....	18
2.2 Teknologi Media Perekam.....	20
B. Prinsip Digitalisasi Audio.....	22
1. Prinsip Dasar Gelombang Suara.....	22
1.1 Tiga Unsur Dari Suara.....	22
1.2 Frekuensi Dan Panjang Gelombang.....	22

2.	Prinsip Digitalisasi Audio.....	25
2.1	Sample Dan Sample Rate.....	26
2.2	Bit.....	27
2.3	Bit Resolution.....	28
2.4	Pulse Code Modulation.....	28
C.	Teori Dasar Mixing.....	29
1.	Equalizing.....	30
2.	Compressing.....	32
3.	Reverb.....	33
4.	Balancing.....	34
5.	Panning.....	35
D.	Software CUBASE SX v2.3.....	35
1.	Sekilas Tentang Software.....	35
2.	Pengenalan Fitur Pada Software.....	36
<b>BAB III. PROSES MIXING LAGU STOP ACCUSIN KARYA PLUG &amp; PLAY PADA</b>		
<b>SOFTWARE CUBASE SX v2.3.....</b>		
A.	Persiapan Awal.....	38
1.	Perangkat Komputer Dan Hardware.....	38
2.	Importing Audio.....	42
B.	Proses Mixing.....	44
1.	Pembentukan Kerangka Mixing.....	45
1.1	Mix Drum.....	46
1.2	Mix Bass.....	74
1.3	Mix Vocal.....	79
2.	Mix Instrument Gitar.....	83
2.1	Mix Gitar Rhythm L.....	84
2.2	Mix Gitar Rhythm R.....	87
2.3	Mix Gitar Fill 1.....	88
2.4	Mix Gitar Fill 2.....	92

2.5 Mix Gitar Fill 3.....	95
2.6 Mix Gitar Fill 4.....	97
2.7 Mix Gitar Fill 5.....	100
2.8 Mix Gitar Fill 6.....	103
2.9 Mix Gitar Fill 7.....	106
2.10 Mix Gitar Fill 8.....	109
3. Balancing.....	111
4. Mixdown.....	112
5. Hasil Perspektif Ruangan Speaker.....	113
<b>BAB IV. PENUTUP.....</b>	<b>114</b>
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran.....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>116</b>



## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. <i>Edison dan Phonograph</i>	9
2. Gambar 2. <i>Berita The Talking Phonograph</i>	10
3. Gambar 3. <i>1877 Edison Phonograph</i>	10
4. Gambar 4. <i>Gramophone</i>	11
5. Gambar 5. <i>Gramophone</i>	12
6. Gambar 6. <i>Magnetic Tape</i>	13
7. Gambar 7. <i>Compact Disk</i>	14
8. Gambar 8. <i>Digital Audio Tape</i>	15
9. Gambar 9. <i>Digital Sound Recorder</i>	15
10. Gambar 10. <i>MiniDisc Rec</i>	16
11. Gambar 11. <i>Gelombang Sinusoidal</i>	23
12. Gambar 12. <i>Tingkat Tekanan Suara</i>	24
13. Gambar 13. <i>Tabel Sample Rate dan Kualitas</i>	27
14. Gambar 14. <i>Icon Inspector</i>	36
15. Gambar 15. <i>Tampilan Inspector</i>	37
16. Gambar 16. <i>Icon Mixer pada Toolbar</i>	37
17. Gambar 17. <i>Tampilan Mixer</i>	38
18. Gambar 18. <i>Tampilan Transport Panel</i>	38
19. Gambar 19. <i>Sepasang Speakerflat BEHRINGER 2031A</i>	41
20. Gambar 20. <i>ALESIS i014</i>	42
21. Gambar 21. <i>Tampilan import option</i>	44
22. Gambar 22. <i>Tampilan waveform di berbagai channel</i>	45
23. Gambar 23. <i>Master fader/stereo out</i>	46
24. Gambar 24. <i>Keseluruhan 11 channel drum</i>	48
25. Gambar 25. <i>Setingan gate pada hi-hate</i>	50
26. Gambar 26. <i>Setingan compressor pada hi-hate</i>	51
27. Gambar 27. <i>Setingan equalizer pada hi-hate</i>	52
28. Gambar 28. <i>Setingan reverb pada channel hi-hate</i>	53
29. Gambar 29. <i>Setingan panning pada channel hi-hate</i>	54
30. Gambar 30. <i>Setingan gate pada kick</i>	55
31. Gambar 31. <i>Setingan compressor pada kick</i>	56
32. Gambar 32. <i>Setingan ekualisasi pada kick</i>	57
33. Gambar 33. <i>Setingan gate pada track kick sub</i>	58
34. Gambar 34. <i>Setingan compressor pada channel kick sub</i>	59
35. Gambar 35. <i>Setingan equalizer pada channel kick sub</i>	60
36. Gambar 36. <i>Setingan gate pada channel snare</i>	61
37. Gambar 37. <i>Setingan compressor pada channel snare</i>	62
38. Gambar 38. <i>Setingan ekualisasi pada channel snare</i>	63
39. Gambar 39. <i>Setingan panning pada channel snare</i>	63
40. Gambar 40. <i>Setingan gate pada channel snare bottom</i>	64
41. Gambar 41. <i>Setingan kompresi pada channel snare bottom</i>	65
42. Gambar 42. <i>Setingan ekualisasi pada channel snare bottom</i>	66
43. Gambar 43. <i>Setingan gate pada channel tom 2</i>	67

