

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Mixing adalah penggabungan antara satu *track* instrumen yang direkam sehingga terdengar *harmonis*. Proses *mixing* yang paling dasar adalah *balancing volume*, kedua adalah *filtering* dan kompresi dengan menggunakan *EQ* serta *compressor*, sedangkan *reverb* dan *delay* merupakan *treatment* terakhir yang berfungsi untuk memberikan nuansa pada sebuah lagu. Banyak sekali hal yang menarik ketika melakukan *mixing*, hal ini membuat *mixing* menjadi sebuah seni dalam mengolah dan memadukan rasa dalam bermusik. Dari rumusan masalah serta pembahasan yang telah dicantumkan pada penulisan kali ini, maka dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut :

1. *Jogja Audio School* merupakan lembaga kursus yang mengajarkan kurikulum mengenai dasar menjadi seorang *audio engineer* yang baik. Semua kurikulum tiap levelnya merupakan tahapan serta proses dalam memproduksi sebuah audio. *Art of mixing* menjadi salah satu materi di level keempat yang memberikan pandangan bagi siswa tentang tujuan serta penerapan *mixing* dalam dunia audio digital. *Balancing, Panning, Dynamic Processing, Equalising Filtering*, dan penambahan *treatment* seperti *reverb* dan *delay* masuk dalam level ini. Beberapa materi diatas menjadi acuan dalam mengerjakan studi kasus penerapan *mixing* di lagu *Englishman in New York*.

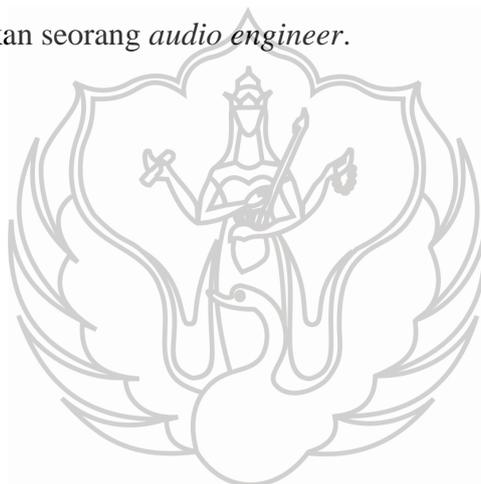
2. Pada saat melakukan *mixing* lagu ini, tahap awal adalah *balancing* dan *panning*, setelah semua dirasakan enak untuk didengar maka *filtering* dan kompresi dilakukan dengan menggunakan *EQ* dan *Compressor*. Tahap kedua yaitu menambahkan *reverb* dan *delay*, untuk mengejar gaya *mixing London style*. Tahap ketiga adalah penggunaan *automation* yang berfungsi untuk membuat nuansa pada lagu tersebut menjadi lebih hidup. Setelah semua proses tersebut selesai lakukan *review* ulang dan *balancing* akhir. Hal ini dilakukan dengan tujuan, agar semua bagian pada lagu tersebut muncul terutama *filler* dan bagian penting yang membuat lagu terdengar bagus. Inilah yang disebut seni dalam *mixing*.

B. Saran

Penulisan dan penelitian kali ini sebenarnya masih perlu banyak pembahasan dari segi teori penggunaan serta fungsional dari tiap plugin. Akan tetapi mengingat waktu, batasan masalah serta tujuan akhir penelitian ini, maka penulisan ini akan lebih dipersingkat pada tahap dan juga dasar dari proses *mixing* tersebut. Sebagai mahasiswa yang saat ini menjalankan tugas akhir sangat mengharapkan suatu saat akan ada mahasiswa lain yang akan melanjutkan dan mengangkat topik ini kembali untuk menjelaskan teori serta penerapan *mixing* secara terperinci.

