

**PEMANFAATAN SOFTWARE CUBASE 5 SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN
MUSIK DIGITAL BAGI MAHASISWA SENI MUSIK
PRODI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA**

Geovani Risa Krisanta, Imam Ghozali, Yudhistira Oscar Olendo
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP Untan Pontianak
Email: geofanirisa@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the use of features in Cubase 5 software as a medium for making digital music. Describes how to optimize the use of features in Cubase 5 software to support creativity in digital music creation for Music Arts Students in the Performing Arts Education Study Program, Tanjungpura University. Describes the benefits of Cubase 5 software for Music Arts Students in the Performing Arts Education Study Program, Tanjungpura University. This study uses descriptive methods in the form of qualitative and quantitative approaches. The source of data in this study is Rosidin. Wildan Naraya Dirgantara. Ranma Yustistio. Data collection techniques in the form of observation, interviews and literature study. The technique of testing the validity of the data used is source triangulation. The result of this study is that the Cubase 5 software has benefits in its use for Music Arts Students of the Performing Arts Education Study Program, Tanjungpura University related to subjects that require creativity such as arrangement, basic composition, advanced composition and dance accompaniment music for dance students.

Keywords: Utilization, Cubase 5, Software

PENDAHULUAN

Perkembangan musik khususnya di era 20-an memiliki perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dapat terlihat dari *genre* musik serta grup musik yang berkembang di era tersebut. Perkembangan ini juga terlihat dari peran teknologi dalam produksi musik menggunakan metode rekaman digital dengan memanfaatkan komputersasi menggunakan inovasi terbaru seperti *software* (perangkat lunak) yang sudah semakin berkembang di era globalisasi saat ini. Seiring perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, dengan adanya komputersasi maka dengan cepat pula bermunculan berbagai macam inovasi seperti *software* yang membantu dalam proses pembuatan musik digital. Salah satunya adalah *software cubase*. *Software* ini terdiri

dari 11 edisi. Namun, disini peneliti hanya akan membahas tentang *software cubase* edisi ke-5 atau yang biasa disebut dengan *cubase 5*.

Software cubase 5 merupakan salah satu dari *software* musik yang memiliki kegunaan untuk memutar, merekam, mengatur, mengubah dan memproduksi musik, yang disebut dengan istilah *audio editing*. Hal tersebut merupakan bagian dari *Digital Audio Workstation (DAW)*. Suara atau bunyi yang dihasilkan merupakan hasil dari audio analog yang telah dikodekan ke dalam bentuk digital ataupun sebaliknya. Dalam pembelajaran musik, hal ini dapat dikaitkan dalam matakuliah yang berkaitan dengan pembuatan karya musik khususnya di Prodi Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura bagi Mahasiswa Seni Musik dalam berkreasi

secara bebas menggunakan *software cubase 5* sesuai dengan imajinasi serta kreasi dari mereka sendiri.

Pada penelitian ini membahas tentang fitur apa saja yang terdapat dalam *software cubase 5* lalu penggunaan *software cubase* sebagai media pembuatan musik digital serta bagaimana mengoptimalkan fitur (fasilitas) pada *software cubase 5* dalam menunjang kreativitas dalam pembuatan musik secara digital bagi Mahasiswa Seni Musik di Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura. Hal ini otomatis dapat didapatkan pemanfaatan dari *software* ini sendiri.

Peneliti memiliki ide untuk mengangkat *software cubase 5* sebagai media pembuatan musik digital karena melihat sumber daya manusia di Prodi Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura yang cukup minim sehingga membuat proses latihan kurang efektif menuju pementasan karya. Selain itu waktu latihan yang cukup singkat juga mendasari peneliti dalam mengangkat ide penelitian ini. Sehingga mengurangi efisiensi serta efektifitas proses latihan. Hal itu terkadang membuat pertunjukan mahasiswa menjadi tidak maksimal. Dengan melihat realita di kampus seni yang sering mengadakan sebuah acara pementasan karya dari setiap mahasiswa, maka beberapa mahasiswa seni musik yg berlaku sebagai seorang komposer berinisiatif untuk membuat musik digital sendiri agar menambah efisiensi dan efektifitas waktu bagi pemusik karya dalam melakukan latihan serta mempermudah pada saat hari penampilan karya dibantu oleh musik digital.

Huber dan Robert (2010, p.277) menyatakan bahwa musik digital dihasilkan oleh alat musik asli yang direkam secara terpisah pada alat rekaman. Kemudian sampel musik tersebut diolah dan digabungkan secara digital menggunakan *software* yang didesain untuk mengakomodasi penggunaannya untuk *tracking, mixing, mastering* maupun mengubah suara yang telah direkam. Musik digital dapat diakses dan dinikmati dengan menggunakan teknologi digital, sehinggakhalayak atau para penikmat musik

dapat menikmati dan mengakses berbagai musik yang ingin mereka dengar dengan lebih mudah dan efisien. Dengan adanya metode rekaman digital. Musik digital kini dapat dibuat bahkan jauh lebih jernih daripada alat musik yang sebenarnya dengan melalui beberapa tahap dalam metode rekaman digital.

