

ALTERNATIF *MIXING* MUSIK METAL PADA LAGU THE MIXTURE KARYA VOLUMES

Edgar S.A¹, Royke Bobby Koapaha², Setyawan Jayantoro³.

1. Alumnus Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

Email : edgariphonebbm@gmail.com

2. Dosen Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

3. Dosen Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Musik Metal di Indonesia berkembang cukup pesat. Perkembangan ini membuat banyaknya band Metal anak negeri yang menawarkan hasil produksi karyanya. Melihat fenomena ini maka materi musik Metal Indonesia seharusnya mampu bersaing dengan band luar negeri. Namun ada fenomena yang sangat disayangkan dalam industri musik Metal, khususnya mengenai masalah *sound* rekaman album-album mereka sehingga menghasilkan kualitas *sound* musik Metal di Indonesia masih banyak yang jauh dari rata-rata produksi ideal yang direfrensikan oleh band itu sendiri. Oleh karena itu tidak banyak band indie yang mempunyai kualitas audio seperti industri profesional. Dalam hal ini pengetahuan produksi rekaman, referensi ideal, dan *sound mixing* yang baik menjadi dasar yang mutlak dibutuhkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Objek penelitian yang dipilih adalah lagu The Mixture karya Volumes sebagai contoh ideal mixing musik Metal. Contoh tersebut dijelajahi untuk memperoleh alternatif teknik *mixing* musik Metal sehingga menghasilkan konsep ideal yang dapat digunakan untuk pelaku musik Metal di Indonesia.

Banyak teknik, jenis, gaya, dan cara untuk *mixing* yang bergantung pada jenis musiknya. Setelah mengetahui landasan dasar teorinya, maka dapat dilakukan penelitian aplikasi langsung dari teori-teori yang telah diketahui untuk mencari alternatif *mixing* Metal dengan objek The Mixture. Dari cara di atas, maka diperoleh jawaban, alternatif proses *mixing* The Mixture adalah, *balancing*, *panning*, *equalizing*, *dimension* serta *compression* dan *gating*. Dan jawaban dari cara menyikapi setiap *instrument* dan *element* yang mengandung kekeruhan, hal ini dapat melakukan *dynamic compression* dan *gating* pada *track* yang berguna menjaga agar *high gain* tetap stabil walau seketika ada hentakan *waveform* dalam *track*, tidak akan ada pengaruh kekeruhan atau pun *peak level* sekali pun dengan musik distorsi Metal yang hingar bingar. Dari aspek-aspek tersebut, keseimbangan dan *clarity audio* akan di dapat.

Kata kunci : *Mixing* dan musik Metal

ABSTRACT

Metal music in Indonesia developed quite rapidly. This development makes the number of metal bands of domestic children who offer the production of his work. Seeing this phenomenon then the music material Metal Indonesia should be able to compete with foreign bands. But there is a very unfortunate phenomenon in the Metal music industry, especially regarding the sound recording of their albums so as to produce the sound quality of Metal music in Indonesia is still much that far from the ideal production average that is refrained by the band itself. Therefore there are not many indie bands that have audio quality like professional industry. In this case the knowledge of record production, ideal reference, and good sound mixing become the basis that is absolutely necessary. This research uses qualitative method with case study type. The selected research object is Volumes's The Mixture as an ideal example of Metal music mixing. The example is fought to obtain alternative music mixing techniques Metal so as to produce an ideal concept that can be used for metal music players in Indonesia.

Many techniques, types, styles, and ways of mixing depend on the type of music. After knowing the basic foundations of the theory, it can be done direct research application of the theories that have been known to find an alternative to Metal mixing with the object The Mixture. From the way above, then obtained the answer, alternative mixing process The Mixture is, balancing, panning, equalizing, dimension and compression and gating. And the answer to how to deal with any instrument and element that contains turbidity, it can do dynamic compression and gating on the track that is useful to keep the high gain stable even though there is a sudden waveform in the track, there will be no effect of turbidity or even peak level with the music of frenetic Metal distortion. From these aspects, balance and clarity of audio will be in the can.

