

Penerapan Aplikasi *Fruity Loops* sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara

Yunanto Tri Laksono
Institut Bisnis dan Informatika Stikom, Indonesia
yunanto@stikom.edu

How to Cite This Article: Laksono, Y.T. (2017). Fruity Loops sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara. *Jurnal Studi Komunikasi*, 1(3). doi: 10.25139/jsk.v1i3.337

Received: 08-07-2017, Revision: 27-09-2017, Acceptance: 28-09-2017 Published online: 01-11-2017

ABSTRAK

Software merupakan salah satu perangkat penting dalam proses pembelajaran yang digunakan di era modern saat ini, baik untuk peningkatan teknologi maupun sebagai media pembelajaran. *Fruity Loops* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital berbentuk software yang digunakan dalam menulis dan menciptakan karya ataupun aransemen pada seni musik dalam bentuk partisi dan audio. Bentuk penciptaan komposisi dan aransemen adalah merupakan bagian penting dalam seni musik, pada hakikatnya nilai harmonisasi diciptakan dan dirasakan dalam mengembangkan kreativitas dalam seni musik. Terdapat beberapa hal yang berperan penting dalam perencanaan aransemen maupun komposisi, yaitu: (a) bentuk komposisi musik, (b) ide dasar, (c) konsep, (d) pola dan metode aransemen, (e) hasil karya musik. DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang merupakan objek penelitian ini adalah salah satu program studi yang berkonsentrasi pada film, televisi, serta animasi, sehingga tujuan dari pembelajaran melalui *Fruity Loops* adalah untuk pengembangan konsep suara pada animasi dan film, dengan harapan karya audio dan video bersifat original dan tidak melanggar tentang etika hak cipta, dan dijadikan sebagai pengantar pembelajaran yang berbasis Teknologi Komunikasi.

Kata Kunci: Fruity Loops, pembelajaran, Teknologi Komunikasi

ABSTRACT

The software is one of the essential tools in the learning process used in the modern era today, both for the improvement of technology and as a medium of learning. Fruity Loops is one of the learning media based on digital technology in the form of software used in writing and creating works or arrangements on the art of music in the way of partitions and audio. The structure of the creation of compositions and arrangements is an essential part of the art of music, mostly the value of harmonization created and felt in developing creativity in the art of music. Several things play a crucial role in the planning of the arrangement and composition, namely: (a) the form of musical composition, (b) primary ideas, (c) concepts, (d) patterns and methods of arrangement, (e) musical works. DIV Computer Multimedia at Stikom Surabaya which is the object of this research is one of the study programs which focus on film, television, and animation, so the purpose of learning through Fruity Loops is to develop the concept of sound in animation and film, and videos are original and do not violate copyright ethics, and serve as an introduction to learning based on Communication Technology.

Keywords: Fruity Loops, learning, Communication Technology

PENGANTAR

Penelitian ini berfokus pada penerapan *Fruity Loops* sebagai media pembelajaran pada program studi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya. Penggunaan *Fruity Loops* memacu mahasiswa lebih aktif dalam menciptakan karya video dan audio baru berkonsep digital, sehingga diharapkan dapat menciptakan karya film yang original baik audio ataupun videonya.

Sebagai salah satu program studi yang berkonsentrasi pada film dan animasi, mahasiswa memiliki peran penting dalam mengembangkan konsep penciptaan karyanya salah satunya adalah tata suara. Untuk membuat dan mengaransemen salah satu suara yang dihasilkan, maka diberikan perangkat atau *software* dalam proses pembuatannya. Terdapat tata cara dalam mengkomunikasikan melalui media audio visual, McLuhan and Fiore (1967) menjelaskan bahwa suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Media audio visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, pendapat, atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Pada hakikatnya, alam semesta ini merupakan sumber belajar bagi manusia sepanjang masa. Maka pengertian sumber belajar merupakan konsep yang sangat luas meliputi segala yang ada di jagat raya ini. Menurut Miraso (1986), sumber belajar adalah semua sumber (baik berupa data, orang, atau benda), yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi siswa. Sumber belajar itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan/latar.