METODE PENELITIAN

Pada Metode ini menggunakan metode deskriptif. Hal ini sesuai dengan Sugiyono (2008, p.105) menyatakan bahwa metode deskriptif merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya, kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada.

Bentuk penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan perpespektif subjek. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian tidak terpecah. Serta informasi-informasi dari narasumber sangat membantu dalam mengkaji rumusan masalah dari penelitian ini.

Pendekatan penelitian adalah pendekatan kualitatif. Sugiyono (2016, p.29) beliau menyatakan metode pendekatan kualitatif adalah metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, ini menjadikan peneliti sebagai instrumen kunci. pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball* serta teknik pengumpulan data dengan triangulasi sumber. Proses analisis data bersifat kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Sumber utama data dalam penelitian ini adalah narasumber dalam bentuk kata-kata dan tindakan. Berkaitan dengan itu, sumber data dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa seni musik Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura maupun yang sudah alumni yang dulunya pada saat aktif menjadi

mahasiswa seni musik sudah pernah bergerak di bidang terkait. Sumber data menurut Kaelan (dalam Ibrahim, 2015, p.67) sumber data itu adalah mereka yang disebut narasumber, informan, partisipan, teman dan guru dalam penelitian yaitu Adapun informan yang menjadi narasumber dalam penelitian ini yaitu saudara Rosidin (26), saudara Wildan Nararya (28) dan saudara Ranma (20).

Bentuk data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data berupa informasi dari beberapa mahasiswa seni musik yang masih aktif serta alumni Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura dalam pembuatan karya musik maupun iringan tari menggunakan *software cubase 5*. Ada juga beberapa data dari penggunaan *software Cubase 5* seperti cara penggunaan dan proses perekaman musik digital seperti *tracking, mixing* dan *mastering*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu studi literatur, teknik observasi dan teknik wawancara. Informasi yang diperoleh melalui ketiga teknik tersebut dianalisis dan diolah sehingga mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti. Teknik menguji keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi sumber dan perpanjangan pengamatan. Sugiyono (2015, p.373) menyatakan triangulasi sumber berfungsi untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang sudah diperoleh melalui beberapa sumber. Selanjutnya data tersebut dianalisis oleh peneliti dan menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya diminta kesepakatan (*membercheck*) dengan beberapa sumber data.

Menurut pendapat Sugiyono (2014, p.369) perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara dengan narasumber data yang pernah ditemui ataupun yang baru. Dari paparan di atas, perpanjangan pengamatan berarti hubungan peneliti dengan narasumber semakin terbentuk, semakin akrab, semakin terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan. Peneliti terus menggali informasi dengan mendatangi narasumber secara intensif agar memperoleh informasi mengenai rumusan masalah yang

dibahas dalam penelitian “Pemanfaatan *Software Cubase 5* Sebagai Media Pembuatan Musik Digital Bagi Mahasiswa Seni Musik Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Software cubase 5 merupakan *software* pembuat musik digital yang diperuntukan bagi penggiat musik yang ingin memproduksi karya musik yang mereka produksi. Tidak hanya penggiat musik saja yang menggunakan *software* ini, tetapi juga Mahasiswa seni musik Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura. Tidak sedikit mahasiswa seni musik yang menggunakan *software cubase 5* sebagai pilihan dalam pembuatan karya musik mereka. Hal ini dikarenakan ukuran file dari *software* tersebut tidak terlalu besar dibandingkan *software-software* pembuatan musik digital lainnya. Selain itu, fitur yang ditawarkan sangat lengkap serta memiliki fungsinya masing-masing yang dapat dioptimalkan cara kerjanya. Dari sini dapat didapatkan manfaat dalam penggunaan *software cubase 5* dalam pembuatan musik digital khususnya bagi Mahasiswa Seni Musik Universitas Tanjungpura.

Pada penggunaan *software cubase 5*, peneliti mengambil narasumber yang masih menjadi mahasiswa aktif serta yang sudah tidak menempuh pendidikan di Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura. Dari sini dapat didapatkan pemanfaatan dari *software* tersebut untuk mahasiswa seni musik Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura. Dengan melihat fenomena di kampus Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura yang sering mengadakan banyak acara serta penampilan karya dari setiap mahasiswa seni musik maupun tari, maka teretuslah keinginan dari beberapa mahasiswa yang berperan sebagai komposer untuk menggunakan metode pembuatan musik digital agar lebih menghemat waktu latihan yang pada awalnya terlalu singkat sehingga sulit untuk mendapatkan waktu yang

banyak dan cukup. Hal ini juga memiliki keuntungan sehingga karya musik yang diciptakan dan direkam menggunakan *software cubase 5* mendapatkan kualitas audio yang baik.

