

## BAB V

### SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Dari hasil temuan dan pembahasan yang diuraikan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan berdasar pada pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Aspek pertama terkait eksplorasi sampling suara hewan, dilakukan berbagai upaya pencarian sampling suara berbasis *online* yang dapat diunduh secara gratis. Dari sekian banyak situs *online* yang menyediakan sampling suara, dipilih salah satu situs yang dipandang memiliki perpustakaan suara yang cukup lengkap. Kemudian beberapa sampling suara hewan dikurasi serta dianalisis berdasar aspek parametris, untuk mengetahui informasi terkait tiga hal yakni, tinggi rendah nadanya, durasi suaranya, serta *envelope* (ADSR) untuk mengidentifikasi karakteristik setiap sample suara yang dipilih. Untuk melakukan hal itu, dapat terdeteksi secara langsung pada saat setiap sampel suara dimasukkan pada *software* Arcade 2.0.

Aspek kedua terkait pengolahan sampel suara dalam upaya merancang instrumen virtual, dilakukan beberapa tahap. Pertama adalah penempatan sample suara pada setiap slot yang tersedia, dan kedua adalah melakukan manipulasi sampel suara dengan menggunakan berbagai efek suara yang tersedia pada Arcade 2.0, baik efek yang dapat dikendalikan melalui *midi control changes* (CC) maupun *midi note*.

Aspek terakhir terkait implementasi rancangan instrumen virtual ke dalam DAW, diperlukan pengaturan agar Arcade 2.0 dapat terdeteksi. Pada proses implementasi ini, menghasilkan cara pembuatan data yang lebih simpel oleh karena dalam Arcade 2.0 terdapat berbagai fitur kecerdasan buatan yang menyebabkan pembuatan data pada DAW jauh lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hal di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan berbagai fitur dan efek dalam Arcade 2.0 by Output memungkinkan penciptaan tekstur suara yang kaya dan kompleks. Fitur pemotongan sampel audio secara langsung, pengatur

Donny Christian Saputra Situmorang, 2024

**PENGGUNAAN ARCADE 2.0 DALAM PENCIPTAAN KARYA MUSIK YANG BERSUMBER DARI SUARA HEWAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tempo, pengubah nada dasar dan octav, memudahkan Musisi atau pencipta lagu dalam membuat komposisi music baru, serta didukung efek seperti Classic Haze dan Spatial Expanse menambahkan dimensi dan kedalaman pada suara, sementara Vintage Texture dan Dirty Wax memberikan nuansa retro dan nostalgia. Fitur Sampel Slicing dan Tweak memberikan fleksibilitas dalam memanipulasi sampel audio, memungkinkan penciptaan variasi dan inovasi dalam komposisi musik.

Dengan demikian, Arcade 2.0 by Output adalah alat yang sangat berguna untuk sound design dan eksperimen suara. Penggunaan fitur dan efek dalam perangkat lunak ini dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam produksi musik, memberikan hasil yang lebih hidup dan menarik. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi modern seperti Arcade 2.0 dapat memperluas batasan dalam kreasi musik, memungkinkan musisi untuk berinovasi dan menciptakan karya yang lebih kreatif dan unik.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi signifikan bagi industri musik, terutama dalam pengembangan *sound libraries* dan plugin yang berfokus pada suara hewan. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut dalam genre musik baru yang menggabungkan elemen-elemen alam dengan produksi elektronik, serta meningkatkan kesadaran lingkungan melalui medium seni. Temuan ini berpotensi mengubah lanskap produksi musik dengan mendorong pengembang perangkat lunak audio untuk menciptakan alat yang lebih canggih dalam memanipulasi dan mengintegrasikan suara alam. Hal ini dapat memperluas kreativitas musisi dan produser, memungkinkan mereka untuk menciptakan *soundscape* yang lebih kaya dan autentik. Lebih jauh lagi, penelitian ini dapat menjadi katalis bagi munculnya sub-genre musik baru yang menggabungkan elemen-elemen bioacoustics dengan musik elektronik, menciptakan *fusion* unik antara alam dan teknologi. Dari perspektif sosial dan lingkungan, penggunaan suara hewan dalam musik dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan kesadaran publik tentang keanekaragaman hayati dan konservasi, menggunakan seni sebagai medium untuk menyampaikan pesan ekologis. Implikasi ini tidak hanya terbatas

pada industri musik, tetapi juga berpotensi mempengaruhi bidang-bidang seperti terapi musik, desain suara untuk film dan video *game*, serta instalasi seni interaktif. Dengan demikian, penelitian ini membuka jalan bagi inovasi lintas disiplin yang menggabungkan teknologi, seni, dan kesadaran lingkungan, menciptakan peluang baru untuk kreativitas, edukasi, dan advokasi lingkungan melalui medium musik.

### **5.3 Rekomendasi**

Dari hasil penelitian yang telah berlangsung, peneliti memiliki rekomendasi sebagai berikut.

#### **5.3.1 Musisi**

Peneliti merekomendasikan kepada para musisi untuk:

- 1) Disarankan agar musisi mengeksplorasi penggunaan suara hewan dalam karya mereka untuk menciptakan komposisi yang lebih inovatif dan menarik, terlebih menggunakan Arcade 2.0
- 2) Meningkatkan keterampilan bagi para musisi atau bagi mahasiswa yang mempelajari musik komputer.

#### **5.3.2 Mahasiswa Seni Musik**

- 1) Mahasiswa, khususnya di wilayah Pendidikan Seni Musik UPI disarankan untuk mempelajari teknik pengolahan suara dan eksplorasi elemen suara tidak konvensional dalam proyek mereka, guna memperluas wawasan kreatif.
- 2) Membuka mata selebar mungkin dalam melihat perkembangan teknologi, terlebih teknologi musik digital dan juga potensi yang ditimbulkannya terhadap kreativitas untuk menciptakan karya baru.

#### **5.3.3 Lembaga Pendidikan Seni Musik**

- 1) Arcade 2.0 Bisa dijadikan sebagai materi pembelajaran untuk mata kuliah musik komputer.
- 2) Menjadikan alam sebagai bahan untuk dimasukkan ke dalam komposisi musik pada mata kuliah aransemen dan komposisi.

### **5.3.4 Hal Layak Umum**

- 1) Masyarakat umum disarankan untuk lebih menghargai dan memahami hubungan antara musik dan alam, serta mendukung inisiatif yang mengintegrasikan suara alami dalam seni dan budaya.
- 2) Dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu literasi yang dapat diajarkan di sekolah-sekolah khususnya kepada para guru.

### **5.3.5 Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan dapat dijadikan sebagai penelitian awal dalam melakukan penelitian-penelitian lanjutan kedepannya.