Harapan untuk institusi khususnya Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta, yaitu agar membuat kurikulum mengenai *audio engineering* dan mengajarkan beberapa ilmu *audio digital* yang lebih mendalam dan fokus. Hal ini diutarakan karena ada banyak alasan seperti :

1. Peminat *audio digital* dan profesi sebagai *audio engineer* di Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta sudah semakin banyak.
2. Dunia musik sebenarnya lebih dekat dengan dunia *audio digital*, bahkan diluar negeri sudah sangat banyak sekolah musik yang setara dengan institut yang memiliki kurikulum mengenai ilmu *audio digital*
3. Dunia *audio digital* sangat dibutuhkan oleh beberapa komposer dan musisi lain untuk mendokumentasikan karyanya dalam bentuk audio, bahkan jika memandang lebih jauh, bidang seni lainnya seperti *film* juga sangat membutuhkan seorang *audio engineer*.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Said, Fahmy. *Modul Jogja Audio School Grade 1 – 6*, Yogyakarta, 2013.
- Deavin, Ronny. *Canggih Bermusik Dengan Komputer*, Gramedia, Jakarta 2009.
- Gibson, David. 1997. *The Art Of Mixing A Visual Guide To Recording Engineering And Production*. California : Mix Books.
- Izhaki, Roey. 2008. *Mixing Audio Concepts, Practices, and Tools*. MA. USA : Focal Press.
- Owsinski, Bobby. 2014. *The Mixing Engineer's Handbook*. Boston. USA : Course Technology.
- Rez, Idhar. *Music Record Indie Label*. Mizan, Bandung, 2008.
- Senior, Mike. 2011. *Mixing Secret for the Small Studio*. MA. USA : Focal Press.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung, 2006



WEBTOGRAFI

<http://www.krksys.com/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.iskproaudio.com/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.presonus.com/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.presonus.com/products/studio-one/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.mxl.com/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.shure.com/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.steinberg.net/en/home.html> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.music-group.com/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.waves.com/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.izotope.com/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.fabfilter.com/> ; diakses Oktober 2016.

<http://en.wikipedia.org/wiki/psychoacoustics/> ; diakses Oktober 2016.

<http://www.selby.com.au> ; diakses November 2016.

<http://www.sweetwater.com/> ; diakses November 2016.

<http://www.digitaldjtips.com/> ; diakses November 2016.

<http://www.independentrecording.net/> ; diakses November 2016.

GLOSARIUM

A

ADAT : *Analog Digital Analog Transponder* atau alat yang digunakan sebagai tambahan *channel input* pada *audio interface* yang memiliki *port adat optical*.

Adat Optical : jenis kabel optic yang menyambungkan antara ADAT dan audio interface.

Algorithm (parameter reverb) : Merupakan model parameter algoritma dari komputer untuk mensimulasikan *reverb* dalam ruang yang berbeda. Setiap parameter dari *algorithm* akan terdengar berbeda dari satu ke yang lainnya dan memiliki karakter yang unik. Pilihan pada *parameter algorithm* yang umum seperti *hall, church, ambient, plate*.

Ambient : Suara – suara yang berada disekitar sumber suara inti.

Attack Time : Teknologi yang digunakan untuk menentukan waktu hingga gate terbuka ketika sinyal berada di atas garis *threshold*.

Audio Engineer : *audio engineer* merupakan orang yang memiliki tanggung jawab lebih besar terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan audio, dibandingkan seorang *sound engineer*. Seorang *audio engineer* sudah pasti bisa melakukan hal – hal yang dikerjakan seorang *sound engineer*, akan tetapi sebaliknya seorang *sound engineer* belum tentu dapat mengerjakan pekerjaan *audio engineer*.

Audio Interface : Sebuah alat untuk mengkonversi sinyal analog ke digital, digital ke analog (AD/DA).

Automation : merupakan penggerak otomatis dari semua *treatment* yang diciptakan seorang *audio engineer*, seperti penggerak otomatis fader volume, penggerak otomatis panpot, serta efek yang digunakan.

B

Balancing : Proses meratakan volume agar *track* yang direkam terdengar seimbang

Bit Resolution : Jumlah bit yang berfungsi untuk menentukan berapa lebar rentang dinamika yang ditangkap dan dimiliki oleh hasil rekaman yang kita lakukan. Satuan untuk Bit Resolution adalah bit.

Brick Wall Limiter : Limiter yang banyak digunakan pada saat *mastering* untuk menaikkan *volume* keseluruhan dari sebuah material audio.

C

Cardioid : *Polar Pattern Microphone* yang daya tangkapnya dibagian depan saja.

Condenser Microphone : *Microphone* yang cara kerjanya berdasarkan diafragma dan susunan *backplate*.

Clipping : Batas tertinggi sebuah *gain* biasanya ditandai dengan warna merah. Jika terjadi *clipping* maka secara otomatis suara yang dihasilkan akan *peak* atau terdistori.