Pembahasan

Fitur-Fitur Utama Pada *Software Cubase 5* Dalam Proses Pembuatan Musik Digital

Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi di lapangan, Rosidin serta Wildan nararya menyatakan bahwa *software cubase 5* memiliki fitur-fitur yang menunjang dalam proses kerjanya sendiri. Didapatkanlah hasil bahwa fitur-fitur utama dalam *software cubase 5* adalah sebagai berikut.

1. *Fab Fillter pro-q2*
2. *Compressor*
3. *Deeser*
4. *Denoiser*
5. *Roomworks SE*
6. *Maximizer*
7. *Pingpong Delay*
8. *Panning track*

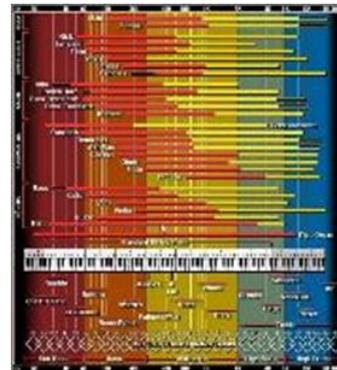
Pada fitur *fab fillter pro Q2* memiliki kegunaan sebagai pemotong serta menurunkan frekuensi tertentu yang mengganggu suara dari sebuah *track*. Yang kedua adalah *compressor*. *Compressor* berfungsi untuk mengompres suara yang frekuensinya berlebihan dan sudah memasuki tahap pemotongan frekuensi pada fitur *fab fillter Q2*. Yang ketiga, ada *Deeser* yang berfungsi menghilangkan atau mengurangi suara berdesi pada sebuah *track* vokal, yang keempat ada *denoiser* yang berfungsi sebagai penghilang *noise* pada sebuah *track* vokal maupun instrumen. Yang kelima ada *roomworks SE*, pada fitur ini berfungsi untuk memberikan efek ruangan atau *reverb* agar suara dari sebuah *track* terdengar lebih tebal dan menggema. Keenam ada *maximizer* yang berfungsi sebagai *normalized* yaitu sebagai penyeimbang setaip volume dari masing-masing *track*. Selanjutnya ada fitur *pingpong delay* yang berfungsi menambahkan efek *delay* pada sebuah *track* dan yang terakhir ada *panning track* yang merupakan sebagai gambaran yang diperoleh pendengar dari perbandingan seberapa banyak suara keluar dari speaker kanan dan kiri (stereo). Dalam

audio recording, *panning* berarti penyebaran/peletakan suara sehingga masing-masing alat musik memiliki tempat dan ruang tersendiri dan lebih nyaman didengar.

Penggunaan Fitur-Fitur Pada *Software Cubase 5*

Setelah melakukan observasi secara langsung di lapangan serta wawancara secara mendalam dengan narasumber, dalam menggunakan fitur-fitur *software cubase 5* sebagai media pembuatan musik digital, memiliki keharusan untuk memahami akan cara kerja dari masing-masing fitur itu sendiri. Peneliti mendapatkan data tentang penggunaan fitur *software cubase 5* sebagai berikut.

1) *Fab fillter-Q2*, penggunaanya dari fitur ini dibutuhkan sebuah diagram yang disebut *EQ chart* yang berisikan tentang jarak dan frekuensi dari setiap instrumen maupun vokal. Diagram tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. diagram EQ chart

Pada gambar *EQ chart* diatas dapat dilihat bagaimana setiap instrumen serta vokal memiliki rentang frekuensi yang berbeda-beda serta terlihat juga pada tampilan samping kanan adalah grup instrumen. Dengan *EQ chart* ini membantu untuk mengetahui titik-titik mana saja yang penting dan membantu pada saat menggunakan fitur *fab fillter-Q2* pada *software cubase 5*. Pada proses ini, kepekaan telinga dalam mendengar serta menangkap frekuensi suara oleh pengguna *software cubase 5* dalam menggunakan fitur *fab fillter Q2* ini sangat diperlukan. Berikut gambar cara kerja dari fitur *fab fillter-Q2*.



Gambar 2. fab filter Q2 dengan frekuensi sebuah track yang berlebihan



Gambar 3. fab filter Q2 dengan frekuensi yang sudah disesuaikan

Pada gambar tersebut terlihat gelombang berwarna hijau dari frekuensi yang berlebihan pada saat suara track dimainkan. Frekuensi ini akhirnya dipotong dan diturunkan sesuai dengan patokan yang sudah ada pada EQ chart.

