

Penggunaan Ableton Live dalam Proses Kreatif Lagu Elegi Sijobang Karya Sako Serikat

Dhewantara Mahdayu Erlangga, Agung Hero Hernanda, Bian Pamungkas
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota
Bandar Lampung, Lampung
Email: dhewantaraa@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana proses kreatif Sako Serikat dalam penciptaan dan produksi lagu yang berjudul Elegi Sijobang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu untuk mendeskripsikan hasil yang didapatkan pada saat penelitian di lapangan. Data-data yang diperoleh pada saat penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini yaitu salah satu grup musik yang berasal dari Bandar Lampung yaitu Sako Serikat. Adapun penelitian ini menggunakan konsep dari Cuadrado. Pada konsep dari Cuadrado ini menjelaskan tentang pengaruh penggunaan DAW atau Digital Audio Workstation dalam pembuatan karya musik yang meliputi informasi pribadi, penggunaan sumber daya dan alat serta proses kreatif komposisi. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari penelitian, peneliti menggunakan teknik analisis data antara lain pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu dalam proses penciptaan karya, Sako Serikat menentukan dan menyatukan ide-ide dari masing-masing anggota kemudian menentukan konsep garapan musik. Pada saat produksi karya, Sako Serikat menggunakan salah satu software musik yaitu DAW atau Digital Audio Workstation. Salah satu DAW atau Digital Audio Workstation yang digunakan oleh Sako Serikat dalam produksi karya yaitu Ableton Live..

Kata kunci : *ableton live*, *elegi sijobang*, proses kreatif musik.

Abstract

The purpose of this research is to understand the creative process of Sako Serikat in the creation and production of the song titled "Elegi Sijobang." This research employs a descriptive qualitative research method to describe the findings obtained during field research. The data was collected through interviews, observations, and documentation. The subject of this research is a music group from Bandar Lampung, namely Sako Serikat. This research uses the concept of Cuadrado. Cuadrado's concept explains the influence of using DAW or Digital Audio Workstation in music creation, including personal information, the use of resources and tools, and the creative composition process. To analyze the data obtained from the research, the researcher used data analysis techniques, including data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The result of this research shows that in the process of creation, Sako Serikat determines and unifies the ideas of each member, then decides on the music arrangement concept. During the production process, Sako Serikat uses music software, namely DAW or Digital Audio Workstation. One of the DAWs used by Sako Serikat in their production is Ableton Live.

Keywords: *ableton live*, *elegi sijobang*, *music creative process*

PENDAHULUAN

Di zaman yang semakin maju ini, teknologi juga berkembang semakin pesat. Kemajuan dari teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap berbagai bidang, seperti: seni, industri, sosial, pendidikan, dan lain-lain. Pada saat ini kegiatan sehari-hari juga tidak terlepas dari penggunaan teknologi, sehingga tidak menutup kemungkinan perkembangan teknologi memberikan dampak positif dan dapat membantu kegiatan manusia. Salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi saat ini yaitu membantu dan mempermudah kegiatan dan pekerjaan manusia.

Memasuki era digital, perkembangan teknologi di bidang musik kini juga sudah semakin maju. Pada era digital saat ini, instrumen asli jarang digunakan pada saat memainkan banyak instrumen secara langsung atau live. Perkembangan musik pada era digital dapat dilihat bahwa pada tahun 70-an merekam musik hanya menggunakan pita perekaman, namun pada saat ini perekaman musik dapat dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer dan perangkat tertentu (Friadi, 2014: 1). Hal ini merupakan salah satu bukti bahwa pada perekaman musik sudah mengalami perkembangan.

Dalam kemajuan di bidang musik yang terjadi saat ini, perkembangan teknologi tidak hanya sebatas pada perangkat keras atau *hardware* saja, tetapi juga perangkat lunak atau *software*. Perangkat lunak atau *software* yang digunakan tentunya yang mendukung dalam perekaman musik. *Software* yang berkaitan dengan produksi musik seperti *Digital Audio Workstation (DAW)* yang berfungsi untuk merekam audio dalam proses kreatif karya musik

lambat laun mulai menggantikan proses perekaman secara analog (Sonjani & Harwanto, 2022: 148). *Digital Audio Workstation* atau *DAW* merupakan sistem elektronik yang telah dirancang untuk mempermudah proses perekaman musik, editing dan play back digital audio (Effendy, 2018: 4).

