

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait pemanfaatan kecerdasan buatan dalam kreasi musik, dapat disimpulkan bahwa partisipan penelitian yaitu Ravez, seorang *Disc Jockey*, musisi, dan produser musik *EDM* dalam proses kreasi musiknya memanfaatkan sepuluh perangkat lunak berteknologi kecerdasan buatan, yaitu delapan perangkat lunak dengan format virtual instrumen *VST3* untuk digunakan di dalam *DAW*, yaitu *smart:EQ 4*, *Algonaut Atlas 2*, *soothe2*, *Gullfoss*, *Synplant 2*, *Drum Monkey*, *Midi Wizard*, dan *Bass Dragon*, lalu satu perangkat lunak berbasis aplikasi *standalone* yaitu *Ultimate Vocal Remover 5*, dan satu perangkat lunak berbasis *cloud* atau web, yaitu *Bandlab Splitter*. Tujuan dari penggunaan perangkat lunak bertenaga *AI* tersebut adalah untuk efisiensi waktu dan/atau eksplorasi dan eksperimen untuk memicu ide musikal dalam kreasi musiknya. Setiap perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan yang digunakan Ravez merupakan hasil kurasi pribadinya yang setiap kegunaan dan fungsinya sudah disesuaikan agar dapat dimanfaatkan secara optimal. Tentu saja, untuk dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara maksimal, dibutuhkan riset dan eksperimen terhadap masing-masing perangkat lunak tersebut.

Setiap perangkat lunak berteknologi *AI* tersebut memiliki fungsi serta cara pemanfaatan yang berbeda satu sama lain, yang dibagi menjadi 3 tahap, yaitu landasan artistik, proses kurasi sampel audio, dan tahapan kreasi. Pada tahap landasan artistik, *Bandlab Splitter* dan *Ultimate Vocal Remover 5* digunakan sebagai *stem separator* atau *stem splitter*, yaitu pemisah instrumen dan vokal dari audio yang utuh. Lalu pada proses kurasi sampel audio, plugin *Algonaut Atlas 2* dimanfaatkan untuk menjadi *sample manager*. Pada tahapan kreasi, plugin *Synplant 2* digunakan sebagai synthesizer untuk mengeksplorasi suara, plugin *smart:EQ 4* dimanfaatkan sebagai *equalizer* dinamis dan pengoreksi *frequency masking* dengan fitur *hierarchical arrangement*-nya. Sama seperti *smart:EQ 4*, plugin *Gullfoss* juga

difungsikan sebagai pengoreksi *frequency masking*, namun dengan cara dan pendekatan yang berbeda. Selanjutnya, *soothe2* digunakan secara khusus untuk mereduksi resonan secara dinamis. Setelah itu ada *Drum Monkey*, *Midi Wizard*, dan *Bass Dragon* yang digunakan untuk memicu ide kreatif dan mencari kemungkinan dari kreasi yang sedang dikerjakan. *Algonaut Atlas 2* juga digunakan kembali pada tahapan kreasi karena dapat difungsikan sebagai *sampler*, *sequencer*, dan *drum machine*. Perangkat lunak *stem separator* yaitu *Bandlab Splitter* dan *UVR 5* juga memiliki peran di tahapan kreasi, karena hasil dari isolasi musik yang dilakukan sebelumnya akan menjadi elemen penting dalam kreasi musik *remix/edit*, dan *mash-up*, bahkan digunakan juga untuk penampilan langsung yaitu *live mash-up*, *scratching*, dan *creative mixing*.

4.2 Implikasi

Dari penjabaran terhadap temuan yang peneliti dapatkan pada saat melakukan penelitian ini terdapat implikasi terhadap pengetahuan masyarakat awam tentang musik komputer khususnya instrumen virtual dan kecerdasan buatan dalam membuat kreasi musik. Besar harapan peneliti agar hasil penelitian ini dapat menjadi dorongan bagi para produser musik *EDM*, *DJ*, dan musisi pada umumnya agar menggunakan instrumen virtual dan teknologi kecerdasan buatan dalam membuat kreasi musiknya dan dapat dijadikan sebagai wawasan baru dalam menggunakan *DAW*.

4.3 Rekomendasi

Dari penelitian terhadap pemanfaatan kecerdasan buatan dalam kreasi musik *EDM* oleh Ravez ini, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti-peneliti selanjutnya, khususnya yang akan melakukan penelitian terhadap penggunaan kecerdasan buatan dalam musik. Peneliti juga berharap kepada para peminat musik komputer agar hasil penelitian ini dapat menjadi wawasan baru dalam memanfaatkan perangkat lunak bertenaga *AI* sebagai media kreasi musik. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menarik lebih banyak masyarakat umum untuk dapat belajar, menggunakan, dan memanfaatkan kecerdasan buatan untuk kreasi musik.