

## **PENGGUNAAN *VIRTUAL STUDIO TECHNOLOGY* DALAM PROSES PRODUKSI *ELECTRONIC DANCE MUSIC***

### ***THE USE OF VIRTUAL STUDIO TECHNOLOGY IN ELECTRONIC MUSIC PRODUCTION PROCESS***

Oleh: Akhmad Mu'izzanur Sastrabayu, Pendidikan Seni Musik FBS UNY

[Izzasastrabayu@gmail.com](mailto:Izzasastrabayu@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses produksi *EDM* mulai dari pemilihan *VST* sampai dengan *mastering*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan naturalistik. Subjek penelitian adalah produser *EDM*, pengajar, dan murid di Pull DJ School. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan triangulasi teknik dan triangulasi sumber serta dianalisis menggunakan model interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses produksi *EDM* adalah sebagai berikut. (1) pemilihan *VST* instrumen dibagi menjadi *VST* sintesis dan *sample* yang didukung dengan *vst* efek (2) proses *sound design* lebih banyak menggunakan *preset* (3) proses komposisi pada *EDM* dilakukan pada *DAW* Fruity Loops dan Ableton yang meliputi proses *arranging*, *grouping*, dan *layering*; (4) proses *mixing* meliputi proses *routing*, *balancing*, penambahan audio efek, dan *export*; (5) proses *mastering* dilakukan pada *Izotope Ozone* dengan tambahan beberapa *VST* audio efek.

*Kata kunci: Sound design, EDM, VST*

#### **Abstract**

*This research aim to determine the production process of EDM from choosing the VST until mastering. This research using qualitative method with naturalistic approach. An EDM producer, teacher, and student at Pull DJ School are selected as subject in this research. Datas was collected through interview, observation, and documentation with technique and source triangulation that analyzed using interactive model This research shows that: 1. Instruments VST can be divided into synthesis and sampler that is supported by effects VSTS, 2. Sound design process still rely on presets, 3. Composition process in EDM is conducted in Fruity Loops and Ableton DAW which included arranging, grouping, and layering, 4. Mixing process covers routing process, balancing, adding audio effect, and export, 5. Mastering process conduct in Izotope Ozone with adding some audio effect VSTS.*

*Keywords: Sound design, EDM, VST*

## PENDAHULUAN

*Electronic dance music* atau dikenal dengan istilah *EDM* saat ini semakin mewabah di berbagai belahan dunia. *EDM* sering ditemui dalam berbagai acara hiburan, televisi, hingga internet. Menurut laporan konsumsi musik di Amerika pada tahun 2015 yang didata oleh perusahaan Nielsen, *EDM* menduduki peringkat kelima sebagai musik yang paling banyak didengarkan secara streaming dan memiliki nilai *streaming equivalent albums* tertinggi (Nielsen, 2015:10). Antusiasme masyarakat terhadap *EDM* juga dibuktikan dengan adanya festival *EDM* di berbagai penjuru dunia mulai dari *Tomorrowland* di Eropa, *Ultra Music Festival* di Amerika, bahkan *Djakarta Warehouse Project* di Indonesia.

Konsep memutar ulang rekaman dalam *EDM* secara tidak langsung membuat bentuk komposisi dalam *EDM* berbeda dengan genre musik pada umumnya. Seorang *dj* dituntut untuk memainkan rekaman ulang komposisi, sehingga dalam hal ini seorang *dj* dituntut untuk menjadi komposer sekaligus produser yang berperan dalam proses perekaman musiknya.

*VST* saat ini lebih banyak digunakan oleh produser *EDM* dalam membuat rekaman musik dibandingkan instrumen berbentuk *hardware*. Hal ini disebabkan oleh proses perekaman *EDM* yang sudah dapat dilakukan secara utuh dari tahap awal sampai dengan tahap *mastering* menggunakan *VST* dalam *software Digital Audio Workstation (daw)*. Produser *EDM* memerlukan pengetahuan mengenai *audio engineering* agar dapat menghasilkan suara yang diinginkannya menggunakan *VST*. Dengan pengetahuan

mendalam mengenai *audio engineering* seorang produser *EDM* dapat menentukan bagaimana desain suara yang akan dibuat menggunakan *VST*. Sayangnya, pengetahuan dan praktik mengenai *audio engineering* masih cukup sulit untuk diakses di Indonesia.