Perekaman dengan menggunakan *Digital Audio Workstation* atau *DAW* dapat dilakukan di rumah atau biasa dikenal dengan *Home recording*. *Home recording* yaitu proses proses kreatif musik yang dilakukan di rumah, namun tetap menggunakan peralatan yang dibutuhkan sesuai standar perekaman (Arifin, 2020: 69). Alat-alat yang digunakan dalam melakukan home recording yaitu; komputer/laptop, audio interface, midi controller atau instrumen musik, serta speaker flat atau speaker monitor (Sinaga, 2019:13-18). Adapun jenis-jenis dari *Digital Audio Workstation* atau *DAW* yaitu: *Ableton Live*, *Presonus Studio One*, *Steinberg Cubase*, *Image-Line FL Studio*, *Apple Logic Pro* dan lain-lain.

Keunggulan dari jenis-jenis *Digital Audio Workstation* a misalnya untuk proses kreatif musik yang berbasis pada musical instrument digital interface (*MIDI*), dan *virtual instrument (VST)* banyak produser, komposer maupun arranger menggunakan *DAW* jenis *FL studio* dan *Ableton Live*. Sedangkan untuk proses kreatif musik yang berbasis *track recording*, *live recording* dan *multitrack recording* banyak yang menggunakan *DAW* jenis *Studio One*, *Cubase*, *Logic Pro*. Dengan adanya *Digital Audio Workstation* ini mempermudah dalam proses kreatif atau perekaman musik, sehingga

DAW saat ini telah populer di kalangan musisi.

Salah satu kelompok musik yang menggunakan *Digital Audio Workstation* atau DAW dalam penciptaan dan produksi karyanya yaitu Sako Serikat. *Digital Audio Workstation* atau DAW sangat berperan penting dalam proses penciptaan dan produksi karya Sako Serikat. Sako Serikat merupakan grup atau kelompok *world music* yang berasal dari Bandar Lampung. *World music* yaitu penyebutan untuk aliran musik yang didalamnya lebih menekankan pada unsur atau elemen musik etnik di seluruh dunia (Harahap, 2019: 151). Sako Serikat terbentuk sejak 2018 hingga saat ini dan telah meluncurkan beberapa karya seperti Elegi Sijobang, Kaleidoskop, Rono Batu Putih, Butahan, dan Occhiolism. Sako Serikat merupakan satu-satunya grup yang mengusung konsep *world music* yang ada di Lampung. Dengan memadukan *world music* dan *electronic music* pada setiap karyanya, konsep musik tersebut menjadi ciri khas dari warna musik Sako Serikat.

Sako Serikat ini merupakan salah satu kelompok musik yang menggunakan *Digital Audio Workstation* atau DAW jenis *Ableton Live* pada penciptaan dan produksi karya-karyanya. Adapun karya-karya dari Sako Serikat yang menggunakan *Ableton Live* salah satunya yaitu Elegi Sijobang. *Ableton Live* dalam hal ini juga banyak dilibatkan pada proses menciptakan dan memproduksi lagu Elegi Sijobang. Mulai dari tahap penggarapan komposisi, perekaman, proses kreatif *sequencer*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti ingin melakukan penelitian pada karya dari Sako Serikat yang berjudul Elegi Sijobang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses kreatif Sako Serikat dalam penciptaan dan produksi karya yang berjudul Elegi Sijobang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini nantinya mendeskripsikan temuan yang ada di lapangan, yaitu mendeskripsikan tentang proses kreatif Sako Serikat dalam penciptaan dan produksi karya yang berjudul Elegi Sijobang. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tentang proses kreatif Sako Serikat dalam penciptaan dan produksi karya yang berjudul Elegi Sijobang.