Keywords: Mixing and Metal music

Pendahuluan

Dunia *mixing* sangat berkembang dari masa ke masa. Seni kreatif ini bisa dikatakan salah satu yang terpenting dalam tahap proses rekaman, setelah proses produksi awal. Proses *mixing* menjadi kompleks dimana tahapan manipulasi suara dan optimalisasi dilakukan secara garis besar. Hampir kebanyakan era modern kini dalam memproses sebuah produksi musik menggunakan sistem rekaman digital. Dalam beberapa tahun terakhir, cara produsen musik dan *engineer* merekam, memanipulasi dan mendistribusikan *audio* telah berubah secara dramatis. Perubahan ini telah diraih oleh integrasi pribadi komputer ke lingkungan studio proyek modern.

Secara alamiah, mungkin semua orang dapat melakukan *mixing* karya yang dia ciptakan, namun tidak banyak yang membuatnya terdengar lebih baik sesuai garis besar ilmu *audio engineering*. Karya-karya besar dunia menunjukkan begitu kuatnya korelasi hubungan antara artis, produser dan *engineer* untuk mencapai *gols sound mixing* yang ditentukan. Hal itu menjadi mata rantai yang tidak bisa dipisahkan satu per satu. Di Indonesia para industri musik besar yang memproduksi lagu-lagu *easy listening* kebanyakan sudah dapat dikatakan cukup berkembang dari segi *sound mixing* rekaman band mayor label. Adanya korelasi dan hubungan yang kuat seperti produksi musik profesional diluar negeri, juga terjadi diindustri musik profesional Indonesia, namun besar pemerataan perkembangan industri profesional ini yang tidak sebesar diluar negeri. Diluar negeri hampir kebanyakan band indie yang bukan mayor label sekalipun, baik dari genre apapun dapat menciptakan *sound mixing* yang tidak jauh dari band profesional yang direfrensikan atau yang diidolakan. Hal itu cukup bisa menjadi literatur bahwa informasi, SDM, perkembangan serta budaya dalam produksi industri profesional untuk mencapai *sound mixing* yang baik lebih merata dibanding di Indonesia. Di Indonesia hal ini masih bisa dihitung berapa jumlah band indie yang benar-benar terdengar

seperti industri profesional. Padahal secara karya, anak indie sangat punya potensi yang luar biasa dan layak bersaing dalam industri profesional.

Seperti halnya yang sangat sering terjadi pada band-band indie Metal dari pada genre musik selain Metal, yang sama-sama mempunyai referensi musik luar negeri. Secara materi musik, mereka sangat layak bersaing dalam kanca nasional maupun internasional, bahkan band-band ini sebagian sudah merambah ke kanca Metal internasional. Namun fenomena *sound mixing* yang kurang maksimal sering terjadi pada rekaman band-band Metal ini di Indonesia. Banyak materi bagus yang direkam atau di *mixing* dengan cara yang tidak optimal, hal ini dapat dilihat dari parameter yang mereka referensi, tidak jarang mereka melenceng dari yang mereka referensi secara *sound mixing*. Bila berbicara materi lagu, lirik, aransemen mungkin sah saja menjadi diri sendiri sesuai budaya dan apa yang diinginkan, namun besar harapan bagi pendengar untuk memperoleh *audio* yang layak sesuai referensi yang diketahui lebih dulu dan mendunia. Contoh sederhananya adalah, bila band tersebut mereferensikan Canibal Corp secara makro, maka secara mikro perihal *sound* awal harus tidak jauh dari Canibal Corps, agar saat *mixing* nantinya juga akan menggunakan basic tata cara *mixing* Canibal Corps yang dikembangkan dengan ciri khas pribadi band. Canibal Corps hanya sebagai *basic* acuan untuk bahan yang akan dikembangkan nantinya dalam perihal *sound mixing*.