Dihadapkan dengan berbagai instrumen *VST* yang tersedia saat ini mulai dari yang berbentuk *sampler* sampai dengan *synthesizer*, banyak produser *EDM* pemula bingung untuk memilih instrumen *VST* yang harus digunakan. Kurangnya pengetahuan mengenai *audio engineering* membuat banyak produser *EDM* yang memakai *sample pack* dan *soundsets* sebagai pemecahan dari kurangnya pengetahuan mengenai *audio engineering*. Banyak produser *EDM* yang menggunakan *sample pack* dan *soundsets* karena tidak berminat membuat suara instrumennya sendiri dengan alasan tidak memahami *sound design*.

Terdapat fasilitas studio yang cukup memadai pada beberapa tempat kursus produser dan *dj* di Yogyakarta. Pull Dj School merupakan salah satu tempat kursus produser dan *dj* yang memiliki fasilitas studio yang memadai. Pull Dj School yang telah berdiri sejak 2010 telah memiliki lebih dari 1000 orang murid dan memiliki cabang di Solo dan Semarang.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini berusaha untuk mengetahui penggunaan *VST* bagi produser dalam proses produksi *EDM*. Denzin dan Lincoln (2009:6) berpendapat bahwa penelitian kualitatif menekankan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur sehingga

dapat menjawab pertanyaan yang menyoroti cara munculnya pengalaman sosial sekaligus perolehan makna. Menurut Sudarmayanti dan Hidayat (2011: 33) penelitian naturalistik adalah penelitian yang dilakukan pada kondisi objek yang alami, peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpulan data dilakukan secara gabungan, dengan data bersifat deksriptif dan analisis data secara induktif yang menekankan pada makna.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah disebutkan sebelumnya, maka penelitian ini merupakan penelitian kualitatif naturalistik karena penelitian ini berusaha mengungkapkan makna dari suatu proses yang terjadi di masyarakat dimana dalam proses penelitian tersebut objek yang diteliti berada pada kondisi yang alami.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Pull DJ School yang terletak di Jl. Rajawali Raya No.31, Condongcatur, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, Indonesia.

Penelitian ini dilakukan mulai dari 27 Januari 2017 sampai dengan 20 April 2017. Melalui rentang waktu selama hamper 4 bulan tersebut, penelitian ini mampu mengungkap penggunaan *VST* pada proses produksi *EDM* secara keseluruhan dan mendalam.

### **Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah Adam Pandega sebagai pengajar *electronic music production* Pull DJ School, Brian Duen Rakly sebagai murid yang sudah lulus dari Pull DJ School sehingga dianggap menguasai semua

yang diajarkan dari proses pembelajaran *electronic music production* di Pull DJ School, Kelvin Dannyswara sebagai produser *EDM* yang menurut Adam Pandega lebih menguasai *sound design* mixing dan mastering, dan Agus Maulana yang merupakan produser yang aktif berkarya dalam *EDM* dan *hip-hop*. Narasumber tersebut dipilih secara *purposive* karena sudah memiliki karya dan dianggap dapat mengungkapkan makna penggunaan *VST* pada proses produksi *EDM* karena telah melakukan proses produksi itu sendiri.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Wawancara**

Penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk mendapatkan data berdasarkan pendapat dan ide dari Adam Pandega, Kelvin Dannyswara, Agus Maulana, dan Brian Duen Rakly. Wawancara semi-terstruktur digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak meluas namun tetap mendapatkan data yang beragam dan sesuai dengan permasalahan penggunaan *VST* pada proses produksi *EDM*.

#### **2. Observasi**

Penelitian ini menggunakan observasi tidak berstruktur untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya. Penggunaan observasi tidak berstruktur juga digunakan agar fokus observasi dapat berkembang, sehingga dapat

mengungkap penggunaan VST pada proses produksi EDM mulai dari pemilihan VST, *sound design*, proses komposisi yang berhubungan dengan VST, *mixing*, dan *mastering*. Pada penelitian ini observasi dilakukan secara terus terang dan tersamar untuk mengungkap data yang sebenar-benarnya terjadi pada proses produksi EDM.