Crossover : Parameter yang digunakan untuk membagi sinyal antara frekuensi rendah dan frekuensi tinggi. Sinyal suara dengan frekuensi tinggi secara umum lebih mudah diserap daripada sinyal suara dengan frekuensi rendah. Oleh karena itu *reverb* atau gema frekuensi rendah akan bertahan dan terdengar lebih lama daripada *reverb* atau gema frekuensi tinggi. Parameter ini memberikan kontrol terhadap pembagian batasan frekuensi mana yang akan terbagi menjadi frekuensi tinggi dan rendah.

D

Damping : Parameter untuk mengontrol *early reflection* dan *decay* dari *reverb tail*. Semakin tinggi nilainya, semakin sedikit *reverb* yang terjadi.

De-Esser : *Treatment* yang digunakan untuk menghilangkan suara *Sibilance* pada konsonan "S", "Z", dan "Sh" yang sering mengganggu

dalam rekaman vokal. *Sibilance* tersebut dapat dikarenakan oleh kompresi, penggunaan *microphone* yang salah, atau penyanyi. *Sibilance* kira-kira berada pada frekuensi 2 – 10 kHz, tergantung kasusnya

Delay : Teknologi untuk membuat produksi pemutaran menjadi tertunda dari sinyal audio.

Delay Time : Waktu yang dibutuhkan teknologi delay untuk membuat produksi pemutaran menjadi tertunda dari sinyal audio.

Diffusion : Parameter yang digunakan untuk mensimulasikan refleksitas suara dari sebuah ruangan yang disimulasikan oleh perangkat *reverb*. Parameter ini secara jelasnya mengatur seberapa besar laju *tail reverb* (*reverb* susulan) yang diperbolehkan untuk berefleksi dalam ruangan yang disimulasikan. Semakin tinggi parameternya, maka *reverb* yang dihasilkan akan semakin seperti *live perform*.

Digital Audio Workstation (DAW) : Sebuah *software* yang berfungsi untuk merekam suara, *editing*, *mixing* dan *mastering* sehingga menjadi sebuah karya musik.

Digital Recording : Teknologi rekaman dengan menggunakan komputer, *audio interface* serta alat – alat yang lebih ringkas. Efek dan sebagainya masuk dalam sebuah *software virtual*.

Ducker : Teknik pengolahan dinamika suara dengan menurunkan salah satu sinyal audio berdasarkan sinyal audio lainnya sebagai kontrol *trigger*-nya

Dynamic Microphone : *Microphone* yang terbuat dari membran plastik yang tipis sebagai filterasi yang nantinya akan membentuk sebuah diafragma.

Dynamic Processing : salah satu cara efektif untuk seorang *audio engineer* yang ingin memastikan bahwa seluruh bagian penting yang telah direkam dapat benar-benar terdengar pada hasil akhir dari sebuah produk yaitu lagu atau musik

Dynamic Range : Rentang dinamika yang ditangkap pada saat rekaman.

E

Early Reflection : Parameter yang digunakan untuk mengatur seberapa besar ruangan yang disimulasikan oleh persepsi otak manusia terhadap *reverb* yang dihasilkan. Parameter ini mengatur beberapa pantulan pertama yang terjadi sebelum *reverb* yang sesungguhnya datang. Beberapa pantulan pertama inilah yang mempersepsikan bentuk ruangan serta luasnya ruangan yang disimulasikan tersebut. Parameter ini bisa disebut sebagai parameter yang paling penting jika tujuannya adalah untuk mensimulasikan suatu bentuk ruangan tertentu.

Editing : Proses mengedit data wav maupun midi. Proses ini biasanya dilakukan setelah recording

EQ : *Equalizer*, sebuah alat yang digunakan untuk melakukan *filter*, *boost* serta mencari *tone colour*.

Expander : Teknologi yang digunakan untuk meningkatkan *dynamic range* dari sinyal. Tergantung oleh sistem desainnya, *expander* dapat bereaksi dengan cara mengurangi *gain* sinyal atau menambahkan *gain* sinyal.

F

Figure of Eight : *Polar pattern microphone* yang daya tangkapnya dibagian depan dan belakang saja.

Filtering : Proses menghilangkan bagian – bagian frekuensi yang tidak dibutuhkan.