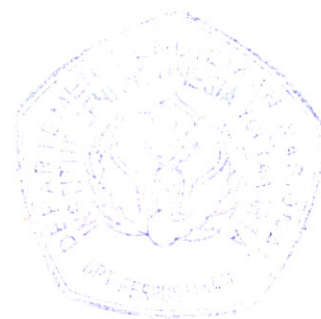
44. Gambar 44. Setingan kompresi pada <i>channel tom 2</i>	68
45. Gambar 45. Setingan ekualisasi pada <i>channel tom 2</i>	69
46. Gambar 46. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel tom 2</i>	69
47. Gambar 47. Setingan <i>gate</i> pada <i>channel floor 1</i>	70
48. Gambar 48. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel floor 1</i>	71
49. Gambar 49. Setingan ekualisasi pada <i>channel floor 1</i>	72
50. Gambar 50. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel floor 1</i>	72
51. Gambar 51. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel floor 2</i>	73
52. Gambar 52. Setingan ekualisasi pada <i>channel overhead L</i>	74
53. Gambar 53. Setingan ekualisasi pada <i>channel ambience drum</i>	75
54. Gambar 54. Setingan kompresi pada <i>channel bass L</i>	76
55. Gambar 55. Setingan <i>limiter</i> pada <i>channel bass L</i>	77
56. Gambar 56. Setingan ekualisasi pada <i>channel bass L</i>	78
57. Gambar 57. Setingan <i>reverb</i> pada <i>channel bass</i>	79
58. Gambar 58. Setingan kompresi pada <i>channel vocal</i>	80
59. Gambar 59. Setingan <i>limiter</i> pada <i>channel vocal</i>	81
60. Gambar 60. Setingan ekualisasi pada <i>channel vocal</i>	82
61. Gambar 61. Setingan efek <i>reverb</i> pada posisi FX <i>channel di channel vocal</i>	83
62. Gambar 62. Setingan efek <i>delay</i> pada <i>channel vocal</i>	84
63. Gambar 63. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel gitar block L</i>	86
64. Gambar 64. Setingan efek <i>reverb</i> pada <i>channel gitar rhythm L</i>	87
65. Gambar 65. Setingan efek <i>amplitude v2.0</i> pada <i>channel gitar rhythm L</i>	87
66. Gambar 66. Setingan ekualisasi pada <i>channel gitar rhythm L</i>	88
67. Gambar 67. Setingan efek <i>amplitude</i> pada <i>channel gitar rhythm R</i>	89
68. Gambar 68. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel gitar fill 1</i>	90
69. Gambar 69. Setingan <i>Read Enable</i> pada <i>waveform gitar fill 1</i>	91
70. Gambar 70. Setingan efek <i>delay</i> pada <i>channel gitar fill 1</i>	91
71. Gambar 71. Setingan efek <i>amplitude</i> pada <i>channel gitar fill 1</i>	92
72. Gambar 72. Setingan ekualisasi pada <i>channel gitar fill 1</i>	93
73. Gambar 73. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel gitar fill 1</i>	93
74. Gambar 74. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel gitar fill 2</i>	94
75. Gambar 75. Setingan <i>amplitude</i> pada <i>channel gitar fill 2</i>	95
76. Gambar 76. Setingan ekualisasi pada <i>channel gitar fill 2</i>	96
77. Gambar 77. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel gitar fill 2</i>	96
78. Gambar 78. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel gitar fill 3</i>	97
79. Gambar 79. Setingan ekualisasi pada <i>channel gitar fill 3</i>	98
80. Gambar 80. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel gitar fill 3</i>	98
81. Gambar 81. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel gitar fill 4</i>	99
82. Gambar 82. Setingan <i>amplitude</i> pada <i>channel gitar fill 4</i>	100
83. Gambar 83. Setingan ekualisasi pada <i>channel gitar fill 4</i>	101
84. Gambar 84. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel gitar fill 4</i>	101
85. Gambar 85. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel gitar fill 5</i>	102
86. Gambar 86. Setingan <i>amplitude</i> pada <i>channel gitar fill 5</i>	103
87. Gambar 87. Setingan ekualisasi pada <i>channel gitar fill 5</i>	104
88. Gambar 88. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel gitar fill 5</i>	104
89. Gambar 89. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel gitar fill 6</i>	105