### 3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi digunakan untuk menambahkan data pada penelitian. Dalam penelitian ini dokumen yang dikumpulkan berupa foto dan modul pembelajaran *electronic music production* Pull DJ School. Dokumen tersebut digunakan untuk mendukung hasil observasi dan wawancara.

#### Kredibilitas Data

Triangulasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk menentukan kredibilitas dari data yang sudah dikumpulkan. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan data sama dari sumber yang berbeda dan sumber data yang sama melalui teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah model interaktif dimana kesimpulan penggambaran verifikasi dari penelitian diperoleh dengan cara pengumpulan data yang kemudian direduksi, dan selanjutnya disajikan. Proses tersebut dilakukan secara terus menerus untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dari data yang ada.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Proses Pemilihan VST

### 1. VST Instrumen

a. sistem sintesis: mayoritas produser menggunakan Sylenth 1, Image-Line Harmor karena memiliki banyak *preset* sehingga dapat menghemat waktu untuk proses *sound design* dan akses untuk mendapatkan lebih mudah karena banyaknya versi bajakan Sylenth 1 dan Image-Line merupakan VST *bundle* pada Fruity Loops. Xfer Serum karena memiliki tampilan yang lebih mudah dipahami dan kemampuan produksi suara yang lebih kompleks dengan adanya *waveforms* yang lebih beragam.

b. Sistem samplers: produser menggunakan 1. ReFX Nexus karena memiliki lebih dari 12.500 *preset* untuk berbagai keperluan dengan penggunaan RAM komputer yang ringan, 2. Native Instrumen Kontakt yang dapat menghasilkan kualitas suara yang sangat mirip dengan instrumen asli dibandingkan VST *sampler* lainnya, 3. Image-Line Harmor karena memiliki fitur IMG yang mampu memanipulasi potongan suara dengan pengaturan yang mudah.

### 2. VST Efek

VST efek yang digunakan pada proses produksi umumnya adalah VST yang sudah termasuk pada DAW. Meskipun beberapa produser juga menggunakan VST tambahan seperti *Sausage Fattener*, *Glue Compressor*, dan *Valhalla Reverb*.

#### Sound Design

### 1. VST Instrumen

Secara umum, proses *sound design* pada VST instrumen masih lebih banyak menggunakan *presets*. Khusus pada VST *Xfer Serum* beberapa produser melakukan *sound design* dari awal untuk menghasilkan suara yang khas.

## 2. VST Efek

- a. *Compressor* digunakan untuk memadatkan dinamik dari sebuah audio dengan mengatur *threshold* dan *gain*. *Compressor* juga digunakan untuk teknik *side-chain* yang berfungsi untuk mengurangi volume secara sinkron pada dua suara berbeda (umumnya instrumen dengan kick drum) untuk menghasilkan efek penyatuan suara yang lebih baik.
- b. Produser menggunakan *equalizer* untuk memotong frekuensi suara yang tidak digunakan sesuai dengan kebutuhan yang ditentukan dari tampilan yang ada pada layar *equalizer*.
- c. Pada reverb, filter, delay dan chorus produser memberikan pengaturan besaran disesuaikan dengan kebutuhan dari proses produksi
- d. *Glitch* diberikan untuk menambah kesan unik pada sebuah suara dengan jenis *glitch* yang disesuaikan dengan kebutuhan
- e. *Autotunes* diatur sesuai dengan *pitch* dari sebuah audio yang diinginkan

## Komposisi

Dilakukan pada *daw* Fruity Loops dan Ableton dengan kerangka aransemen yang berbeda disetiap *sub-genrenya* namun umumnya setiap lagu EDM dapat dibagi menjadi bagian

*intro-verse-chorus/built-up-drop* yang diulang-ulang. Pada proses komposisi juga dilakukan *grouping* suara agar lebih mudah dipahami. Produser juga melakukan proses *layering* dengan menggabungkan beberapa suara instrumen dengan melodi yang mirip atau sama.