Frekuensi Banyaknya getaran gelombang yang terjadi dalam waktu satu detik. Satuan untuk frekuensi adalah Hertz (Hz)

G

Gain : Sebuah power untuk mengangkat level dari audio.

Gate : teknologi yang digunakan untuk membiarkan sinyal input dapat mencapai output jika sinyal input berada di atas garis *threshold*, namun

pada saat sinyal input berada di bawah garis *threshold*, maka sinyal akan hilang sehingga tidak menimbulkan suara apapun .

H

Hardware : Perangkat keras yang mendukung kinerja pada sebuah komputer.

Headroom : Jarak antara sinyal audio dengan maksimum yang diijinkan sebelum melewati batas *peak*.

Hi-Cut : Parameter yang digunakan untuk memotong *high* frekuensi dari *reverb* yang dihasilkan.

High Frekuensi : Gelombang suara tinggi.

Hold Time : Digunakan untuk menentukan seberapa lama gate terbuka, bahkan setelah sinyal kembali berada di bawah *threshold*

Home Recording : Tempat rekaman yang mengacu pada sebuah ruangan kecil dengan peralatan yang bisa digunakan secara *mobile* (kata sifat yang berarti dapat bergerak atau dapat digerakkan dengan bebas dan mudah).

I

In Phase : Sebuah keadaan ketika dua gelombang bertemu dengan frekuensi yang sama, waktu yang sama, dan gelombang yang sama. *In Phase* menyebabkan gelombang menjadi lebih kuat.

K

Kompresi : Proses melakukan kompres pada suara yang memiliki dinamika berubah – rubah secara ekstrim.

L

Latency : keterlambatan bunyi yang keluar pada *output* dalam hal ini adalah speaker atau headphone.

Limiter : teknologi yang bekerja dalam memproses sinyal audio dan berfungsi untuk mengurangi rentang dinamika yang ditangkap pada saat rekaman.

Live Recording : Proses rekaman secara langsung dan dimainkan bersama-sama. Biasanya dilakukan pada sebuah studio musik yang memiliki peralatan instrumen lengkap.

Low Frekuensi : Gelombang suara rendah.

Low Freq Level (Parameter Reverb) : Parameter yang digunakan untuk memberikan kontrol terhadap level suara frekuensi rendah. *Reverb* atau gema yang berat di suara rendah seperti bass secara umum akan terdengar terlalu rendah dan parameter ini biasa digunakan untuk mereduksi level suara *reverb* rendah tersebut.

Low Ratio (Parameter Reverb) : Parameter yang digunakan untuk mengatur waktu alternatif dari frekuensi tinggi dan rendah dari bagian *tail reverb* yang disimulasikan oleh perangkat *reverb*. Umumnya, pada nilai parameter sebesar 100% suara yang disimulasikan tetap sama, jika diatas 100% akan membuat bagian rendah akan terdengar lebih panjang daripada bagian tinggi, dan nilai dibawah 100% akan membuat efek sebaliknya.

M

Mastering : Proses yang dilakukan setelah *mixing*. Hal yang biasa dilakukan adalah menaikkan *gain* untuk mendapatkan level sesuai *quality standart*.

Middle Frekuensi : Gelombang suara sedang.

Mid-Side Position : Salah satu jenis posisi overhead. Biasa menggunakan 2 microphone dengan polar pattern yang berbeda. Satu *microphone* dengan *polar pattern figure of eight* dan yang satu menggunakan *microphone* dengan *polar pattern cardioid*.

MIDI : Musical Instrument Digital Interface. Merupakan sebuah standart *hardware* dan *software* internasional untuk saling bertukar data seperti kode musik.

Mix (parameter *reverb*) : Parameter yang digunakan untuk menspesifikasikan seberapa banyak sinyal yang telah diolah oleh *reverb* menyatu dengan sinyal asli yang belum diolah oleh perangkat *reverb*. Mengatur parameter *mix* menjadi 100% basah (*wet*) akan membuat sinyal suara yang diolah menjadi suara yang terdengar seperti dari ruangan yang jauh, sementara mengecilkan parameter *mix* akan pula mengecilkan penyatuan jumlah banyaknya suara yang diolah *reverb* dengan sinyal suara asli yang belum diolah dengan *reverb*.

Mixer : Alat yang digunakan untuk melakukan *mix* antar *track*.