2) *Compressor*, Fitur *compressor* memiliki cara kerja menyetarakan level dari dinamika sinyal sebuah track. Dengan demikian maka kita bisa mendapatkan kualitas audio yang optimal. Untuk mendukung cara kerja fitur ini, pastinya memiliki beberapa *setting* yang membantu agar dapat menghasilkan hasil suara yang diinginkan. Berikut dibawah ini merupakan gambar fitur *compressor* beserta *setting-setting* yang terdapat pada fitur tersebut.



Gambar 4. setting pada fitur compressor

Dari gambar diatas dapat dilihat *setting* dari *compressor* yang pertama adalah *attack*. *Attack* merupakan cepat waktu yang dibutuhkan pada awal musik. Dari cara

kerjanya sendiri, efek dari *setting attack* ini adalah memberikan suara audio pada awal musik dari volume mengecil dan perlahan-lahan membesar. Hal tersebut dapat memberikan dinamika tersendiri pada setiap track yang *setting attack* nya ditambah. Yang kedua *release* yang memiliki cara kerja menyeimbangkan efek dari *setting attack* agar suara audio yang dihasilkan dinamika nya tidak jatuh dan tetap mengalir dengan baik tanpa adanya naik turun volume yang tidak sinkron.

threshold. Wildan, selaku narasumber menjelaskan bahwa Level daripada *threshold* tergantung daripada kebutuhan karya musik itu sendiri. Semakin rendah levelnya maka semakin cepat pula kompresor diaktifkan. Disini, *Threshold* memiliki cara kerja untuk mengompres suara-suara yang frekuensinya mengganggu. terakhir ada *ratio* yang memiliki cara kerja mengurangi redaman pada suara track yang seperti terpendam. Dari *setting* nya sendiri, sesuai dengan selera dari pengguna fitur ini sendiri.

3) *Deesser*, merupakan sebuah fitur yang dapat mengurangi serta menghilangkan suara vokal berdesis. Dalam fitur ini tentunya dari cara kerjanya memiliki menu pilihan serta *setting* yang membantu agar *deesser* ini sendiri dapat bekerja dengan baik. Berikut dibawah ini merupakan menu pilihan yang terdapat pada fitur *deesser*.

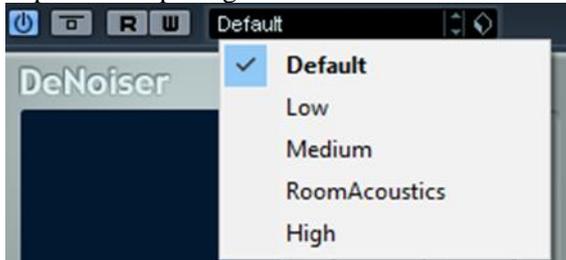


Gambar 5. Menu pilihan pada fitur deesser

Pada gambar diatas dapat dilihat 4 menu fitur yang terdapat pada fitur *deesser* yaitu *default*, *female heavy*, *male light* dan *male heavy*. Untuk menu *default* sendiri, berarti fitur *deesser* bekerja sesuai pengaturan yang sudah fitur *deesser* siapkan. Sedangkan pada menu *female heavy* merupakan sebuah menu

untuk mengatur suara wanita. Pada *male light* dan *male heavy* merupakan sebuah pengaturan untuk suara laki-laki.

4) *Denoiser*, merupakan fitur yang digunakan untuk menghilangkan suara *noise* yang tak diinginkan. Tentunya, cara kerja fitur *denoiser* dibantu juga dengan beberapa menu pilihan yang ada di dalamnya. Menu pilihan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Menu pilihan pada fitur *denoiser*

Dari gambar diatas, dapat dilihat beberapa menu dari *denoiser* ada *default*, *low*, *medium*, *roomacoustics* dan *High*. Dari lima menu ini kita bisa memilih seberapa besar sinyal *noise* yang akan dihilangkan. Jika kita memilih *low*, maka fitur *denoiser* akan bekerja menghilangkan sinyal *noise* dengan cukup rendah ini berlaku pada suara *track* yang sinyal *noise* nya sedikit dan tidak terlalu besar. Jika *High*, berarti sinyal fitur *denoiser* bekerja cukup besar. Ini berlaku pada sinyal *noise* yang cukup tajam dan cukup lebar. Jika kita memilih menu *default*, berarti fitur *denoiser* bekerja sesuai pengaturan yang sudah fitur *denoiser* siapkan.

5) *Roomworks SE*, fitur yang berfungsi menambahkan *reverb* pada sebuah *track*. Ranma selaku narasumber menyatakan bahwa *Roomworks SE* memiliki banyak menu pilihan efek ruangan yang akan digunakan. Kurang lebih ada 30 lebih efek ruangan yang ditawarkan pada fitur *roomworks SE*. Setiap efek ruangan ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dari suara instrumen maupun vokal serta konsep dari karya musik yang dibuat. Berikut peneliti tampilkan gambar dari beberapa menu pilihan pada fitur *roomworks SE*.