Peran Dosen adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber

belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa..

Reynold dan Anderson (1992) mengemukakan adanya dua pendekatan/model dalam proses pemilihan media pembelajaran, yaitu model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka. Pemilihan tertutup terjadi apabila alternatif media telah ditentukan "dari atas" (misalnya oleh Dinas Pendidikan), sehingga mau tidak mau jenis media itulah yang harus dipakai. Kalau bisa kita memilih, maka yang kita lakukan lebih banyak ke arah pemilihan topik/pokok bahasan mana yang cocok untuk dimediasi pada jenis tertentu. Misalnya saja, telah ditetapkan bahwa media yang digunakan adalah media audio. Dalam situasi demikian, bukanlah mempertanyakan mengapa media audio yang digunakan, dan bukan media lain, Jadi yang harus kita lakukan adalah memilih topik-topik apa saja yang tepat untuk disajikan melalui media audio. Untuk model pemilihan terbuka, lebih rumit lagi.

Selanjutnya Rudy Bretz (1971), mengatakan, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak. Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Heinich (1999) menjelaskan bahwa pembuatan klasifikasi media yang

lebih sederhana sebagai berikut: (1) media yang tidak diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) media video, (5) media berbasis komputer, dan (6) multimedia kit.

Dalam kaitannya dengan teori semiotika, Umberto Eco (1976) dalam *A Theory of Semiotics*, Semiotika dijelaskan bahwa konsep semiotika adalah semiotika komunikasi, tanda atau *signal* yang ditempatkan di dalam rantai komunikasi, sehingga mempunyai peran yang penting dalam komunikasi, hal ini juga ditambahkan oleh Yasraf Amir Piliang (2005: 66), tentang semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda dan kode-kode. Terdapat konsep rantai pertandaan yang berbeda untuk menghadapi atau melawan semiotika Saussurean.

Konsep itu adalah penanda/penanda dikembangkan oleh Derida, tapi ada pula yang menyebutkan oleh Barthes dan Kristeva. Penanda/penanda adalah sebuah petanda dalam hal ini adalah sebuah penanda tak lagi mengacu kepada penanda lainnya. Satu bentuk atau penanda tak lagi mengacu kepada penanda lainnya. Satu bentuk atau penanda tak lagi mengacu kepada suatu makna petanda, akan tetapi kepada penanda lain dan seterusnya. Dalam rantai pertandaan seperti ini, pencarian arti atau makna sangat sulit sebab, sebuah penanda tidak akan mungkin sampai pada tujuan akhirnya yaitu referensi (Yasraf Amir Piliang, 1999: 115-119). Dalam hal ini penanda tersebut dibentuk melalui salah satu bagian dalam teknologi yaitu *software*.

Software merupakan salah satu perangkat yang muncul di masa perkembangan teknologi digital. Roger.S. (2002) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan *software* adalah sebuah perangkat lunak yang memberikan perintah berupa program dalam sebuah komputer, yang apabila dieksekusi oleh *user*nya dapat memberikan fungsi dan juga unjuk kerja yang diinginkan oleh *user*nya.

Namun demikian untuk menjadi seorang penata suara yang baik terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: (a). Bentuk tata suara, (b). Ide pada tata suara, (c). Konsep tata suara, (d). Pola dan metode tata suara, serta (e) Hasil karya cipta tata suara. Sehingga diharapkan dapat sesuai dengan undang-undang hak cipta pasal 2 ayat (1) yang memberlakukan tentang hak cipta dalam penciptaan dan keabsahan hasil. Dengan demikian akan menghasilkan kualitas yang baik dalam penataan suara, yang mengacu pada beberapa komponen yaitu: a). Meningkatkan kualitas pada tata suara, b). Profesionalis dalam bekerja, serta c). Meningkatkan kesejahteraannya sebagai sebuah konsekuensi logis dari keprofesionalannya dalam bekerja.