Mixdown : Proses ekspor data yang direkam menjadi sebuah data audio stereo.

Mixing : Proses yang dilakukan setelah rekaman dan *editing*. Hal yang biasa dilakukan pada saat *mixing* yaitu menyatukan suara dengan *balancing volume, panning, filtering*, kompresi, pemberian efek *reverb* dan *delay*

N

Noise : Suara kotor yang biasa mengikuti sumber suara yang ditangkap. Suara ini biasanya ditimbulkan akibat gain yang berlebih atau *ground* dari listrik.

O

Omnidirectional : *Polar Pattern Microphone* yang daya tangkapnya di semua sisi *microphone*.

Out Of Phase : Sebuah keadaan ketika dua gelombang bertemu dengan frekuensi yang sama, gelombang yang sama, tetapi waktunya berbeda atau frekuensi yang benar-benar berbeda. *Out of phase* akan menghasilkan gelombang yang baru. Pada saat recording, keadaan *out of phase* instrument yang sama akan mengakibatkan suara menjadi lebih tipis dan cenderung kehilangan *low frequency*.

Overdubbing : Teknik rekaman audio satu per satu dimulai dari guide, dilanjutkan drum, bass dan instrumen lainnya.

Overhead : Peletakan *microphone* yang posisinya diatas kepala. Fungsinya yaitu menangkap *ambient* dari ruangan tempat kita melakukan rekaman.

P

Panning : sebuah panorama audio atau distribusi sinyal suara menjadi *stereo* yang diatur melalui *pan pot*.

Pan Pot : potensiometer panorama atau alat yang digunakan untuk mengatur *panning*.

Peak : Batas maksimal audio. Batas maksimal tersebut terletak pada posisi 0 dBFS.

Plugins : Jenis file berekstensi dll. yang fungsinya untuk membantu kinerja *software*. Biasanya plugin ini ada yang merupakan bawaan *software* maupun yang bukan atau pihak ketiga (*third party*).

Polar Pattern : Pola penangkapan suara dari *microphone*.

Pre-Amp : Pre Amplifier. Daya yang digunakan untuk membantu mengangkat sinyal audio yang masuk.

Pre Delay : parameter yang digunakan untuk mengatur seberapa lama waktu yang dibutuhkan antara suara asli yang masih *dry* dan suara refleksi awal (pantulan pertama) dan pantulan berikutnya dari sebuah *reverb*. Otak manusia mempersepsikan *reverb* ketika jarak *pre-delay* adalah kurang dari 100 ms. Apabila lebih dari itu, maka efek ini disebut sebagai *echo*.

Q

Quality Standart : kualitas standart yang sudah ditentukan secara internasional.

R

Range Floor : Digunakan untuk menentukan tingkat atenuasi atau pelemahan yang terjadi. Nilai lebih dari -50 dB secara praktis berarti menutup total *gate*.

Ratio : Keras lembutnya sebuah suara yang dihitung menggunakan dB.

Release : Digunakan untuk menentukan seberapa lama *gate* akan melepaskan reaksinya.

Recording : Proses Rekaman.

Reverb : Efek suara yang memanipulasi gelombang sonic seakan berada pada sebuah tempat yang menggema. Efek suara ini terjadi karena adanya suara yang dipantulkan.

Reverb Out Frequency : Parameter yang digunakan untuk mengatur di manakah frekuensi yang akan lebih banyak diproses oleh efek *reverb*.

Reverb Time : Parameter yang berfungsi untuk mengatur panjangnya waktu sebelum *reverb* berkurang. *Reverb time* bergantung pada seberapa banyak permukaan reflektif yang ada. *Reverb time* sering disebut juga sebagai *Sustain*, *Decay*, dll. *Reverb time* juga dapat menggambarkan seberapa luas sebuah ruangan tempat proses rekaman.

Ribbon Microphone : Jenis *microphone* yang menggunakan pita tipis dan sensitif yang digantung pada medan magnet.

Room Shape and Size : digunakan untuk menentukan seberapa besar dan bagaimana bentuk ruangan yang akan disimulasikan perangkat *reverb*. Umumnya *parameter room size* bisa diubah dengan parameter angka, tetapi tak jarang juga perangkat *reverb* yang menyediakan *room size* dengan ukuran-ukuran yang sudah ditetapkan, seperti *Small*, *Medium*, *Large room size*. Semakin besar ruangan, maka *reverb* atau gema yang didapatkan akan semakin besar.