Subjek dalam penelitian ini yaitu Oktavian Aditya selaku music producer dan pemain sequencer, dan para anggota dari Sako Serikat antaralain: Agung Hero Hernanda, Bian Pamungkas, Uswatul Hakim, Heppy Mulando, Ricky Warman Putra. Sumber data pada penelitian ini yaitu berdasarkan hasil wawancara dengan subjek penelitian untuk sebagai data primer. Data sekunder adalah data yang didapatkan dari tangan atau pihak kedua yang tidak semurni data primernya namun tetap sama dengan data aslinya (Setiawan, 2020: 31). Data sekunder pada penelitian ini seperti buku-buku serta jurnal yang mendukung dalam penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini ditulis berdasarkan konsep dari Cuadrado 2015 tentang Langkah-langkah dalam produksi suatu karya musik menggunakan DAW. Langkah-langkah tersebut meliputi; informasi pribadi, penggunaan sumber daya alat, tahap kreatif komposisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Sako Serikat

Sako Serikat Serikat merupakan grup atau kelompok musik yang bergerak dalam ranah *world music* yang terbentuk sejak tahun 2018 di Bandar Lampung. Nama Sako Serikat ini terbagi menjadi dua arti, yang pertama yaitu kata Sako diambil dari bahasa Lampung dialek O yang bearti pusaka dan kata Serikat bearti perkumpulan atau kesatuan dari beberapa orang, jadi dapat disimpulkan bahwa Sako Serikat ini merupakan grup musik yang terbentuk atas kesatuan atau perkumpulan pusaka atau beberapa orang. Grup musik Sako Serikat ini beranggotakan Oktavian Aditya selaku *music producer* dan pemain *sequencer*, Agung Hero Hernanda selaku pemain kucapi dan vokal, Bian Pamungkas selaku pemain bass, Uswatul Hakim selaku pemain akordeon dan alat musik tiup tradisi, Heppy Mulando selaku pemain gitar, Ricky Warman Putra selaku pemain talempong.

Sejak terbentuk, Sako Serikat sudah menjajaki berbagai *event* seni dan musik skala regional, nasional, maupun internasional sebagai penampil. Beberapa event itu diantaranya Kota Bumi Art Festival, Srawung Seni Sawah, Lampung Dalam Musik Folk, Lapah, Festival komposisi Musik Sumatera Barat, ASEAN Traditional *Music Challenge*, Panggung Sirat, Indonesian *Music Expo*, Solo

Internasional Performing Arts, Pesagi *Culture Festival*, Musik Penghibur Rakyat. Sako Serikat sendiri mengusung konsep *world music* yang berpadu dengan *electronic music* dalam menciptakan karya.

Konsep musik tersebut menjadi ciri khas dari warna musik dari grup Sako Serikat. Personil atau anggota dari Sako Serikat ini berlatar belakang aliran musik yang berbeda-beda. Keberagaman latar belakang musik dari para personel ini mengakibatkan karya-karya dari Sako Serikat tidak hanya terdapat satu aliran musik saja, melainkan terdapat beberapa gabungan dari aliran musik dari setiap anggota atau personel masing-masing. Berikut merupakan karya-karya yang diciptakan Sako Serikat diantaranya Elegi Sijobang, Butahan, Rono Batu Putih, Kaleidoskop, dan Occhiolism.

Latar Belakang Lagu Elegi Sijobang Karya Sako Serikat

Menurut hasil wawancara dengan anggota/personil Sako Serikat, latar belakang terbentuknya karya Elegi Sijobang ini yaitu karena terinspirasi dari sebuah kesenian Kucapi Payakumbuh yang sering disebut kesenian Basijobang atau biasa dikenal dengan sebutan Sijobang dari Sumatera Barat. Sijobang ini merupakan salah satu kesenian sastra lisan dari Sumatera Barat yang berisikan tentang cerita rakyat yang biasanya dihadirkan dalam kesenian randai. Menurut Agung Hero Hernanda yang merupakan salah satu dari anggota Sako Serikat, kesenian Sijobang ini merupakan kesenian yang tidak hanya ditampilkan dengan menggunakan suara atau vokal dan korek api kayu. Sedangkan kata Elegi memiliki arti suatu syair atau

nyanyian yang menceritakan tentang kesedihan.