Gambar 7. Menu pilihan pada fitur *roomworks SE*

Dari gambar diatas dapat dilihat menu pilihan pada fitur *roomworks SE* di *software cubase 5*. Pemilihan menu pilihan ini tergantung pada selera serta konsep dari karya musik yang akan dibuat.

6) *Maximizer*, sebagai penyeimbang setiap volume dari setiap suara instrumen maupun vokal, guna untuk menghindari volume instrumen musik ataupun vokal yang memiliki volume terlalu besar, sehingga menutupi instrumen maupun vokal lainnya. Dalam cara kerjanya sendiri, *maximizer* memiliki menu pilihan yang membantu cara kerja dari fitur ini. Menu pilihan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



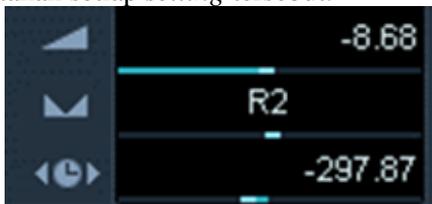
Gambar 8. Menu pilihan yang terdapat pada fitur *maximizer*

7) *Pingpong Delay*, merupakan fitur yang memiliki cara kerja melakukan pengulangan sinyal suara yang terekam dan dikeluarkan kembali dengan penundaan waktu sehingga menciptakan efek suara yang umumnya terdengar seperti bergema secara konstan. Dari cara kerjanya, fitur ini dibantu dengan beberapa menu pilihan yang sudah disiapkan oleh *software cubase 5*. Menu pilihan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 9. menu pilihan pada fitur pingpong delay

8) *Panning Track* adalah merupakan sebuah penyebaran/peletakan suara sehingga masing-masing instrumen musik maupun vokal memiliki tempat dan ruang tersendiri dan lebih nyaman didengar. Suara instrumen maupun vokal dapat di tempatkan di kiri atau kanan sesuai kebutuhan dari karya musik itu sendiri, tergantung bagaimana karya musik tersebut akan di visualisasikan nantinya. Pada fitur *panning track* memiliki 3 *setting* yang harus dilakukan. Yaitu mengatur setiap volume pada masing-masing *track*, *panning* kiri dan juga kanan untuk *track-track* tertentu, dan yang terakhir adalah kecepatan setiap perubahan suara audio yang sudah di *panning* di kiri maupun di kanan. Dari cara penggunaannya sendiri, dapat digunakan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari karya musik itu sendiri. Pada gambar dibawah ini dapat dilihat dengan jelas bagaimana peletakan setiap *setting* tersebut.



Gambar 10. setting pada fitur panning track

Pengoptimalam Fitur-Fitur Pada Software Cubase 5

1. *Fab fillter Q2*

Fitur *fab fillter Q2* dapat dioptimalkan agar dapat frekuensi suara yang halus dan sesuai dengan cara digunakan dua kali dalam sebuah *track*. Nantinya, fitur ini dimasukan ke dalam kolom efek pada *track* vokal yang akan dipotong *EQ* nya. Tentunya dengan setting yang berbeda sesuai dengan kenyamanan telinga saat mendengar. Tapi ini berlaku untuk

sebuah *track* yang memang memiliki kekuatan *EQ* yang cukup besar dan saat diturunkan *EQ* nya masih terasa frekuensinya yang tinggi.

2. *Compressor*

Pengoptimalan pada fitur *compressor* ini dapat dilakukan dengan menyeimbangkan *setting attack* dan juga *release*. Hal ini dilakukan agar suara audio yang dihasilkan naik turunnya tidak seperti “jatuh” secara tiba-tiba. Tetapi, memberikan efek perlahan-lahan mengecil, maupun perlahan membesar.

3. *Deeser*

Dalam pengoptimalan fitur *deeser* ini dapat dilakukan dengan cara memasukan fitur ini sebanyak dua kali kedalam kotak efek. Sehingga fungsinya dapat bekerja dengan baik dua kali lipat. Tentunya dari *setting* serta menu pilihan juga perlu diatur sebanyak dua kali. Namun, hal ini akan sangat membantu untuk menghilangkan desisan yang berlebihan pada *track* vokal.

4. *Denoiser*

Dalam pengoptimalan fitur *denoiser* terdapat pada *setting* dari fitur ini sendiri. Seperti yang sudah dijelaskan, fitur ini meliki 3 *setting*, yaitu *reduction*, *ambiance* dan juga *offset*. Dalam pengoptimalannya sendiri yang perlu diperhatikan adalah penggunaan *ambiance* sendiri. Dikarenakan *setting* ini memiliki fungsi untuk mengubah sinyal *denoiser* menjadi seperti gema.