RTAS : *Real-Time AudioSuite* adalah format audio *plug-in* yang dikembangkan oleh *Digidesign* untuk mengintegrasikan *software* audio *synthesizer* dan efek *plugin* dengan DAW.

S

Sample Rate : frekuensi sampel (audio yang diterima) yang menggambarkan atau mendefinisikan dari jumlah sampel per detik, dari sinyal analog yang masuk secara berlanjut untuk membuat sinyal digital. diukur dalam Hz atau kHz (1 kHz menjadi 1000 Hz) "

Semi Live Recording : Proses rekaman yang mendahulukan instrumen setelah itu dilanjutkan oleh vokal.

Signal Input : Sinyal yang masuk kedalam *audio interface* dan di proses secara *digital* oleh *software DAW*.

Sidechain : merupakan salah satu *compression* yang dapat digunakan untuk *de-essing*, *ducking*, dan mengurangi *plosif* (rentang antara sinyal tertinggi dengan terendah terlalu besar), dan efek lainnya.

Signal Level : kekuatan sinyal

Signal Output : Sinyal yang keluar setelah menerima proses pada *software DAW*.

Software : Sejenis program atau perangkat lunak yang membantu kinerja seseorang pada komputer.

Sound Engineer : Seseorang yang bekerja dibidang audio dan kegiatannya adalah menjadi operator sebuah *sound system* dan *recording*.

Spread : Parameter yang berfungsi untuk mengatur luas atau sempitnya suara stereo yang disimulasikan terhadap *tail reverb* (*reverb* susulan akibat refleksi). Umumnya jika parameter nilai berada 0% simulasi stereo akan hilang dan *reverb* yang dihasilkan akan terdengar mono, sedangkan 200% akan menghasilkan stereo dari *tail reverb* yang terdengar sangat luas.

Stereo Base : Paramete yang berfungsi untuk mengatur tingkat simulasi stereo yang disimulasikan perangkat *reverb*. Pengaturanya sendiri seperti mengatur jarak antara dua *microphone virtual* yang disimulasikan oleh perangkat *reverb*. Meningkatkan parameter ini akan memberikan kesan gema stereo yang luas dan sebaliknya.

Stems : Proses *mixdown* / ekspor per *track*.

Studio Rekaman : Tempat rekaman berbentuk studio musik yang memiliki peralatan lengkap serta ruangan yang terjamin perhitungan akustiknya.

T

Totally Out Of Phase : Sebuah keadaan ketika dua gelombang bertemu dengan frekuensi yang sama, waktu yang sama, tapi gelombangnya saling berkebalikan. *Totally out of phase* akan menyebabkan gelombang tidak menimbulkan bunyi karena kedua gelombang saling meniadakan.

Track : Dalam dunia *audio digital*, *track* merupakan media untuk jalur yang digunakan pada saat proses rekaman. Jalur tersebut terbagi 2 yaitu *instrumen track* dan *audio track*.

Tranducer : Sejenis alat pengubah sinyal suara. Pada *microphone*, *tranducer* berfungsi untuk mengubah energi akustik (gelombang suara) menjadi sinyal listrik.

Treatment : Penambahan efek *reverb*, *delay* dan lain-lain dalam melakukan *mixing*.

Threshold : Digunakan untuk menentukan di level manakah *gate* akan bekerja. Jika sinyal input berada di atas *threshold*, maka sinyal akan mencapai output. Namun jika sinyal input berada di bawah *threshold*, maka sinyal akan diblokir atau dilemahkan sepenuhnya.

U

Unicardional : *microphone* yang memiliki penangkapan sensitif dari arah depan saja.

V

Vintage : Karakter suara yang terdengar lebih dry dan memiliki nuansa yang kembali kemasa – masa lampau.

Virtual : Bentuk digital dari sebuah alat yang diringkas dalam bentuk *software* dan *plugins*.

VST : Virtual Studio Technology, File ini dikembangkan oleh Steinberg untuk mengintegrasikan *software* audio *synthesizer* dan efek *plugin* dengan DAW.

W

Width : Pengaturan lebar pemrosesan efek *reverb* yang digunakan. *Input* digunakan untuk mengatur seberapa banyak sinyal yang akan diolah oleh perangkat *Reverb*.