Menurut hasil wawancara yang telah dipaparkan di atas, lagu Elegi Sijobang ini memiliki arti yaitu sebuah syair atau nyanyian yang menceritakan tentang ratapan atau kesedihan dari seorang tokoh dalam cerita randai yaitu Anggun Nan Tungga Magek Jabang (Sijobang), dimana Sijobang ini merupakan seorang tokoh yang ada di dalam sastra lisan atau nyanyian syair tersebut. Lagu Elegi Sijobang ini diciptakan pada tahun 2019 dan merupakan karya pertama dari 5 karya Sako Serikat yang terpublikasikan.

Proses Penciptaan Lagu Elegi Sijobang

Proses penciptaan disebut juga proses pra-produksi yang merupakan tahapan awal atau menulis lirik dan melodi lagu (Pramuditya & Putra Hananta, 2023:86). Menurut Syahbandi, dkk (2019: 1) proses penciptaan karya musik adalah suatu hal yang paling utama untuk dipahami agar memperoleh pemahaman tentang kreatifitas musik yang mendalam yang dilakukan oleh setiap pencipta musik atau komposer. Pada proses penciptaan ini, para personil Sako Serikat pertama-tama menentukan ide atau isu-isu yang akan digarap untuk dijadikan suatu karya musik. Pada tahap ini, masing-masing dari anggota Sako Serikat menyampaikan ide garapannya. Kemudian para personil Sako Serikat berdiskusi tentang ide atau isu-isu yang ada masyarakat yang nantinya akan diangkat dan dijadikan sebuah karya musik. Misalnya pada lagu Elegi Sijobang, Sako Serikat mengangkat ide garapan yang terinspirasi dari salah satu kesenian

Sumatera Barat yaitu Sijobang. Dari inspirasi tersebut munculah ide garapan musik yang pada saat ini dikenal dengan judul Elegi Sijobang. Setelah mendapatkan ide atau isu-isu yang akan diangkat, para anggota Sako Serikat kemudian menentukan konsep. Misalnya salah satu karya dari Sako Serikat yang berjudul Elegi Sijobang, pada karya ini terinspirasi dari salah satu kesenian yang berasal dari Sumatera Barat. Konsep yang Sako Serikat hadirkan pada lagu Elegi Sijobang ini yaitu interpretasi dari lika-liku kisah percintaan Sijobang, digambarkan melalui setiap lirik-lirik yang ada pada lagu Elegi Sijobang.

Proses Produksi Lagu Elegi Sijobang

Pada tahap produksi karya ini, Sako Serikat memproduksi karyanya sendiri atau secara *independent* di Harmonic Record. Harmonic Record merupakan studio rekaman musik milik dari salah satu anggota Sako Serikat yaitu Oktavian Aditya. Pada saat memproduksi musik karya dari Sako Serikat, Oktavian Aditya menggunakan *Ableton Live 11.3.12* sebagai *DAW*. Berdasarkan hasil penelitian, alasan Oktavian Aditya menggunakan *Ableton Live 11.3.12* dalam proses produksi musik karena menurut Oktavian, *Ableton Live 11.3.12* menawarkan alur kerja yang kompleks serta dapat mengoptimalkan hasil dari musik yang diproduksi. Selain itu menurut Oktavian dari beberapa *DAW* yang pernah Oktavian gunakan, *Ableton Live 11.3.12* ini yang paling mudah untuk dioperasikan.

Adapun langkah awal yang mereka lakukan saat proses produksi yaitu mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan seperti *PC* atau *Laptop* yang sudah terinstal *DAW*, *Sound*

Card atau Audio Interface, Pad Controller, MIDI Controller, Condenser Microphone, Headphone, dan Speaker Monitor. Selanjutnya mempersiapkan Routing Input/Output dari perangkat yang digunakan dalam proses perekaman. Setelah mempersiapkan alat-alat yang digunakan untuk Routing Input/Output dari perangkat yang digunakan dalam proses perekaman, langkah selanjutnya adalah proses produksi rekaman. Pada tahap ini terdapat langkah-langkah atau alur kerja yang dilakukan dalam proses produksi rekaman. Berikut ini merupakan penjelasan dari langkah-langkah atau alur kerja Sako Serikat pada proses produksi rekaman:

1. Proses kreatif *Guide*

Guide merupakan panduan dalam proses perekaman dan penunjuk arah urutan lagu (Rajawali, 2016). *Guide* merupakan gambaran bagian dari keseluruhan lagu yang sedang diproduksi dengan tujuan sebagai panduan atau acuan saat proses rekaman dalam produksi musik. *Guide* yang dibuat dapat berbentuk melodi vokal, *chord*, atau melodi dari instrumen lainnya seperti gitar, piano, dan *string*.