5. *Roomworks SE*

Dalam pengoptimana fitur *roomworks SE* ini dapat dilakukan dengan cara berani mengeksplorasi menu pilihan yang tersedia pada fitur tersebut. Dikarenakan setiap instrumen musik maupun masing-masing vokal tentunya memiliki warna suara yang berbeda.

6. *Maximizer*

Pengoptimalan pada fitur *maximizer* terdapat pada *setting optimize*. *Optimize* merupakan pengoptimalan dari menu pilihan yang sudah dipilih serta output yang akan digunakan. Namun, bukan berarti semakin besar angka yang kita masukkan dalam *setting optimize*, akan semakin menambah keoptimalan dari fitur tersebut dalam

penggunaannya. Hal ini tergantung pada suara yang terdengar saat kita mulai mengatur angka yang akan kita masukkan ke dalam *setting optimize* tersebut.

7. *Pingpong Delay*

Dalam pengoptimalan fitur *pingpong delay* ini dapat dilakukan dengan cara berani mengeksplorasi menu pilihan yang tersedia pada fitur tersebut. Contohnya jika sedang ingin menambahkan efek *delay* pada sebuah *track* vokal, usahakan untuk tidak menggunakan menu pilihan yang memang diperuntukan untuk vokal misalnya seperti *vocal delay*, *ballad vokal* dan sebagainya. Karena bisa saja ada menu pilihan lain yang lebih cocok dengan warna serta *timbre* vokal yang ingin ditambahkan efek *delay*.

8. *Panning track*

Dalam pengoptimalan fitur *panning track* sebenarnya tergantung dari perangkat output yang digunakan. Hal ini dikarenakan pengaturan *panning* untuk menghasilkan suara yang stereo dari kiri hingga ke kanan, tentunya akan terasa lebih mudah. Serta suara yang dihasilkan letaknya akan terasa lebih detail kiri dan kanan nya menggunakan perangkat output yang memang memiliki spesifikasi yang baik.

Proses Pembuatan Musik Digital Menggunakan Software Cubase 5

Metode dalam proses pembuatan musik digital menggunakan *software cubase 5* ini tentunya memiliki tahap-tahap yang dijadikan sebagai patokan dalam proses pembuatan musik digital. Khususnya menggunakan *software cubase 5* ini. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti terhadap narasumber, hal ini dilakukan, agar proses pembuatan musik digital dapat berjalan secara sistematis. Proses tersebut memiliki 4 tahap yang dilakukan untuk berkreaitivitas melalui *software cubase 5*, yaitu.

1. Tahap *preplanning*, yaitu tahap untuk mempersiapkan semua alat yang digunakan dalam proses rekaman seperti laptop, audio *Interface*, Instrumen musik, output *headphone/speaker* dan mikrofon.

2. Tahap *Tracking*. Disebut *tracking* karena setiap bagian suara diberi trek ataupun jalur

masing-masing. Artinya setiap suara dari vokal maupun alat musik dibuat terpisah. Setiap masing-masing jalur suara disebut sebagai "*track*". Jadi, didalam satu *track* terdiri dari satu suara instrumen maupun vokal saja. Misalnya pada vokal memiliki suara yang dibagi menjadi 3, artinya ada 3 *track* vokal. Setiap jumlah *track* tergantung pada kreativitas dari mahasiswa seni musik yang melakukan proses perekaman musik digital pada *software cubase 5*.

3. Tahap *Mixing*, yaitu tahap setelah proses *tracking* dimana setiap *track* siap untuk diberikan efek-efek dari setiap fitur pada *software cubase 5*. Hal ini tentunya bertujuan agar untuk menambah suara audio dari setiap *track* menjadi lebih halus, jernih, berkarakter dan memiliki warna tersendiri yang dapat menciptakan imajinasi tertentu bagi para pendengar karya musik ini nantinya. Namun tentunya dalam proses *mixing* sendiri, pasti memiliki perbedaan di setiap instrumen musik maupun vokal yang akan memasuki tahap *mixing*.

4. Tahap *Mastering*, merupakan tahap akhir dalam pembuatan musik digital ini. Yang perlu diaturnya hanya volume dari keseluruhan lagu yang akan dijadikan satu karya musik yang utuh. Setelah itu setting nya berlanjut kepada memilih menu pilihan yang ada pada fitur ini. Menu pilihan ini berfungsi untuk memberikan efek "seperti apa musik ini terdengar".

Manfaat Pengguna Software Cubase 5 Bagi Mahasiswa Seni Musik Prodi Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura

Dari pemaparan penggunaan serta cara kerja dari *software cubase 5*, peneliti mengambil 2 narasumber yang pernah mengemban pendidikan sebagai Mahasiswa Seni Musik Prodi Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura yaitu saudara Wildan Nararya Dirgantara. Serta ada juga yang 1 narasumber masih menjadi mahasiswa aktif yaitu saudara Ranma Yustistio. Dari ketiga narasumber pun juga sudah banyak menghasilkan karya musik pada saat masih aktif dalam menempuh pendidikan di Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas

Tanjungpura. Berikut manfaat yang didapatkan dari ketiga narasumber.