Oleh karenanya, sentuhan manusia bisa mempengaruhi dalam menumbuhkan perasaan yang indah, itulah seni. Ini berarti suatu keahlian bidang apapun haruslah dikerjakan oleh orang yang terlatih dan dipersiapkan dalam melakukan pekerjaan sesuai dengan bidang kerja masing-masing. Sebuah aktifitas pekerjaan haruslah spesifik, terstandar dan mempunyai kualitas mutu serta dapat menjadi suatu hasil karya yang bernilai tinggi sehingga layak mendapatkan penghargaan atas keprofesionalannya.

David Ewen (1965) menyatakan bahwa musik adalah suatu ilmu pengetahuan dan seni tentang sebuah kombinasi ritmik dari nada-nada, baik vokal ataupun instrumen, yang meliputi sebuah melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan terutama pada aspek emosional.

Dalam hal ini, penggunaan fungsi *software* adalah memacu dan meningkatkan kualitas hasil dari tulisan suara atau *song written* yang dalam penggunaannya dijadikan sebagai media suara dari beberapa fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Dalam hal ini

software yang dipakai adalah *Fruity Loops*.

Fruity Loops merupakan sebuah program aplikasi komputer untuk menulis atau membuat sebuah tulisan dalam bentuk notasi balok (notasi musik). Prinsip penggunaan program ini pada dasarnya sama dengan aplikasi lainnya, seperti Microsoft word, excel, dan lainnya. Pada program-program ini data yang diolah adalah data dalam bentuk digital. Dari data-data ini dapat dilihat bentuk penulisan notasi balok melalui sebuah program *fruity loops* yang fungsinya untuk mengaransemen ulang, menciptakan komposisi baru, atau merevisi sebuah nada pada lagu yang sudah ditulis.

Dalam proses belajar dan mengajar akan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Peserta didik atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar dan mengajar yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial dalam bidang pembangunan,

Slameto (2003:123) menjelaskan bahwa *fruity loops* merupakan sebuah *software* musik digital dimana *software* ini bisa digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran tata suara baik yang mengutamakan bagaimana cara menulis notasi dengan sesuai dengan kompetensinya masing-masing sehingga dapat menciptakan sebuah karakter pada komposisinya.

Pernyataan Slameto menunjukkan bahwa haruslah dikembangkan dengan baik dalam pendidikannya ataupun kegiatan yang bersifat non-formalnya, sehingga dengan demikian rumusan dari kompetensi dasarnya menjadi relevan serta dapat mendukung komponen multikultural seni, terutama tata suara. Denis McQuails (2000), menjelaskan bahwa media massa memiliki sifat atau karakteristik yang mampu menjangkau massa dalam jumlah besar dan luas (*universality of reach*),

bersifat publik dan mampu memberikan popularitas kepada siapa saja yang muncul di media massa. Karakteristik media tersebut memberikan konsekuensi bagi kehidupan politik dan budaya kontemporer dewasa ini. Dari perspektif politik, media massa telah menjadi elemen penting dalam proses demokratisasi karena menyediakan arena dan saluran bagi debat publik, menjadikan calon pemimpin politik dikenal luas masyarakat dan juga berperan menyebarkan berbagai informasi dan pendapat.

Sedangkan pada perspektif budaya media massa telah menjadi acuan utama untuk menentukan definisi-definisi terhadap suatu perkara, dan media massa memberikan gambaran atas realitas sosial. Media massa juga menjadi perhatian utama masyarakat untuk mendapatkan hiburan dan menyediakan lingkungan budaya bersama bagi semua orang. Peran media massa dalam ekonomi juga terus meningkat bersamaan dengan meningkatnya pertumbuhan industri media, diversifikasi media massa dan konsolidasi kekuatan media massa di masyarakat.