2. Pengaturan tempo

Menurut Banoe (2003: 410) tempo merupakan waktu atau kecepatan dalam standar Langkah tertentu. Pada proses produksi rekaman lagu Elegi Sijobang, Sako Serikat menggunakan beberapa tempo yaitu 100 bpm pada nol sampai dengan menit kelima, lalu 133 bpm dimenit kelima sampai dengan menit ke delapan koma lima puluh enam detik, kemudian pada menit ke delapan koma lima puluh enam detik

sampai dengan lagu selesai memakai tempo 141 bpm.

3. Pengaturan Birama

Birama merupakan bagian atau segmen yang menentukan jumlah ketukan pada setiap ruas dan dibatasi oleh garis. Pada proses produksi rekaman lagu Elegi Sijobang, Sako Serikat menggunakan beberapa birama yaitu Birama 4/4, Birama 3/4, dan Birama 5/4.

4. *Multitrack recording*

Multitrack recording merupakan teknik perekaman yang dilakukan dengan memisahkan instrumen yang akan direkam (Suleman, dkk 2023: 309). Tujuan dari perekaman secara *multitrack recording* ini yaitu untuk memudahkan dalam proses rekaman. Apabila ada kesalahan pada saat melakukan perekaman atau mendapatkan hasil rekaman yang kurang baik maka hanya perlu merekam ulang track yang sedang direkam. Selain itu, tujuan lain dari perekaman secara *multitrack recording* ini agar memungkinkan mengolah *track* secara individu misalnya menambah atau mengurangi gain setiap track dan menambahkan efek. Adapun instrumen yang digunakan dan direkam pada lagu Elegi Sijobang yaitu:

1. Vokal

Pada produksi rekaman Elegi Sijobang karya Sako Serikat ini menggunakan beberapa *track* vokal yang terdiri dari *lead* vokal sebagai melodi vocal utama dalam menyanyikan lirik sedangkan *layer* vokal, dan *choir* digunakan sebagai pelapis dan untuk memperkaya sound yang dihadirkan *track*

vokal mengambil peran utama didalam lagu Elegi Sijobang ini karena mengacu pada kesenian Kucapi Payakumbuh atau Basijobang yang menjadi inspirasi dari lagu Elegi Sijobang.

2. Akordeon

Pada produksi rekaman Elegi Sijobang lagu Sako Serikat ini menggunakan *track* akordeon sebagai *lead* di beberapa bagian seperti tutti, dan solo *lead* akordeon dan sebagai *chord* di beberapa bagian untuk dijadikan *layer*. Penggunaan *track* akordeon bertujuan untuk memberikan sentuhan ciri khas melayu sebagai identitas yang dimana lagu ini terinspirasi dari kesenian rumpun melayu khususnya Sumatera Barat.

3. Kucapi

Pada produksi rekaman Elegi Sijobang karya Sako Serikat ini menggunakan *track* kucapi sebagai *lead* di beberapa bagian seperti tutti dan solo *lead* kucapi di beberapa bagian sebagai *layer*. Sama halnya dengan *track* vokal, *track* kucapi juga mengambil peran utama didalam lagu Elegi Sijobang ini karena mengacu pada kesenian Kucapi Payakumbuh atau Basijobang yang menjadi inspirasi dari lagu Elegi Sijobang.

4. Talempong

Pada produksi rekaman Elegi Sijobang karya Sako Serikat menggunakan *track* talempong sebagai *lead* pada

bagian tutti dan sebagai *layer* di beberapa bagian dalam lagu Elegi Sijobang. Sama halnya dengan bansi dan saluang *track* talempong juga hadir bertujuan untuk memperkuat identitas lagu yang kental dengan budaya Sumatera Barat yang merupakan tempat instrumen tersebut berasal.

