

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Patch A memiliki konfigurasi berupa *signal chain* : *CMP* → *MOD* → *DLY* → *AMP* → *EQ* → *RVB*, *Patch B* memiliki konfigurasi berupa *signal chain* : *CMP* → *EFX* → *AMP* → *EQ* → *NR* → *DLY* → *RVB*, parameter pada tiap efek telah diuji oleh penulis menggunakan *QuickTone*, dan diperkuat oleh narasumber wawancara dan respon penonton pada saat resital tugas akhir. Proses imitasi karakter suara gitar dari seorang musisi khususnya dalam konteks penggunaan multi-efek digital *entry level* seperti *NUX MG-300*, merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai aspek teknis. Langkah awal untuk memulai imitasi adalah pentingnya mengetahui jenis perangkat yang digunakan oleh musisi asli, karena hal ini memengaruhi arah *tweaking* suara. Kepekaan telinga serta pengalaman mendengarkan berbagai karakter *tone* juga menjadi faktor penting dalam membentuk intuisi dan ketepatan dalam *setting* efek. *Tone* tidak hanya dibentuk oleh perangkat, tetapi juga oleh teknik bermain dan *feel* saat memainkan gitar, sehingga pendekatan yang menyeluruh menjadi krusial.

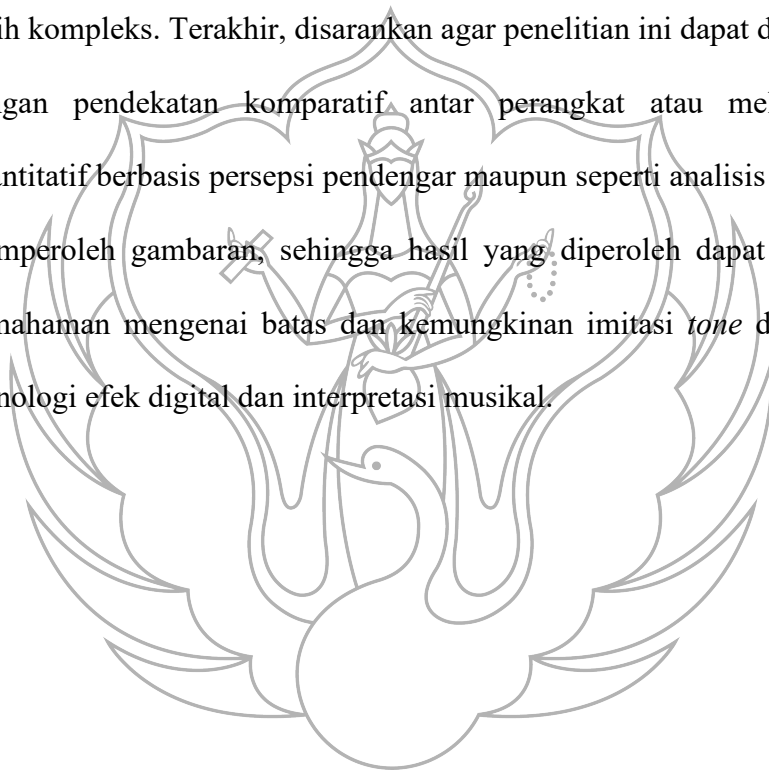
Penerapan efek digital *NUX MG-300* dalam mengimitasi *tone* gitar Dewa Budjana pada lagu *Hyang Giri* menunjukkan bahwa perangkat ini menghasilkan kemampuan dalam membentuk karakter *tone* yang mendekati aslinya, dan cukup layak diapresiasi. Fleksibilitas efek yang tersedia seperti