Perkembangan dunia pendidikan Komunikasi dewasa ini mengalami perubahan tentang tuntutan peningkatan kompetensi keahlian (*skill*). Munculnya wacana penambahan kurikulum tentang seni musik terutama yang berkaitan dengan teknologi musik digital dalam bentuk *software*, nantinya hasil yang diharapkan adalah mahasiswa dapat memahami perkembangan teknologi digital, serta mahasiswa dapat lebih mengetahui dan memahami tentang *Fruity Loops*, dan juga mahasiswa dapat berperan aktif dalam perkembangan budaya terutama pada seni musik, dan diharapkan dapat menyusun dan mengembangkan komposisi ataupun aransemen melalui *Fruity Loops* pada produk multimedia yang dihasilkan.

Dalam artikel ini, penulis menggunakan paradigma penelitian

kualitatif. Dengan pengertiannya adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih menonjol pada penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai panduan agar fokus penelitian sesuai dan tertata lebih baik dengan bukti-bukti fakta di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan di sekolah-sekolah dan institusi baik yang mengacu pada sekolah umum ataupun sekolah yang mempunyai bidang fokus yaitu musik, untuk mengetahui kapasitas dan koefisiensi dari data-data yang ada sehingga sesuai dengan materi pada objek penelitian.

Metode wawancara juga dilakukan di beberapa institusi dan juga tempat belajar umum untuk mengetahui seberapa besar peminatan dan kemauan terhadap belajar menulis notasi musik menggunakan *Fruity Loops*. Implementasi pada penggunaan *Fruity Loops* dapat mempercepat dalam memahami mulai dari basic dasar tentang pembuatan komposisi

dan aransemen sampai dengan penciptaan. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan ide, konsep dan pemikiran yang kreatif pada proses pembelajaran.

Selain itu *Fruity Loops* juga mempunyai fungsi untuk mengembangkan suara dalam format *recording*, *mixing*, atau *dubbing*. Sehingga mempermudah bagi mahasiswa dalam mengembangkan hasil karya ciptanya dalam bentuk tata suara.

DISKUSI DAN ANALISIS

Metode *digital recording* dapat dijadikan sebagai alternatif yang sesuai dan bisa diterapkan pada fungsi kerja pada *fruity loops*. Pada pelaksanaannya proses *recording* menggunakan *fruity loops* cukup sederhana dan dapat dilakukan di rumah atau biasa disebut *Home Recording*. Dalam menentukan dasar-dasar atau basic, yang harus dilakukan adalah memahami beberapa bagian-bagian penting pada *Fruity Loops*. Terdapat beberapa bagian dari komponen pada *Fruity Loops* beserta fungsinya.



Gambar 1. Panel utama pada fruity loops 12 Sumber: FL Studio 12

Pada bagian panel utama terdapat beberapa fitur diantaranya, yaitu: 1) baris menu: pada bagian ini terdapat baris menu yang berfungsi untuk mengakses program. 2) Baris title: pada baris ini berfungsi

untuk menampilkan nama lagu atau project yang sedang dan akan dibuat. 3) Baris hint: pada baris ini berisi tentang keterangan bagian yang ditunjuk oleh kursor.

Tabel 1. Aplikasi Penggunaan *Fuity Loops* dalam Pembelajaran Teknologi Komunikasi

Proses	Materi
Pembuatan <i>track per patern</i>	Pada proses ini mahasiswa diharuskan untuk dapat mngetahui dasar-dasar dalam pembuatan tata suara pada musik
Proses <i>recording</i>	Pada proses <i>recording</i> , mahasiswa harus peka terhadap suara yang dihasilkan supaya hasil <i>record</i> bisa baik
<i>Mixing</i>	Pada proses <i>mixing</i>
<i>Finishing</i>	Penyelesaian pola dalam <i>recording</i> , sehingga sudah bisa dipublikasikan.