90. Gambar 90. Setingan <i>amplitube</i> pada <i>channel gitar fill 6</i>	106
91. Gambar 91. Setingan ekualisasi pada <i>channel gitar fill 6</i>	107
92. Gambar 92. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel gitar fill 6</i>	107
93. Gambar 93. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel gitar fill 7</i>	108
94. Gambar 94. Setingan <i>amplitube</i> pada <i>channel gitar fill 7</i>	109
95. Gambar 95. Setingan ekualisasi pada <i>channel gitar fill 7</i>	110
96. Gambar 96. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel gitar fill 7</i>	110
97. Gambar 97. Setingan <i>compressor</i> pada <i>channel gitar fill 8</i>	111
98. Gambar 98. Setingan ekualisasi pada <i>channel gitar fill 8</i>	112
99. Gambar 99. Setingan <i>panning</i> pada <i>channel gitar fill 8</i>	112
100. Gambar 100. Setingan <i>fader</i> pada <i>mixer</i>	113



# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar belakang Masalah

Sejauh kurun waktu berkembangnya musik sekarang ini, bahwa peran sebuah kelompok musik dalam sebuah pertunjukan musik di tanah air dapat dikategorikan sebagai kebutuhan yang mengarah terhadap berbagai kepentingan masyarakat, baik untuk kepentingan kemajuan seni, kepentingan pribadi atau kelompok, maupun untuk kepentingan komersial termasuk diantaranya pada kepentingan industri musik di tanah air. Sebagaimana Dieter Mack mengatakan, bahwa globalisasi dalam bidang musik sudah nampak sejak munculnya media massa dan berbagai konglomerat dengan tujuan tertentu, yaitu tujuan komersial. Dengan demikian, perspektif dari seluruh lapisan masyarakat tentang musik dari sekelompok pemusik ikut berevolusi berdasarkan klasifikasi kepentingan masing-masing individu maupun golongan seiring dengan perkembangan media informasi, teknologi dan seni.