## Mixing

Proses *mixing* pada *daw Fruity Loops* diawali dengan proses *routing* dengan mengirim sinyal dari setiap suara pada *mixer* sedangkan pada Ableton Proses ini dilewati. Setelah Proses Routing dilakukan *balancing volume* dari setiap suara yang ada sesuai dengan keperluan proses produksi yang dilanjutkan dengan penambahan audio efek dan export dengan tingkat kenyaringan -6dB.

## Mastering

Proses *mastering* dilakukan dengan bantuan VST *Izotope Ozone* dengan memberikan *low-pass 20Hz* dan *High-pass 15KHZ* pada *Equalizer* yang dilanjutkan dengan menggeser frekuensi pada bagian *dynamic* untuk menonjolkan frekuensi yang dominan, dan *maximizer* dengan jenis IRC III untuk menaikkan tingkat kenyaringan dengan mengatur *threshold*. Setelah proses tersebut dilakukan kemudian dilakukan *export* jika tingkat kenyaringan dianggap sudah memuaskan yang dilihat dari VST *wavecandy* pada FruityLoops dan Channel Master Mixer pada Ableton

## PENUTUP

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Sesuai dengan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya, pemilihan VST instrumen dengan jenis sintesis maupun *sampler* dan efek dilakukan berdasarkan keperluan yang ada pada proses produksi. Adapun faktor-faktor yang diperhatikan pada pemilihan VST adalah *presets* yang tersedia, kesukaran tampilan VST, dan beban yang diberikan VST pada komputer.
2. *Sound design* pada VST instrumen lebih banyak bergantung pada *presets*. Meskipun begitu, pada VST efek narasumber sudah menerapkan beberapa konsep yang ada pada teori sesuai dengan pemahamannya masing-masing.
3. Proses komposisi pada EDM dilakukan dengan menggunakan *daw* Ableton dan Fruity Loops yang didalamnya terdapat tahap *arranging*, *layering*, *grouping*. *Sub-genre* yang banyak pada EDM secara umum memiliki proses komposisi yang sama. Namun, pada beberapa kasus terdapat proses *arranging* yang berbeda seperti tidak ada *chorus* dan hanya ada *built up* saja
4. Proses *mixing* yang dilakukan dengan cara *routing* pada proses produksi yang menggunakan *daw* Fruity Loops kemudian dilanjutkan dengan proses *balancing* pada *mixer* yang ada pada *daw*. Setelah proses *balancing* selesai diberikan audio

efek seperti *equalizer*, *compressor*, *delay*, dan *reverb*. Setelah hasil *mixing* dirasa cukup baik dilakukan *export* pada -6dB.

5. Proses *mastering* dilakukan pada VST Izotope Ozone dengan mengatur *equalizer* pada 20Hz dan 15Khz, *dynamics*, dan *maximizer* yang sesuai dengan kebutuhan.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan beberapa permasalahan yang belum terpecahkan, sehingga dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pengembang VST hendaknya mengembangkan VST dengan tampilan dan penggunaan yang mudah dipahami. Pengembang VST juga dapat menyediakan *preset* yang kiranya dapat digunakan untuk berbagai keperluan proses produksi.
2. Bagi produser EDM hendaknya mempelajari teori musik untuk membantu proses produksi EDM. Dengan berbekal teori musik seorang produser tidak akan mengalami kesulitan saat membuat harmoni dan dapat mengembangkan hasil karya menjadi lebih musikal.
3. Bagi sekolah maupun lembaga yang mengajarkan produksi EDM hendaknya mengembangkan kurikulum yang mencakup aspek musik secara teoretis dan aspek *audio engineering* karena dengan menguasai kedua hal tersebut maka murid yang lulus dari sekolah atau lembaga tersebut dapat mengembangkan proses produksinya lebih jauh.

4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat membahas *EDM* dari berbagai aspek lainnya seperti pertunjukkan, *genre*, budaya, sosial, dan bisnis karena pesatnya perkembangan dan minat masyarakat muda yang tinggi pada *EDM*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Denzin, N. K., dan Y.S Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Penerjemah: Dariyanto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nielsen. 2015. *2015 Nielsen Music U.S. Report*. New York: Nielsen.

Sudarmayanti. & Hidayat, S. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.

Pembimbing : Dr. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd.

Reviewer : Drs. Agus Untung Yulianta, M.Pd.