Dalam hal ini saja, untuk membuat *sound* dasar yang mirip Canibal Corps tanpa sampai dikembangkan, sudah banyak yang tidak ketemu dan akhirnya melenceng, serta berdalih ini adalah *sound* dengan karakter sendiri, padahal disadari atau tidak itu bisa disebut malpraktek pengetahuan yang diaminan dan akhirnya menjadi sebuah landasan yang disimpulkan ini adalah karakter *sound* band kami. Penulis tidak mengarahkan pemikiran agar menjadi Canibal Corp atau band yang direferensikan secara makro keseluruhan, namun diakui atau tidak, secara logis band referensi atau idola telah membudayakan musik dan *sound* karakter seperti itu lebih

dulu dibanding band yang merefrensikannya, oleh sebab itu sangat layak jika belajar pada mereka yang lebih dulu, apalagi mereka sudah dipilih menjadi referensi mutlak dalam genre atau inspirasi band terkait.

Dalam hal ini penulis menyikapi secara *sound* dan *mixing*, bukan pada keharusan memplagiat materi band yang direfrensikan, seperti lirik, aransemen, style, atau yang selain *sound*. Permasalahannya ada dipengembangan *sound* dari band yang direfrensikan tersebut tidak bisa dilakukan oleh band yang merefrensikan. Jangan bermimpi untuk mengembangkan lebih baik, lebih berbeda dengan dalih *this my character sounds in my band*, bila untuk meniru *sound* band yang diidolakan saja susah. Minim nya pengetahuan atas produksi rekaman yang benar, *sound* dan *mixing* Metal dari band Metal indie di Indonesia lah yang menjadi banyaknya kesulitan untuk membuat *sound* seperti band yang direfrensikan dan diidolakan. Hal ini lah yang menjadi turunan lambat nya perkembangan kualitas *sound* musik Metal yang baik pada rekaman-rekaman band Metal di Indonesia.

Dalam permasalahan yang terjadi diatas, cukup bisa menjadi dasar bagi penulis untuk mengkaji lebih dalam guna menemukan solusi dalam *mixing* Metal yang terjadi di Indonesia. Penulis mempunyai pemikiran memberi alternatif pemecahan masalah terkait konsep ideal *mixing* Metal agar *sound* hasil akhir karya musik Metal tersebut bisa mendekati atau menyamai *sound* band Metal yang menjadi referensi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sample objek lagu The Mixture karya Volumes.

Volumes band, band asal amerika serikat Los angles California yang berdiri Band pada tahun 2009. Dengan komposisi Metal modern yang dibalut dengan ritmis *progressive* dan suguhan *sound* era kini. Banyak teknik *sound* modern yang dikembangkan dan digunakan dalam karya. Dan juga banyak sekali *element* penghasil *high sound* yang sangat berisik tetapi *balance mixing clarity* sangat terjaga. Mungkin bisa membayangkan, *membalance* suara yang sangat berisik lebih susah dari pada *membalance* suara yang *soft* seperti halnya pada musik

jenis Pop

Instrumentasi lagu The Mixture dibalut dua gitar distorsi kiri dan kanan, serta bass *drive* pada posisi tengah, serta pula dengan pembawaan vokal yang sangat ekstrim dan cenderung distorsi. Bila dalam satu lagu banyak sekali atau hampir semua *instrument* melibatkan distorsi seperti pada lagu The Mixture atau lagu-lagu Metal modern lainnya, hal ini membuat lagu menjadi keruh, tidak detail tonal *colour instrument*, tidak *balance* karena semua *instrument* mengandung distorsi dan tidak saling mengisi *colour range* lainnya, hingga proses *mixing* dan *balance* pun menjadi sangat susah. Dalam lagu The Mixture hampir seluruh *instrument* mempunyai *colour* distorsi, *instrument* tersebut terdiri dari gitar satu dan dua, bass, *snare* drum, *kick*, *cymbals*, *overhead*, vokal, hingga *sound* efek lagu tersebut. Tetapi lagu tersebut sangat terdengar rapi, *clarity* tetap terjaga, detail serta sangat *balance*. Hal itu juga tidak mengurangi adrenaline dan keliaran dari musik Metal itu sendiri. Umumnya *sound* yang rapi, *clarity* kontrol terjaga, terjadi dalam lagu-lagu *soft* atau *non* lagu keras, hal itu sangat wajar karena elementnya sangat jarang yang berunsur distorsi. Oleh karena kompleksitas diatas, The Mixture cukup bisa mewakili menjadi objek dari penelitian ini, serta sangat simple bila digunakan sebagai alternatif contoh, karena jumlah *track* yang tidak banyak, cara *mixing* dan konsep tekniknya masih tidak terlalu rumit namun bisa mengantarkan kita pada standart *mixing* Metal kelas dunia. Oleh sebab itu pula, dengan fenomena yang telah disebutkan sebelumnya, dan minimnya karya ilmiah berbahasa Indonesia yang membahas proses *mixing* musik Metal, maka penulis memutuskan untuk memilih judul “Alternatif *mixing* musik Metal pada lagu The Mixture karya Volumes” sebagai penelitian penulis