5. Gitar Elektrik

Pada produksi rekaman Elegi Sijobang karya Sako Serikat menggunakan beberapa *track* gitar elektrik. Beberapa *elektrik gitar* yang digunakan sebagai *lead* di beberapa bagian lagu seperti tutti, dan solo *lead* dan sebagai *chord* di beberapa bagian untuk dijadikan *layer*. Penggunaan *track* gitar elektrik ini selain untuk memperkaya sound yang dihadirkan juga untuk menambah harmonisasi pada lagu Elegi Sijobang.

6. Bass elektrik

Pada produksi rekaman Elegi Sijobang karya Sako Serikat ini menggunakan beberapa *track* bass elektrik. Adapun *track* bass elektrik yang digunakan sebagai *contraction* atau konstruksi juga fundamental penghubung antara instrumen ritmis, melodis, dan harmonis. Pada beberapa bagian lagu Elegi Sijobang *track* bass elektrik juga digunakan pada bagian tutti.

Setelah satu-persatu instrumen yang direkam secara *direct* selesai dan dirasa sudah mendapatkan hasil yang baik untuk dilanjutkan ke tahap proses mixing dan mastering,

langkah selanjutnya adalah proses kreatif *sequencer*.

4. *Sequencer*

Menurut Yudhistira (2021) *Sequencer* yaitu perangkat atau *software* yang dapat merekam, mengedit, menyimpan, dan memutar kembali data digital yang tidak dapat dihasilkan oleh alat musik dan digunakan untuk mewakili pertunjukan musik. Pada tahap proses kreatif *sequencer* instrumen yang digunakan oleh Sako Serikat pada lagu Elegi Sijobang yaitu instrumen virtual seperti *VSTi* dan *sampler* yang dikontrol dengan *DAW* atau *Digital Audio Workstation* yang dikoneksikan melalui *MIDI Controller*, dan *Pad Controller*. Adapun *VSTi* yang digunakan pada lagu Elegi Sijobang yaitu *Omnisphere*, *Xfer Serum*, *Native Instrument Kontakt 6*, *Sonic Academy Anasynth 2*, *IK Multimedia Sampletank*, dan *Arturia*. Sedangkan untuk *Sampler* menggunakan *Sample Sound* dari instrumen atau benda-benda lain.

1. Proses kreatif *sequencer* dimulai dengan merekam *VSTi*, *sampler*, atau *loop* yang bersifat *construction* atau pembentuk yang ada dalam komposisi lagu Elegi Sijobang. Dalam hal ini berupa *beat drum* atau instrumen perkusi lainnya. Sedangkan jenis *VSTi* yang digunakan instrumen ritmis sebagai pondasi pada lagu. Berikut *track beat drum* atau instrumen perkusi yang direkam diantaranya.
 - a. *Drum meschine*, track ini direkam menggunakan

Sampler yang didalam *Ableton Live*.

- b. *Beat drum*, track ini dibuat menggunakan *loop drum meschine* dari *Cymatics fm*.
 - c. *Loop trap*, track ini juga dibuat menggunakan *loop drum meschine* dari *Cymatics fm*.
 - d. *Orchestral Percussion*, track ini direkam menggunakan *Action Strikes library* pada *Kontakt 6*
 - e. *Udu*, track ini direkam menggunakan *Etno World 6 Instrument* pada *Kontakt 6*
 - f. *Orchestra snare*, ini direkam menggunakan *sampler KSHMR Vol. 1*
2. Selanjutnya adalah merekam *VSTi* yang bersifat *layer* atau pelapis yang ada dalam komposisi lagu Elegi Sijobang. Dalam hal ini berupa *chord*, dan jenis *VSTi* yang digunakan adalah instrumen harmonis berupa *string*, *pads*, dan *drone* untuk memperkaya suara yang dihadirkan pada lagu.
 - a. *String pad*, track ini direkam menggunakan *soundbank string pad* pada *VSTi Omnisphere*.
 - b. *Pad*, track ini direkam menggunakan *ANA Synth 2* dengan *soundbank dream pluck* dan *pad drone* dan juga *Arturia Prophet*.
3. Selanjutnya adalah merekam *VSTi* atau *sampler* yang bersifat *lead* atau melodi yang ada dalam komposisi lagu Elegi Sijobang. Dalam hal ini berupa jenis *VSTi*, atau *sampler* instrumen melodis.
 - a. *String staccato*, track ini direkam menggunakan *Sampletank* dengan *soundbank full string stacc*

dan *Kontak 7* dengan *library action string*.