Sumber: Penulis

Pada proses pembuatan lagu terdapat beberapa bagian yang digunakan dalam membuat aransemen, meliputi drum, bass, gitar, keyboard dan vokal.

Aransemen pada Drum

Pada pembuatan komposisi dan aransemen pada *instrument* drum terdapat beberapa irama penentu dari gerakan sebuah lagu yang menggunakan pola ketukan atau beat hal ini bertujuan untuk menjadikan instumen bas sebagai pola ukur dari ketukan atau tempo, tergantung dari pola dan tempo yang digunakan. Beberapa langkah-langkah penentunya antara lain sebagai berikut: a) membuka ruang kerja produksi *software* pada *Fruity Loops*, b) Memasukkan sampel dari *Fruity Loops* yang sudah ada pada folder yang tersedia pada form di bar *fruity loops*, c) Memberikan pengaturan tempo pada awal

suara dasar yang akan dibuat, d) Memberikan nilai ketukan pada tiap-tiap nada dasar yang akan dibuat.

Pembuatan aransemen Bass

Komposisi dan aransemen pada instrumen bass juga dijadikan sebagai pola penentu irama ketukan sebuah lagu, hal sama seperti pada instumen drum sehingga pada pembuatannya, musik digital harus dibuat paling awal. Proses pembuatan komposisi dan aransemen pada instrumen bass juga sama dengan drum, yaitu melalui *piano roll*. Yang membedakan adalah *channel sound* yang dipakai tidak mengambil dari sampel yang ada di browser tetapi dari *channel sound* yang ada di *menu bar*. *Channel sound* yang dipakai untuk membuat aransemen bass sendiri terdiri dari *Sytrus* dan *FL Slayer*.

Penggunaan dua *channel sound* untuk bass sendiri di maksudkan untuk memberi variasi karakter suara bass. Berikut adalah langkah-langkah pada pembuatan aransemen bass, yaitu: a) Masukkan *channel sound sytrus* dan *FL Slayer* ke dalam step *sequencer* dengan cara klik *Channel* pada *menu bar*, pilih *Add One* kemudian pilih *channel sound sytrus* dan *FL Slayer*, b) Setelah *channel sound sytrus* dan *FL Slayer* ditambahkan kedalam *step sequencer*, langkah selanjutnya adalah membuat nada untuk masing-masing *channel sound*. Cara membuatnya sama dengan cara di atas yaitu dengan menempelkan balok-balok nada pada piano roll c) Untuk pemilihan *sound bass* pada *sytrus* menggunakan *presets* atau pilihan *Depp*, sedangkan pada *FL Slayer* menggunakan *presets Bass Slap Power*. Caranya dengan menekan segitiga pada sudut kiri atas *channel sound*, kemudian pilih *presets*.

Pembuatan Komposisi dan Aransemen Syntesizer

Setelah terbentuk *rhytm section* melalui permainan drum dan bass maka proses berikutnya adalah pembuatan aransemen *syntesizer* yang terdiri dari aransemen intro, aransemen *rhytm* atau pengiring dan aransemen melodi. Ketiganya merupakan satu rangkaian yang berfungsi untuk mengisi irama nada-nada pada aransemen musik.

Pembuatan Komposisi dan Aransemen dengan bentuk intro

Aransemen intro dibuat sebagai musik awal sebuah lagu, intro disini dibuat dengan menggunakan *channel sound FL Key*. Sehingga, sound yang dihasilkan berupa suara piano.

Pembuatan Komposisi dan Aransemen dalam bentuk Pengiring

Pembuatan aransemen pengiring terdiri dari pembuatan aransemen untuk lagu awal, tengah, reff, dan akhir lagu. Channel sound yang digunakan terdiri dari *sytrus*, *simsynth* dan *channel sound* dari menu *browser*. Tahap-tahap penyusunannya kurang lebih sama dengan aransemen lainnya, yaitu dengan menyusun balok-balok nada pada *piano roll*.