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dimana peneliti adalah instrumen utama dengan analisis data yang bersifat induktif. Untuk dapat menjadi instrumen, peneliti harus memiliki bekal teori serta wawasan yang luas sehingga mampu mengkonstruksikan, menganalisis bahkan menerapkan apa yang menjadi tujuan dari penelitian tersebut. Peneliti akan melakukan tahap pengumpulan data, pengolahan data serta analisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Studi pustaka: Membaca dan mempelajari literatur yang berkaitan dengan proses *mixing audio*, teknik *mixing audio*, *balancing*, sejarah musik Metal dan sumber catatan *valid* yang berhubungan dengan permasalahan pada penulisan skripsi ini
- b) Studi diskografi: Mengumpulkan dokumentasi berupa *audio* baik berupa *Raw file*, *Wip* atau jenis *stem* lain untuk dilakukan penelitian dan tinjauan langsung praktek serta video yang berkaitan dengan *mixing* Metal

Pembahasan

Pada bab pembahasan ini ada tiga bagian yaitu:

1. Analisa teknik *mixing* The Mixture (Original)
2. Alternatif *mixing* The Mixture
3. Konsep ideal *mixing* musik Metal

Analisa teknik mixing pada lagu The Mixture (original)

1. Vokal

Dalam lagu The Mixture, vokal dibagi menjadi empat track, yaitu main vokal, harmoni, *scream* kiri dan kanan. Plugins yang digunakan Dalam analisa *mixing* vokal lagu ini adalah :

Dynamic compression : *Dynamic compression* digunakan untuk mengendalikan dinamika dari vokal agar stabil saat terjadi lonjakan suara. Lonjakan suara secara tiba-tiba banyak ditemukan pada musik Metal terutama pada vokal, karena itu *dynamic compression* difasilitasi *threshold*, *realese* dan *attack* yang berfungsi untuk pengendalian. *Dynamic compression* bisa mulai didengar pada menit 0.21 lagu saat vokal masuk dengan setting analisa 32.5 threshold, realese 50 dan attack 2.00

Gating : *Gating* dalam main vokal difungsikan untuk upaya *cutting fade out* yang lebih *solid* dan memberi kesan pemberhentian setiap cela lirik yang dinyanyikan oleh vokalis

Distorsi : Distorsi digunakan dalam vokal sebagai perekat terhadap *instrument* lain yang sama-sama menggunakan distorsi, kadar distorsi yang digunakan hanya sebagai perekat dan tidak untuk pewarnaan suara dasar vokal, dalam lagu The Mixture hampir seluruh *intrument* menggunakan distorsi

Equalizing : Equalizer pada vokal The Mixture berfungsi sebagai penyeimbangan frekuensi antara warna dari empat suara *track* vokal yang berbeda. Frekuensi yang mendapatkan proses antara 500hz-4Khz pada main vokal, 4Khz-6Khz pada scream kiri kanan dengan aktifasi HPF 500hz dan suara efek vokal radio 4Khz-6Khz dengan aktifasi HPF 1Khz.