Berbicara tentang teknologi, dewasa ini perkembangan teknologi yang cukup pesat telah mencakup disegala bidang, baik dari ilmu pengetahuan, media informasi, industri dan banyak lagi. Ini terbukti pada masyarakat yang tadinya menggunakan sesuatu (alat) secara manual, sekarang dipermudah karena perkembangan teknologi yang semakin lama semakin maju. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi tersebut adalah perangkat rekaman. Dahulu, suara

tidak dapat direkam, apalagi disimpan dan diolah. Manusia hanya menggunakan media tulisan untuk saling berkomunikasi. Namun seiring perkembangan zaman, manusia mulai menemukan teknologi elektronika dan digital, sehingga suara sudah dapat di perdengarkan kembali, bahkan diolah dengan mudah. Melalui *sequencer*-lah suara-suara dapat kembali diperdengarkan. Secara sederhana, *sequencer* dapat diterjemahkan sebagai *hardware* yang memiliki kemampuan untuk memainkan, merekam dan mengolah data lagu dengan banyak instrumen.

Akibat perkembangan teknologi di media perekaman dan komputer semakin pesat, kini *sequencer* diciptakan dalam bentuk *software*. Beberapa *software sequencer* yang banyak dipakai oleh para professional mancanegara antara lain *Cakewalk Pro Audio*, *Pro Tools*, *Logic Audio*, *Digital Performer*, *Cubase Audio*, *Digital Orchestrator* atau *Studio Vision Pro* dan banyak lagi. *Cubase SX v2.3* adalah salah satu *software sequencer* yang dikeluarkan oleh Steinberg. Ada yang menarik dari *Cubase SX v2.3* dalam penulisan ini didasari dengan dua hal, pertama *Cubase SX v2.3* secara kondisional tidak terlalu memerlukan sebuah perangkat komputer yang “*powerfull*”. Dengan perangkat komputer yang standart, *Cubase SX* sudah dapat berjalan dengan baik. Dan hal kedua secara teknik kepraktisan yaitu faktor kenyamanan bagi penulis dalam menggunakan *software* tersebut karena terbiasanya bagi penulis sebagai “*brainware*” dalam pemahaman fitur-fitur yang ada didalam *software Cubase SX v2.3*.

Di lingkungan kampus Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Meskipun saat ini sudah ada mata kuliah yang



membahas tentang teknik *recording* (Aplikom 2), tetapi mata kuliah tersebut secara khusus tidak menerapkan teknik *mixing* guna hasil rekaman tersebut sudah layak untuk diperdengarkan ke publik. Sedikit-banyak mahasiswa harus dapat mengerti tentang ilmu teknik *mixing* dalam perekaman musik dengan baik. Secara nyata beberapa dari mahasiswa dan lulusannya, serta beberapa dosen pada kenyataannya sering terlibat dalam proses rekaman musik. Dengan demikian tak bisa dipungkiri dikalangan jurusan musik Institut Seni Indonesia, pentingnya mengetahui tentang teknik *mixing* secara digital guna mengerti dan keharusan teknik *mixing* dilakukan setelah *recording*.

Keselarasan hasil rekaman musik yang sering kita dengarkan melalui media TV, Radio, Tape dan lainnya, tidak cukup jika musik itu layak diperdengarkan hanya melalui tahap rekaman saja, tetapi juga melalui tahap *mixing* dan *mastering*. *Mixing* diartikan sebagai proses *adjustment* atau penyesuaian elemen-elemen musikal pada keseluruhan komposisi musik. Hasil akhir dari penyesuaian akhir ini adalah diperoleh rekaman yang betul-betul semirip mungkin dengan sumber bunyi aslinya, dalam artian bahwa hasil rekaman tersaji dalam ruang 3 dimensi seperti kita melihat suatu pertunjukan *live* musik.

Tulisan ini meneliti seputar topik audio tentang proses *mixing* pada *software* Cubase SX v2.3, yang merupakan terusan dari topik perekaman digital yang ditulis oleh teman-teman lulusan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pentingnya topik ini diangkat tentang proses *mixing* pada *software* Cubase SX v2.3, penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat khususnya mahasiswa jurusan

musik sehingga memahami bagaimana Proses *mixing* dengan menggunakan *software* Cubase SX v2.3.

## B. Rumusan masalah

Proses *mixing* pada *software* Cubase SX v2.3 dengan permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses *mixing* dengan menggunakan Cubase SX v2.3?
2. Bagaimana penerapan *plug in* tersebut?
3. Bagaimana pengaturan dan penyeimbangan *output instrument* dari berbagai *track* sehingga menjadi satu komposisi lagu yang selaras (*Mixing*).