Pembuatan Komposisi dan Aransemen dalam bentuk Melodi

Aransemen melodi dibuat sebagai jeda lagu sebelum masuk ke reff selanjutnya. Biasanya melodi diisi dengan permainan solo gitar atau piano. Pembuatan melodi pada lagu ini menggunakan *Sytrus* dengan pilihan *presets acoustic nylon*.

Setelah semua aransemen musik selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah memasukkan vokal. Untuk merekam vocal pada *Fruityloop Studio 8.0* menggunakan *Edison*. Cara menampilkan *Edison* pada area kerja dilakukan dengan menekan *ctrl+E* pada sampel *channel*. Langkah-langkah merekam vokal adalah sebagai berikut : a) Klik tombol *recording*, kemudian *take vokal*. Agar pada saat *take* temponya tidak berubah bisa di iringi ketukan dengan *metronome* atau musik yang sudah dibuat, b) Usahakan kondisi ruangan atau kamar dalam keadaan tertutup rapat, tujuannya adalah untuk menghindari adanya suara dari luar yang bisa ikut terekam, c) Setelah selesai *take vocal* langkah selanjutnya adalah mengolah hasil rekaman tersebut dengan menghilangkan *noise*. yaitu dengan menggunakan *equalizer* dan *gate noise*. Cara dengan klik kanan hasil rekaman pilih *tool* kemudian klik *gate noise* untuk menghilangkan *noise* dan pilih *equalizer* untuk pengaturan lebih lanjut, d) Setelah dirasa sudah cukup bagus, hasil *take vocal* kemudian di taruh di dalam *playlist* untuk

kemudian di gabung dengan aransemen musik yang sudah di buat.

Pembuatan Komposisi dan Aransemen dengan bentuk *Playlist*

Playlist berfungsi untuk dapat memudahkan dalam penyusunan aransemen, serta dapat memudahkan pembuatan nada serta pengeditan dengan *step sequencer* ataupun *piano roll*. Pada menu *playlist* terdapat *pattern* yang berisi permainan musik dari *step sequencer* ataupun *piano roll*. Cara memasukkan *pattern* kedalam *playlist* yaitu dengan klik langsung *pattern* mana yang dipilih pada pilihan *pattern* yang tersedia dalam area kerja *playlist*. Atau pilih melalui *pattern selector* yang terdapat disebelah kanan kolom tempo dengan memilih angka sesuai *pattern* yang dikehendaki. Usahakan menggunakan satu *pattern* untuk satu bagian komposisi aransemen dan satu instrumen saja. Hal ini berguna untuk memudahkan penyusunan *pattern* tersebut ke dalam area kerja *playlist*, selain itu berguna juga pada saat akan mengedit *channel sound*. Sebagai contoh *channel sound* piano intro pada *pattern* satu, dan seterusnya. Setelah aransemen dan *pattern* yang digunakan pada *playlist* siap maka tinggal klik tabel area kerja *playlist* sesuai *pattern* yang di kehendaki. Setelah itu maka akan muncul balok-balok yang mirip dengan tampilan balok nada pada *piano roll*.

Agar dapat menghasilkan sound yang enak didengar diperlukan penyetaraan *sound* dari seluruh instrumen yang sudah dibuat. Pada *Fruity loops Studio 12* pengaturan *mixer* dilakukan pada tiap-tiap *channel sound* melalui *channel setting*, yaitu dengan mengatur target *Channel Track*, untuk menentukan di posisi *track* mana *channel sound* tersebut pada *mixer*. Langkah-langkah pengaturan *channel sound* pada *mixer* adalah sebagai berikut : a) Buka area kerja *mixer*, caranya dengan menekan F9 atau klik *view mixer*, b) Tentukan diposisi *track* mana *channel sound* akan di olah dalam

mixer, caranya dengan mengubah nilai FX pada *channel settings*. Jika nilai FX pada *channel settings* adalah 1, maka posisi *track* pada *mixer* adalah 1.