Limiter : Fenomena *limiter* dalam vokal The mixture hanya sebagai penambah gain agar mengimbangi instrument musik

2. Gitar

Track gitar dalam lagu The mixture berjumlah empat *track* yang terdiri dari gitar kiri kanan, melodi dan lo-fi gitar. Analisa plugins yang digunakan dalam *mixing* gitar lagu The mixture adalah

Distorsi : Distorsi menggunakan *plugins* dengan sistem *re-amp*, pengaturan amplifikasi serta karakter dapat dilakukan sekaligus dalam sistem ini

Dynamic compression : *Compression* dilakukan untuk pengendalian suara gitar agar tetap stabil dalam keadaan permainan lagu yang melonjak-lonjak. Hal ini dapat didengar mulai awal sampai akhir lagu. Pada gitar *realase* terdengar begitu lambat dari pada *attack*, yang berefek bunyi gitar terasa berat dan *punch*

Limitter : penguatan gain gitar dilakukan dengan *limitter* tanpa harus menaikkan *volume*, sehingga membantu gitar agar tidak *overloud*

Tape machine : *Tape machine* bisa didengar pada intro awal lagu dengan kadar minim sebagai pendampik *FX*, hal ini terjadi juga pada menit 0.17-21 dipadu dengan *FX lo-fi* dan pada menit 1.40-1.48

Reverb : Berfungsi sebagai pemberi ruang suara dan memberi kesan pembeda tempat. Hal ini dapat didengar pada melodi tengah atau sebagai *filler*

Vibrato : *Vibrato* dapat didengar pada saat memasuki *filler* tengah lagu yang dapat juga disebut melodi

3. Bass

Bass dalam *mixing* The mixture adalah sinyal *direct clean* dengan pemrosesan penambahan *drive* saat *mixing*, karena data awal bass tidak berdistorsi, jadi besar kemungkinan saat *mixing* ada penambahan *drive*. Hal ini didengar dari keseluruhan lagu. Fungsi *drive* pada bass adalah perekat terhadap gitar dan *kick drum*. Kadar *plugins drive* sekitar 15-25 % dan dengan *mix drive* tidak lebih dari 40 %

4. Drum

Drum dalam data *mixing* The mixture menggunakan midi, hal ini menunjukkan bahwa *sound* drum menggunakan sistem *reamp*, *re-amping* dapat dilakukan dengan *plugins (in the box)* atau (*out the box*), dalam lagu ini analisa penulis mengarah pada *in the box mixing* atau *plugins* untuk membuat *sound* drum dan menggunakan *plugins* sebagai berikut :

Dynamic compression : *Dynamic* difungsikan untuk mengendalikn semua *phase waveform* drum

Limitter : *Limitter* dalam drum The mixture untuk mengangkat *gain* dalam keseluruhan *group* drum

Equalizer : *Equalizer* untuk menyeimbangkan seluruh frekuensi dalam elemen drum yang ada

Distorsi : Distorsi digunakan dalam *snare*, *cymbal* dan *kick* yang berfungsi untuk *blending* terhadap gitar dan bass

Reverb : *Reverb* berfungsi untuk membuat *room* baik secara *element* personal atau drum keseluruhan

5. Sound efek

Lagu The mixture mempunyai efek berupa *reverse* disetiap *fill in* masuk yang berfungsi sebagi atensi emosional. *Reverse* tersebut menggunakan *drive* dan sedikit tambahan *sub bass* dengan proses *drive LPF* dibawah 125Hz

Alternatif *mixing* The Mixture

1. *Balancing*

- a) Buka panel *mixer track* secara keseluruhan
- b) Turunkan semua *fader track*
- c) *Insert VU* meter, dan atur agar *0dB* nya menunjukkan angka *-12dBFS*.
- d) Naikan satu per satu *fader volume* setiap *track*, dapat dimulai dari *track* yang bersifat ritmis dan setting maksimal menaikannya di -6 db, karena setting -6 db akan menunjukkan *fader level* -3 db di tampilan layar apabila ada lonjakan
- e) Dalam mengatur semua *volume track*, usahakan tidak melebihi angka 0 pada *VU* meter dengan ketentuan umum yang sering digunakan -3 sampai -1 maksimal

2. *Panning*

1. *Double track* gitar : Saat merekam gitar, (merekam bagian yang sama dua kali) dan juga membuat satu ekstraksi ekstrim kiri dan ekstrim kanan, kita dapat menaruh posisi *panning* pada kiri *100 pan clock* 09:00 dan kanan *100 pan clock* 15:00. Hal ini berfungsi menambah sayap komposisi untuk kebaran lagu.
2. *Complimentary panning* : Jika ada dua *instrument* dalam *mixing* yang menempati rentang frekuensi yang sama, dapat dilakukan *panning* berlawanan satu sama lain. Dalam hal ini tidak perlu *pan* mereka yang ekstrim. Misalnya, sebuah gitar yang di putar sedikit ke kiri akan melengkapi sebuah *keyboard* yang sedikit miring ke kanan. Ini akan menciptakan keseimbangan yang lebih baik selama perpaduan *mixing*, karena pendengar tidak akan melihat semua *instrument* yang ada ditelinga mereka dari posisi yang sama persis yang dapat

melelahkan dan membuat sulit untuk mengetahui apa yang seharusnya dipusatkan pada telinga.