1. Sumber 1

Narasumber 1 merupakan alumni dari Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura yang sudah berkecimpung di dunia perekaman musik digital dari Tahun 2014 dari saat masih aktif menjadi mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura hingga lulus. Sampai sekarang beliau masih aktif dalam proses perekaman musik digital menggunakan *software*. Narasumber menggunakan *software cubase 5* dalam proses pembuatan musik digital. Hal ini dikarenakan *software* ini memiliki ukuran *software* yang ringan serta fitur yang sangat menunjang dalam kebutuhan narasumber.

Pada penggunaan *software cubase 5*, pertama kali ia menggunakan *software* tersebut pada tahun 2014. Karya musik yang pertama kali dibuat menggunakan *software* tersebut adalah musik iringan komposisi tari lanjut. Setelah itu, ia pun mulai intens dalam menggunakan *software cubase 5* dalam setiap proses pengkaryaan yang beliau buat. Adapun narasumber mendapatkan manfaat dalam penggunaan *software cubase 5* sebagai berikut.

1) Dalam proses pembuatan musik digital menggunakan *software cubase 5* narasumber dapat memproduksi karya musik beliau sendiri. Mengingat beliau yang cukup sering menjadi komposer dalam musik iringan tari akhirnya lebih menghemat biaya, tanpa harus pergi ke studio rekaman.

2) Narasumber dapat mengeksplorasi kemampuan beliau dalam membuat serta memproduksi musik digital, sehingga sekarang akhirnya beliau memiliki pengalaman serta kemampuan lebih dalam pembuatan musik digital khususnya pada penggunaan *software cubase 5* dalam pembuatan musik digital.

3) Dengan pengalaman serta kemampuan dalam penggunaan *software cubase 5*, akhirnya banyak penggiat seni yang merekam karya musik mereka kepada narasumber, sehingga mendapatkan keuntungan dari segi finansial.

2. Sumber 2

Narasumber pernah menjadi mahasiswa aktif di Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura. Beliau sudah berkecimpung di dunia perekaman musik digital dari Tahun 2014 dari saat masih aktif menjadi mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura hingga sekarang. Kini, beliau masih aktif dalam proses perekaman musik digital menggunakan *software*. Khususnya menggunakan *software cubase 5*.

Narasumber memilih menggunakan *software cubase 5* dikarenakan memiliki kesesuaian dalam penyimpanan laptop beliau pada saat itu. Hingga saat ini beliau memberikan alasan Masih menggunakan *software cubase 5* dalam pembuatan musik digital dikarenakan layanan fitur yang diberikan masih cukup lengkap dibandingkan *software* baru di zaman sekarang. Maka dari itu, Narasumber 2 lebih memilih untuk menggunakan *software cubase 5* dalam pembuatan musik digital dalam setiap karya musik yang beliau ciptakan. Disini, narasumber memberikan keterangan bahwa beliau memiliki manfaat dalam penggunaan *software cubase 5*, yaitu :

1) Wildan dapat memproduksi karya musik beliau sendiri sehingga lebih menghemat biaya, tanpa harus pergi ke studio rekaman.

2) Banyak penggiat seni khususnya dari seni tari yang meminta jasa dalam pembuatan musik iringan tari dengan kualitas rekaman yang baik, sehingga akhirnya menggunakan jasa saudara Wildan.

3) Dalam penggunaan *software cubase 5* dalam pembuatan musik digital, Wildan akhirnya banyak dikenal di kalangan penggiat seni musik maupun tari khususnya di kota Pontianak.

3. Sumber 3

Narasumber merupakan mahasiswa seni musik yang masih aktif semester 7 Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura. Ketertarikan ia pada pembuatan musik digital dimulai dari ketika ia melihat bagaimana proses kerja yang dilakukan oleh penggiat seni musik dalam merekam karya musik. Dari situlah ia mulai banyak

memperbanyak mencari tau tentang *software* pembuat musik digital serta banyak bertanya kepada orang yang lebih berpengalaman dalam pembuatan musik digital. Dari situlah Ranma mulai meyakini serta menekuni diri untuk menggunakan *software cubase 5* hingga dipelajari lebih jauh.

Narasumber mulai berkecimpung di dunia perekaman musik digital pada tahun 2020. Karya musik pertama kali yang ia buat serta rekam menggunakan *software cubase 5* adalah karya musik untuk sebuah iringan tari. Pengerjaan pembuatan musik ini dikerjakan oleh Narasumber 3 tanpa bantuan orang lain. Disini saudara Ranma memberikan keterangan bahwa setelah menggunakan *software cubase 5*, ia mendapatkan manfaat yaitu.

