

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

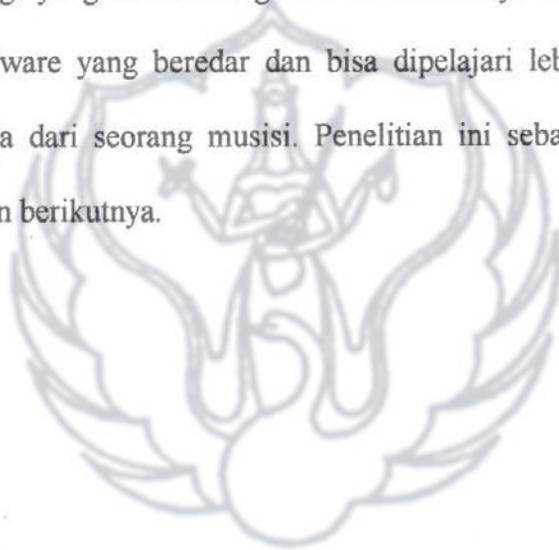
Penggunaan komputer dalam menciptakan suatu karya sangat dibutuhkan karena dapat mempermudah kerja seseorang. Pembuatan *home recording* sebagai suatu cara untuk melakukan perekaman dengan biaya yang minimalis. Kendala yang terdapat dalam proses perekaman di dalam *home recording* yaitu proses perekaman drum. Mahalnya alat drum disiasati dengan pembuatan drum alat bekas yang selanjutnya akan bunyi dari drum alat bekas tersebut akan diolah menjadi bunyi drum asli.

Untuk pengolahan bunyi drum alat bekas menjadi bunyi drum asli terbagi menjadi dua cara yaitu menggunakan *software* Drumagog dan menggunakan *software* Reaper.

Software Drumagog mengubah secara langsung bunyi drum alat bekas menjadi bunyi *real drum*. Dengan memasukkan *software* ini ke dalam data *wav*, maka *output* suara dapat menjadi yang diinginkan. *Software* ini bekerja dengan sistem *replacing*, yaitu mengganti bunyi asli dengan bunyi yang diinginkan. Drumagog merupakan *software trigger* pasif sehingga hanya mampu mengubah bunyi yang tidak bisa diatur nadanya. *Software* Reaper bekerja dengan cara mengubah data audio *wav* menjadi data MIDI yang selanjutnya data MIDI tersebut dapat diganti *output* suaranya maupun diganti nada yang diinginkan.

B. Saran

Perkembangan teknologi yang begitu cepat menuntut para musisi untuk dapat mengimbangi kemajuan tersebut. Banyaknya industri-industri musik dan studio rekaman di Indonesia tidak lepas dari semakin berkembangnya musik di daerah-daerah. Peluang karir yang ditawarkan dalam teknologi musik sangat banyak diantaranya adalah pembuatan ilustrasi musik, jingle iklan dan lain sebagainya. Dengan demikian sudah sewajarnya para musisi mempelajari tentang seluk beluk teknologi yang berkembang saat ini khususnya teknologi di dalam musik. Banyak software yang beredar dan bisa dipelajari lebih optimal untuk memudahkan kinerja dari seorang musisi. Penelitian ini sebagai contoh untuk melakukan penelitian berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arisangka, Inung K, *Singkat, Tepat, Jelas, FruityLoops 2, Bermain Musik Tanpa Instrumen*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.
- Bartlett, Bruce dan Jenny Bartlett, *Recording Music On Location*, Focal Press, USA, 2007.
- Cox, Trevor J dan Peter D'Antonio, *Acoustic Absorbers and Diffusers: Theory, Design and Application Second Edition*, Taylor and Francis Group, USA, 2009.
- Gorow, Ron, *Hearing And Writing Music*, September Publishing, California, 2000.
- Hardiman, Agus FH, *Belajar Sendiri Cakewalk Pro Audio Versi 8.0*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
- Hirsch, Scoot dan Steve Heithecker, *Pro Tools 7 Session Secrets*, Wiley Publishing, Canada, 2006.
- Huber, David M dan Robert E.Runstein, *Modern Recording Techniques Seventh Edition*, Focal Press, USA, 2010.
- Mack, Dieter, *Sejarah Musik Jilid 4*, Pusat Musik Liturgi, Yogyakarta, 2009.
- Manning, Peter, *Electronic & Computer Music Second Edition*, Clarendon Press, Hongkong, 1993.
- Miller, Michael, *Arranging and Orchestration*, Penguin Group, USA, 2007.
- Owsinski, Bobby, *The Mixing Engineer's Handbook*, MixBooks, 1999.
- Penfold, R A, *Computers and Music Second Edition*, PC Publishing, Great Britain, 1992.
- Rumsey, Francis, *Digital Audio Operations*, Focal Press, London & Boston, 1991.
- Rumsey, Francis dan Tim McCormick, *Sound And Recording An Introduction Fifth Edition*, Focal Press, Great Britain, 2006.
- Suskin, Steven, *The Sound of Broadway Music*, Oxford University Press, USA, 2009.

Suyantoro, Sigit (Ed.), *Tutorial 5 Hari Mengolah Sound dengan Adobe Audition 2.0*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007.

Wilkinson, Scott, *Anatomy of a Home Studio*, EMBooks, Emeryville, CA, 1997.