3. *Snare on of center : Panning center snare* di 0 dapat membuat terdengar seperti *punchier* (empuk) sementara menundukkannya sedikit ke satu sisi mungkin menyebabkan pendengar sedikit lebih fokus pada vokal atau *kick drum*
4. Keluasan *panning* pada *chorus* : *Chorus* lagu biasa lebih dibuka *panning* nya. Umpama gitar 80 kiri kanan saat lagu, pada waktu *chorus* bisa 90 dan *reff* bisa 100. Kebanyakan dalam *chorus* akan melebarkan lebih jauh *instrument* atau memainkan tambahan efek *overdub* yang diletak kan jauh dari *center panning*.
5. *Check in mono* : Pastikan untuk sesekali mendengarkan *mixing panning* di *mono* untuk memastikan seberapa jauh yang kita lakukan dalam *stereo*. Dan untuk menyadari apakah yang dilakukan terdengar lebih berdampak dari sebelumnya. Dan memeriksanya di *mono* juga untuk memastikan akan tetap aman saat *mixing* itu diputar di *mono*, walaupun tidak seoptimal pada *stereo*
6. *Check in headphone* : Periksa *panning* pada *headphone* untuk memastikan titik penempatan suara sejauh mana bisa dirasakan. *Speaker monitor* mungkin sangat bagus untuk *checking*, tapi karena *headphone* kekurangan *crosstalk* (informasi *audio* dari *speaker* kanan mencapai telinga kiri dan sebaliknya), pengalamannya bisa terdengar berbeda. Dan perlu diingat, sebagian besar pendengar mendengarkan musik di *headphone*, bukan pada *speaker flat* rekaman
7. Tidak berlebihan : Pastikan elemen yang ter *panning* tidak membuat sisi kiri atau kanan terlalu berirama sibuk. Misalnya, saat *mixing* dua instrumen yang menempati rentang frekuensi akhir yang serupa, seperti gitar akustik dan *hi-*

hat, kita dapat menggeser setiap instrumen disisi yang berlawanan. Karena kedua instrumen ini biasanya memainkan ritme yang serupa, membuat mereka saling berlawanan mempertahankan timbre dan *rhythmic feel* yang serupa dikedua *speaker*. Memiringkan banyak unsur berirama ke satu sisi bisa sangat mengganggu.

8. *Vintage vibe* : Rekaman yang lebih tua, atau rekaman *modern* yang bercampur dengan metode nostalgia dan *vintage*, hal ini juga penting karena kebiasaan pendengar terhadap gaya musik sebelumnya telah akrab dan kita patut mengembangkannya, bukan untuk melupakan atau menggantinya. Melakukan hal ini akan membutuhkan lebih banyak usaha dan perhatian dari pihak pendengar, namun bisa menghasilkan tekstur yang menarik

3. *Equalizing*

1. Atur tombol *Boost / Cut* ke tingkat kebutuhan. (*responsive* 8 atau 10 dB harus telah dapat kita lihat bahwa *equalizer* telah bekerja atau dengan kata lain, kita dapat mendengar perubahan)
2. *Sweep* melalui frekuensi sampai menemukan frekuensi dimana suara memiliki jumlah gemuruh, berlumpur, keruh dan definisi paling rendah
3. Sesuaikan memotong frekuensi secukupnya. Sadarilah bahwa terlalu banyak potongan menyebabkan suara menjadi lebih tipis
4. Jika diperlukan, tambahkan beberapa titik ke suara, mulailah dengan mengangkat hanya *dB* nya dahulu, yang bertujuan untuk menambah lebih banyak rasa *audio* tersebut dengan frekuensi 1 sampai 4 *kHz*
5. Jika diperlukan, tambahkan beberapa frekuensi agar terdengar berkilau yaitu dengan rentang frekuensi *high* 5 sampai 10 *kHz*