1) Bertambahnya pengalaman serta ilmu pengetahuan narasumber dalam dunia musik khususnya pembuatan musik digital dengan menggunakan *software cubase 5*.

2) Narasumber akhirnya dapat memproduksi karya musik ia sendiri. Dari karya musik maupun musik iringan tari hal membuat ia lebih menghemat biaya, tanpa harus pergi ke studio rekaman.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Software cubase 5 memiliki 9 fitur utama yang digunakan dalam proses pembuatan musik digital. Tentunya 9 fitur ini dapat bekerja lebih optimal lagi dengan mencoba untuk merubah sedikit cara penggunaannya sehingga cara kerja dari fitur-fitur tersebut dapat bekerja secara optimal. Tentunya proses pembuatan musik digital yang baik ini didukung juga oleh 4 tahap pembuatan musik digital yaitu tahap preplanning, *tracking*, *mixing* dan *mastering*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dijelaskan pada bab sebelumnya dengan melalui proses observasi di lapangan dan wawancara secara mendalam, maka peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan.

Kesimpulan pertama, dalam penggunaan *software cubase 5* merupakan *software cubase* edisi ke 5 yang rilis di tahun 2009, dari cara kerja setiap fiturnya sangat bekerja secara

optimal dan masih mampu untuk menyeimbangi serta menyaingi *software* pembuatan musik digital lainnya. Hal itu dapat terlihat dari masih cukup banyak peminat yang menggunakan *software cubase 5* dalam pembuatan karya musik mereka. Kedua, dalam penggunaannya, *software cubase 5* memiliki fitur-fitur utama yang dapat membantu mahasiswa seni musik Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura dalam penggunaannya sebagai kebutuhan matakuliah aransemen, komposisi musik lanjut maupun pembuatan karya musik sebagai musik iringan tari ataupun sekedar ingin membuat karya musik pribadi dari pengguna *software Cubase 5* ini sendiri.

Saran

Berdasarkan data serta kesimpulan yang telah peneliti paparkan, peneliti berkeinginan memberikan saran bagi beberapa pihak yang membaca penelitian tentang “Pemanfaatan *Software Cubase 5* Sebagai Media Pembuatan Musik Digital Bagi Mahasiswa Seni Musik Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura”. Peneliti memberi saran kepada mahasiswa seni musik khususnya pada Prodi Seni Pertunjukan Universitas Tanjungpura lebih memperhatikan ketelitian serta detail dalam penggunaan *software cubase 5* khususnya pada saat melakukan tahap *tracking*, *mixing* dan *mastering*. Karena perlu ditekankan bahwa kepekaan telinga serta detail dalam proses pembuatan musik digital sangatlah diperlukan jika ingin mendapatkan hasil musik yang baik dengan audio yang jernih.

Dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan sebuah informasi tentang penggunaan *software cubase 5* yang membantu dalam pembuatan musik digital. Disini, peneliti memberi saran bagi para penggiat musik yang membaca penelitian ini untuk lebih memiliki rasa ke ingin tahaun dan lebih menggali lebih banyak tentang bagaimana *software cubase 5* dalam pembuatan musik digital, agar para penggiat seni musik dapat merekam dan membuat karya musik mereka sendiri tanpa perlu harus pergi studio perekaman musik. Hal ini dapat membuat penggiat seni musik lebih bebas

dalam berkreasi menggunakan *software cubase 5* maupun *software* pembuat musik digital lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Banoë, P. (2003). Pengantar Pengetahuan Harmoni. Yogyakarta: PT. Kanisius
- Bogdan, C., Biklen, S. (1982). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Allyn and Bacon, Inc.: Boston London.
- Bregitzer, L. (2009). *Secrets of Recording Professional Tips, Tools & Techniques A volume in The Mastering Music Series Book*. Oxford: Elsevier Inc.
- Dye, C. (2008). *DAW Guidelines for Music Production: The Recording Academy Producers and Engineers Wing*.
- Farisi, S. (2018). Alumni Pendidikan Seni Musik Unnes Dalam Memanfaatkan *Software Cubase 5* Pada Industri Kreatif. Skripsi Sarjana. Semarang : Pendidikan Seni Tari dan Musik Universitas Negeri Semarang.
- Huber, D., Robert, R. (2010). *Modern Recording Techniques 7th Ed*. Oxford: Elsevier Inc.
- Sugiyono. (2011). Metode penelitian kualitatif kualitatif dan R&D. Bandung alfabeta.
- Sunarto, 1990. Seni Musik I. Klaten : PT Intan Pariwara
- Sukardi. (2011). Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. (2014). Evaluasi Program Pendidikan dan Kepelatihan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukohardi. (1975). Teori Musik UMUM. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.