amp simulator, *cabinet*, serta komponen efek lainnya, memungkinkan proses penyesuaian *tone* dilakukan dengan pendekatan kreatif dan intuitif. Namun, keterbatasan teknis seperti jumlah *preset* yang terbatas, tidak adanya *output stereo*, serta keterbatasan dalam *respons* dinamis dan kedalaman suara, perbedaan efek, teknik bermain, perbedaan instrumen gitar, dan proses produksi profesional seperti *mixing-mastering* dalam versi lagu asli turut menjadi pembeda yang signifikan. Walau demikian, secara musikal dan emosional, hasil konfigurasi *patch* pada *NUX MG-300* mampu menghadirkan nuansa yang menyerupai karakter Dewa Budjana, khususnya dalam aspek *ambient*, *smooth lead* yang khas. Hal ini memperkuat temuan bahwa keberhasilan imitasi tidak hanya bergantung pada kesamaan teknis, tetapi juga pada kepekaan telinga, pemahaman estetika, dan kemampuan adaptasi pengguna terhadap keterbatasan perangkat, sehingga pendekatan musikal yang bersifat humanistik tetap menjadi inti dari proses penciptaan dan peniruan *tone* dalam konteks digital.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyarankan beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan bagi pengguna, praktisi, maupun pengembang teknologi multi-efek digital. Pertama, bagi pengguna *NUX MG-300*, disarankan untuk tidak hanya mengandalkan preset bawaan, melainkan juga menggali potensi kreatif melalui eksplorasi mendalam terhadap konfigurasi efek seperti pemilihan *amp simulator*, *cabinet*, serta efek apa saja yang relevan dengan karakter suara musisi referensi. Kedua, penting bagi

musisi untuk melibatkan kepekaan telinga dan pemahaman estetika dalam proses penciptaan tone, karena imitasi bukan hanya soal kemiripan teknis, melainkan juga bagaimana nuansa emosional dan ekspresif dapat tersampaikan. Ketiga, bagi pengembang perangkat digital *entry level*, disarankan untuk memperluas fitur seperti kualitas *respons* dinamis, jumlah *preset*, serta opsi *output stereo* agar dapat menunjang kebutuhan musikal yang lebih kompleks. Terakhir, disarankan agar penelitian ini dapat dikembangkan dengan pendekatan komparatif antar perangkat atau melalui analisis kuantitatif berbasis persepsi pendengar maupun seperti analisis spektral guna memperoleh gambaran, sehingga hasil yang diperoleh dapat memperkaya pemahaman mengenai batas dan kemungkinan imitasi *tone* dalam konteks teknologi efek digital dan interpretasi musikal.



DAFTAR PUSTAKA

- Anderton, C. (1995). *Multieffects for Musicians*. New York: Amsco Publication.
- Ardi, S. N. (2017). Pengembangan Efek Fuzz Pada Gitar Elektrik.
- Chappell, J. (1999). *The Recording Guitarist: A Guide for Home and Studio*. Winona (USA): Hal Leonard.
- Kresna. (2020, December 30). *NAMAHA, Olah Data dan Pendampingan Artikel Ilmiah*. Dipetik June 17, 2025, dari NAMAHA: <https://konsultasiskripsi.com/2020/12/30/pengertian-imitasi-skripsi-dan-tesis/>
- Kurniawan, Y. R. (2013). Karakteristik Digital Delay Effect Dalam Komposisi Lagu Time 2 Karya Ewan Dobson.
- Mandaga R., M. F. (2007). *Desain dan Implementasi Gitar Multi Effect Menggunakan TMS320VC33*.
- Mandaga R., M. F. (2007). *Desain dan Implementasi Gitar Multi Effect Menggunakan*.
- Manullang, M. C. (2015). Pengembangan Pedal Efek Gitar Elektrik Menggunakan Arduino.
- Moore, A. F. (2012). *Song Means: Analysing and Interpreting Recorded Popular Song*. Farnham, England. and Burlington USA: Ashgate Publising, Ltd.
- Mulyana, E. (2020). Implementasi Efek Gitar Elektrik Sebagai Sarana Hiburan Saat WFH Covid-19 Menggunakan Arduino.
- Sandu Siyoto, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Karanganyar-Klodangan, dan Berbah Sleman Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sutikno, M. S. (2025, April 2). Diambil kembali dari anyflip: <https://anyflip.com/kkdzt/sdqy/basic>
- Sutikno, S. (2020). *Penelitian Kualitatif*. (Nurlaeli, Penyunt.) Lombok: Holistica.

Yates, H. (2025, February 27). *The Ultimate Guide to Guitar Effects Pedal Order and Signal Chain*. Dipetik June 17, 2025, dari BOSS: <https://articles.boss.info/the-ultimate-guide-to-guitar-effects-pedal-order-and-signal-chain/>

Yudhoprakosa, D. (2021). penggunaan Multi Efek Digital Pada Gitaris Sesion Di Komunitas Gitaris Teman Semua.

Zolzer, U. (2011). *DAFX: Digital Audio FX*. Hamburg, Germany: John Wiley and Sons, Ltd., Publication.