6. Jika diperlukan ingin terlihat seperti *clear* dan diatas, tambahkan beberapa frekuensi kecemerlangan dengan rentang 10 sampai 15 *kHz*

4. Dimensi dan penambahan efek

1. *Delay*

Dalam lagu The Mixture, penerapan *delay* diatur sangat singkat, dikarenakan lagu yang sangat agresif tidak membutuhkan pantulan yang panjang, yang mengakibatkan kelebihan *difuser* pada setiap sisi. Penulis mencoba kemungkinan untuk penggunaan *delay* hanya pada drum *room* dan vokal saja, dikarenakan kecil kemungkinan dengan gitar *rhythm* yang *staccato progressive*, proses *mixing* ditambahkan *delay*, hal itu bisa membuat sisa pantulan dan terkesan lagu tidak rapi, padahal saat semuanya berhenti, disitu tidak ada suara sama sekali termasuk pantulan. Cara menghitung *delay* adalah sebagai berikut 60.000 (jumlah milidetik dalam satu menit) / tempo lagu di *bpm* = *quartet* notasi *delay* dalam milideti

2. *Reverb*

Pada lagu The Mixture, kemungkinan *reverb* yang sangat jelas terasa ada pada drum dan vokal. *Reverb gain* disetting 75db untuk *room* dengan *volume* -9db, *difuser* / *feedback* 36%, *LPF* 10Khz, *depth* 45% sebagai pembentuk keluasan dibelakang. Drum pada *mixing genre* apapun memang selalu ada ruang yang bersumber dari *overhead* atau pun *mic room*, jadi drum sudah kemungkinan besar adanya *reverb*, namun dalam lagu ini, pemrosesan lebih lanjut tampaknya dilakukan, karena adanya *ambient*, *decay* yang lebar dan besar serta kedalaman *snare* yang mustahil mengandalkan *reverb room* drung alami

5. *Dynamic Compression, limiter dan gating*

1. *Dynamic compression*

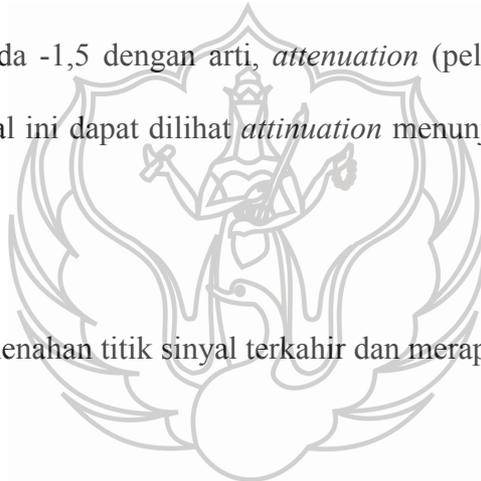
Threshold dibuka dan tidak terlalu ditekan di angka -4 db dengan *release* 4:50, hal ini menyebabkan sinyal yang masuk hanya sebentar ditahan, fungsinya hanya untuk *glowing compression* bukan untuk *pumping* yang harus dikompres sekali dan ditahan lama serta *attack* yang diangkat. *Side chain* di *On* untuk *HPF* sinyal karena genre Metal membutuhkan tahan yang lebih terlihat, hal ini juga menjaga frekuensi diatas 4kHz akan rapi dan tidak mengganggu.

2. *Limiter*

Sinyal masuk pada -1,5 dengan arti, *attenuation* (pelemahan sinyal *limit* tidak akan melebihi -1,5) Hal ini dapat dilihat *attinuation* menunjukkan tingkat maksimal sinyal - 1,4 db

3. *Gating*

Threshold gate menahan titik sinyal terkahir dan merapikan cela dimana *audio mute*



Konsep ideal teknik *mixing* Metal

Formula konsep ideal musik Metal dapat ditinjau dari langkah-langkah setiap prosesnya.