## C. Batasan masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah pada lagu yang berjudul *Stop Accusin* oleh group band *Plug & Play* asal Tangerang.

Pertimbangan dalam pemilihan lagu ini dikarenakan seiringnya dengan penulis sedang menyelesaikan proses *mixing* pada band tersebut. Pada lagu ini banyaknya *track* dalam hasil *recording* yang dimiliki, yaitu sebanyak 24 *track*. Sementara instrument yang digunakan hanya drum, gitar, bass dan vokal. Di komposisi lagu ini banyaknya *fill* gitar yang digunakan, yaitu 8 *track* diluar *track block* gitar yang terdiri dari 2 *track* (*block* gitar *Right* dan *block* gitar *Left*). Disini akan di-dimensikan beberapa *track fill* gitar di berbagai karakter dalam komposisi *mixing*.

Sebagai tambahan *plug in* digunakan pada *Amplitude* oleh IK Multimedia, sebagai pendukung proses *mixing*.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tersajinya sebuah penelitian yang memberikan informasi tentang proses *mixing* pada Cubase SX, hal penting yang menjadi tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui proses *mixing* dengan menggunakan Cubase SX v2.3.
2. Mengerti penggunaan *plug in* Cubase SX v2.3.
3. mengetahui hasil *mixing*.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Dalam penelitian ini diperlukan sumber pustaka sebagai acuan penulis berkaitan dengan materi yang akan dibahas guna memiliki pemahaman tentang dasar teori dari penelitian yang dilakukan. Buku-buku yang digunakan sebagai acuan tersebut sebagai berikut:

1. David M.Huber dan Robert E.Runstein, *Modern Recording Technique Fourth Edition*, SAMS Publishing, Indianapolis, 1995. Buku ini berisikan tentang pengetahuan dasar bagi seorang *sound engineer* (teknisi rekaman), sebagai panduan dalam menjalankan proses perekaman musik.
2. Bobby Owsinski, *Mixing Engineer's Handbook*, MIX BOOKS, Vallejo, 1999. buku ini berisikan tentang bagaimana seorang *mixing engineer*

mengolah audio dari beberapa *track* dikemas menjadi komposisi yang selaras.

3. Bill Gibson, *Sound Advice On Mixing*, ProAudio Press, Vallejo, 2002. Buku ini juga menjadi panduan dalam menjalankan proses perekaman musik, dimana buku ini berisikan tentang teknik mixing audio.
4. Steinberg, Tutorial pada *software* Cubase SX, German, 2003.
5. Bill Gibson, *Sound Advice on Digital Audio*, artistpro Publishing, Boston, 2005. buku ini menjelaskan tentang sinyal audio digital yang juga membantu dalam proses penulisan.

#### **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pendekatan dari sisi musikologis. Adapun 3 tahapannya sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dilaksanakan dengan studi pustaka dan pengumpulan data dari beberapa referensi dalam bentuk buku, artikel, majalah serta data *wave audio* yang berhubungan dengan tema skripsi.

2. Tahap pengolahan data

Analisis terhadap jalannya proses *mixing* yang diterapkan pada *sequencer* yang kemudian disusun secara sistematis untuk memperoleh arah yang jelas pada tujuan penulisan skripsi.

### 3. Tahap akhir

Tahap pembuatan laporan dari pelaksanaan penelitian. Hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian disusun secara sistematis.

## G. Sistematika penulisan

Sistematis penulisan dalam karya tulis ini dibagi dalam 4 bab yang disusun secara sistematis sebagai berikut:

- Bab I: Pendahuluan, yang berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab II: Landasan Teori Seputar Perekaman dan Mixing, berisi uraian tentang teori dan pengetahuan audio serta sejarah singkat perkembangan teknologi rekaman dan teori dasar mixing.
- Bab III: Pembahasan, yang merupakan laporan penelitian dari proses *mixing* pada *Software Cubase SX v2.3*.
- Bab IV: Berisi penutup yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran dari penulis.