Setelah memasukkan seluruh *channel sound* yang digunakan dalam *track* pada *mixer*, langkah selanjutnya adalah pengaturan dan pemberian efek.

Pengaturan *Equalizer*

Melalui *mixer* pengaturan EQ bisa dilakukan dengan lebih detail dibanding pengaturan EQ melalui *channel setting*. Pada *mixer* dimungkinkan untuk melakukan pengaturan EQ dari *frequency* dan *width*, sehingga lebih maksimal. Grafik pada pengaturan EQ *mixer* pun lebih mudah digunakan.

Pengaturan volume dilakukan dengan menaikkan atau menurunkan *slider volume*, untuk batas *peak* meternya diusahakan jangan sampai warna merah karena nantinya suara yang dihasilkan bisa terdengar pecah dan kasar.

Pemberian efek disini dimaksudkan untuk menghasilkan *sound* yang lebih bagus lagi. Untuk memberikan efek, gunakan rak-rak efek pada *mixer*. Klik segitiga pada rak dan kemudian pilih *Select* Setelah muncul tampilan efek, pilih salah satu dari tampilan efek tersebut.

Mastering merupakan tahap terakhir dimana lagu yang sudah jadi diolah kembali agar supaya *sound* yang dihasilkan lebih halus dan tidak *noise*, yaitu dengan mengompres frekuensi-frekuensi yang kasar, memoles dan meratakan, menetapkan standar volume. Untuk proses *mastering* menggunakan *Fruity Multiband Compressor* dan *fruity parametric EQ 2*.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat kita ambil adalah peranan teknologi dalam mengembangkan bahan ajar baik bagi mahasiswa, sehingga dalam sebuah

kemajuan haruslah diikuti dengan perkembangan pemikiran dan pemahaman tentang teknologi yang memacu kita untuk selalu membuat ide dan inovasi baru. *Fruity loops* diciptakan tidak lain untuk memotivasi dan berinovasi dalam mengembangkan bentuk karya komposisi ataupun aransemen tata suara, utamanya dalam hal menunjang pembelajaran Produksi Multimedia dan Sinema dalam kelas – kelas pada rumpun ilmu Komunikasi.

Hal ini harus juga diimbangi dengan kompetensi dari mahasiswa untuk lebih baik lagi dalam menciptakan komposisi dan aransemen tata suara tujuannya tidak lain adalah agar tingkat dan kualitas tata suara terus menerus berkembang dan menjadi salah satu media penting dalam mengembangkan film dan animasi, terkait dengan peran sertanya pada industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bretz, R. (1971). *A Taxonomy of Communication Media*. Cliffs: Education Technology Publication, Englewood..
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ewen, D. (1965). *The Home Book of Musical Knowledge*. New York: Prentice Hall.
- Heinich, M.R.. (1999). *Instructional Media and New Technologies of Instruction, Englewood Cliffs*. N.J: Prentice-Hall.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (1964). The medium is the message. *Media and Cultural Studies: Keywords*, 129–38. <https://doi.org/10.1016/j.plrev.2011.10.017>
- McQuail's, D. (2000). *Mass Communication Theory*. London: Thousand Oaks.
- Miarso, Y. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan. Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT*. Jakarta: Rajawali.
- Piliang, Y.A.. (1999). *Hiper-realitas Kebudayaan*. Bandung: LKIS.
- Piliang, Y.A. (2005). *Hipersemiotika, Tafsir Cultural studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Reynolds, A., & Anderson, R. H. . (1992). *Selecting and developing media for instruction*. Wisconsin: John Wiley & Sons Incorporated.
- Roger. S. P. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Andi.
- Slameto, B. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

TENTANG PENULIS:

Yunanto Tri Laksono adalah Staf Pengajar di Program DIV (Diploma Empat) pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.