Dalam lagu The Mixture ini, langkah awal adalah melakukan *balance* dari sebagian element drum yaitu *snare* dan *kick*. *Snare* dan *kick* berada diposisi center 0 tengah yang memegang emosional lagu. *Kick* diletakan sedikit lebih kedepan dari pada *snare*, cara agar tampak didedan dapat dicapai melalui *mark up gain* lebih tinggi dibanding *element* yang ingin dibelakangi. Setelah *kick* dan *snare* tertata pada posisi nya, bass bisa disesuaikan frekuensinya dengan cara menggunakan *equalizer* yang berpatokan pada *kick*. Untuk teknik bass dan *kick*, dapat dilakukan menggunakan *side chain compression* agar terasa menyatu, alur *side chain* adalah, bass diinput *compression* yang dilengkapi *side chain* dan sinyal *side chain* diteruskan kepada *kick*, hal ini mengakibatkan bass membuat *range* besar yang didalamnya terdapat *kick* drum dan dibelakangnya ada *snare* drum. Dari tiga *element* yang telah tertata ini, penulis dapat melanjutkan pada proses gitar, pada *element* gitar diletakkan *panning* L-R 100 yang berfungsi untuk kekebaran lagu. Setelah gitar tertata, dapat diteruskan proses selanjutnya yaitu *sound* efek, *pads*, dan *fill*. Hal tersebut bisa disesuaikan selera karena sisa *element* tersebut adalah tambahan, dan formula ideal *mixing* Metal adalah menata *element basic* ideal seperti yang telah disebutkan dan diurutkan diatas.

Kesimpulan

1. *Mixing* The Mixture original adalah tentang *compression* yang baik untuk menjaga kebisingan distorsi oleh banyaknya *element* yang mengandung *drive*.
2. Alternatif lain untuk mencapai hasil yang sama seperti originalnya dapat dicapai dengan *balancing* awal yang tepat yaitu *balancing* frekuensi atau *equalizing* dan *balancing fader level*. *Clarity* kontrol, kerapian, dapat diatasi dengan cara *compression* seperti *mixing* originalnya baik secara *dynamic*, *limiter*, dan *gating*. Hal

ini sangat dapat mengatasi kekeruhan yang disebabkan oleh banyaknya *instrument* yang mengandung distorsi seperti yang telah dijelaskan pada fenomena latar belakang dan dapat mengatasi permasalahan *balancing* dalam proses *mixing*. *Engineer* tidak akan kesusahan dan bingung oleh banyaknya *element* yang membuat kebisingan dalam musik Metal.

3. Tahapan konsep ideal *mixing* Metal dapat dicapai dengan attensi terhadap element basic yaitu, *snare*, *kick*, bass, gitar setelah itu baru *element* tambahan demi terhindarnya dari kebingungan banyaknya *instrumentt* distorsi yang mengakibatkan kekeruhan.

B. Saran

Walau proses *mixing* Metal ini sama seperti pada umumnya dan kebanyakan. Kita tidak dapat menyamakan semua setingan, *compression*, *equalizing* atau *panning* sekalipun kepada lagu Metal yang lainnya. Karena setiap materi punya konsep, visi dan misi masing-masing walaupun sama-sama bergenre Metal. Contoh dalam lagu The Mixture *setting Threshold compression* gitar di -1,5 hal ini tidak berlaku dengan angka yang sama di *setting* pada *threshold* lagu Metal lainnya. Jadi ambil teknis dan sistem garis besarnya dalam pendekatan proses *mixing* Metal, dan lakukan sesuai kebutuhan materi yang dihadapi.

Daftar Pustaka

Berman Robby, 1999 , *Roland basic of mixing* USA

Glenn david , 2014 , *Mixing modern rock book*.USA :

DGR product

Izhaki Roey, 2011 , *Mixing audio concepts,practices and tools*.UK :

Focal press

Katz Bob, 2007 , *Mastering audio the art and the science*. UK :

Focal press.

Owsinski Bobby, 2013 , *The mixing engineer's handbook*.UK :

Cengage Learning PTR

Senior Mike, 2011 , *Mixing secrets for the small studio*.UK :

Focal press

Sturgis Joey, 2015 , *Studio pass*.USA :

CreativeLive