4. Kemudian yang terakhir adalah merekam *VSTi*, *sampler*, atau *loop* yang bersifat *accessories* yang digunakan untuk pemanis atau pelengkap dalam komposisi lagu Elegi Sijobang. Dalam hal ini berupa jenis *VSTi*, *sampler*, atau *loop* instrumen seperti *cymbal*, *chimes*, dan *sound effect*. Berikut ini merupakan Langkah-langkah proses kreatif *track accessories* pada lagu Elegi Sijobang:
 - a. *Track accessories* yang pertama dibuat dalam *sequencer* lagu Elegi Sijobang adalah *sound effect*. Adapun beberapa *sound effect* dibuat yaitu dua *track orchestra hit*, *white noise*, *sub drop*, dan *downlifter*. *Sound effect* yang dibuat merupakan *sampler* dari *KSHMR Vol. 1*, *Cymatics.fm*, dan *VEDM2*.
 - b. *Track accessories* berikutnya yang dibuat dalam *sequencer* lagu Elegi Sijobang adalah *hat*. Adapun beberapa *hat* yang dibuat yaitu dua *track hi-hat* dan *topper*. Tiga *track hat* yang dibuat semuanya merupakan *loop* dari *Cymatics.fm*.
 - c. *Track accessories* selanjutnya yang dibuat dalam *sequencer* lagu Elegi Sijobang adalah *buildup*. Adapun beberapa *buildup* yang dibuat yaitu *track short fill* dan *drum buildup*. *Track short fill* yang dibuat menggunakan *sampler* dari *VEDM2* sedangkan *track drum buildup* dibuat menggunakan *loop* dari *Cymatics.fm*.

Proses *Mixing* dan *Mastering*

Proses *mixing* dan *mastering* merupakan proses mencampurkan semua *track audio* menjadi satu dan proses penyesuaian dari pencampuran hasil *audio*. Proses *mixing* dan *mastering* juga masuk kedalam tahap yang juga disebut pasca produksi. Karena pada tahap ini ada beberapa aktivitas yang dilakukan oleh produser musik yaitu proses *editing*, *balancing*, dan penambahan efek. Pada proses *mixing* dan *mastering* ini Oktavian Aditya selaku produser musik grup Sako Serikat menggunakan *stock plugin* atau *VST* yang sudah terdapat pada *Ableton Live* dan beberapa *VST* lain dari *Waves Ultimate* dan *T-RackS 5 MAX*.

1. *Mixing*

Menurut Arifin (2020) *mixing* adalah proses penggabungan seluruh rekaman yang telah dibuat sehingga membentuk sebuah komposisi musik yang harmonis. *Mixing* merupakan proses pencampuran suara dari semua *track audio* dengan melewati beberapa tahapan yang dikombinasikan dalam satu saluran *audio stereo*.

a. *Editing*

Tahap *editing* merupakan proses pengeditan hasil rekaman *track audio* dengan menggunakan beberapa efek seperti *compressor*, *equalizer*, dan *noise reduction*. Tahap *editing* ini bertujuan untuk menghasilkan *track audio* yang jernih untuk hasil *mixing* yang baik.

b. *Balancing*

Tahap *balancing* merupakan sebuah proses menyeimbangkan suara dari setiap *track audio* yang direkam hingga semua dapat terdengar jelas secara optimal. Pada saat *balancing* ini juga terdapat dua tahapan yang harus dilakukan yaitu:

1. *Gain staging*
Gain staging adalah proses mengatur setiap *volume* dari *track audio* didalam proses *mixing*. Proses ini menghasilkan *audio* yang optimal dengan *volume* yang seimbang pada setiap *track audio*.
2. *Panning*
Panning adalah proses pengaturan tata letak suara dalam *stereo field* atau ruang *audio stereo*. Proses *panning* ini juga mengoptimalkan setiap detail dari *track audio* karna audio tidak bertumpuk didalam *stereo field*.
- c. Penambahan efek
Tahap penambahan efek merupakan salah satu tahapan dalam pengolahan audio pada saat proses *mixing*. Tahap penambahan efek ini dapat melalui *insert* atau *send*. Penambahan efek ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan audio yang diinginkan. Efek yang digunakan pun terbagi berdasarkan jenis dan kegunaan dari efek tersebut. Contohnya yaitu *equalizer, compressor, limiter, noise reduction, modulation, echo, reverb, delay* dan masih banyak lagi jenis-jenis efek lainnya. Berikut ini efek-efek yang digunakan pada lagu Elegi Sijobang Karya Sako Serikat:
 1. *Equalizer*
Equalizer adalah efek atau filter yang digunakan untuk mengontrol respon pada frekuensi seperti memotong atau menaikkan frekuensi pada jarak tertentu. *Equalizer* juga dapat digunakan mengubah karakter suara secara total maupun sebagian. *Equalizer*

terbagi menjadi 3 jenis yaitu *graphic equalizer, parametric equalizer, dan shelving equalizer*. Adapun *track* yang digunakan pada lagu Elegi Sijobang yaitu *track* perkusi, gitar, kucapi, vokal, backing vokal, *choir*, akordeon, bansi, saluang, talempong, *string, pad*. Jenis *equalizer* yang digunakan pada proses *mixing* ini adalah *parametric equalizer* yang merupakan *stock plugin* atau *plugin* efek yang tersedia pada *Ableton Live*.

2. *Compressor*
Compressor adalah efek yang digunakan untuk menekan, membatasi, atau mempersempit jarak dinamika suara secara stabil. Adapun *track* yang digunakan pada lagu Elegi Sijobang yaitu *track* gitar, kucapi, vokal, *backing vocal, choir*, akordeon, bansi, saluang, talempong, *string*. Efek *compressor* yang digunakan merupakan *stock plugin* atau *plugin* efek yang tersedia pada *Ableton Live*.
3. *De-Esser*
De-Esser merupakan jenis *compressor* yang berfungsi untuk mengurangi tingkat *volume sibilance* yang biasanya ditemukan pada *track* rekaman vokal. Pada saat proses *mixing* Elegi Sijobang Oktavian Aditya S.Pd. selaku *music producer* menggunakan *de-esser* pada *track* vokal, *backing vocal*, dan *choir* untuk mengurangi *sibilance* pada tiap *track* tersebut contohnya pada penyebutan s dan t's atau eses. Efek *de-esser* yang digunakan

pada proses *mixing* lagu elegi sijobang ini merupakan salah satu *plugin* efek yang tersedia pada *plugin Waves Ultimate* yaitu *Waves DeEsser Stereo*.

4. *Modulation*

Modulation adalah efek yang menggabungkan dua atau lebih sinyal audio untuk menciptakan suara dengan tonal yang tidak biasa. *Modulation* meliputi beberapa macam efek yaitu *chorus*, *flanger*, *phaser*, *tremolo*, *vibrato*. Pada saat proses *mixing* lagu Elegi Sijobang, Oktavian Aditya S.Pd. selaku *music producer* menggunakan salah satu jenis efek *modulation* yaitu *chorus* pada beberapa *track* gitar, akordeon, saluang, dan beberapa *track string*. Efek *chorus* yang digunakan merupakan *stock plugin* atau *plugin* efek yang tersedia pada *Ableton Live*.

5. *Echo*

Echo adalah efek yang dapat mensimulasikan gema atau pantulan suara jika digunakan pada audio. Suara gema atau pantulan yang dihasilkan terdengar setelah bunyi suara asli dari audio berhenti. Pada saat proses *mixing* lagu Elegi Sijobang, Oktavian Aditya S.Pd. selaku *music producer* menggunakan *echo* pada beberapa *track*. Beberapa *track* yang ditambahkan efek *echo* yaitu beberapa *track* gitar, kucapi, dan perkusi. Efek *compressor* yang digunakan merupakan *stock plugin* atau *plugin* efek yang tersedia pada *Ableton Live*.

6. *Reverb*

Reverb merupakan sebuah efek yang dapat mensimulasikan gaung atau suara seperti didalam ruangan. Gaung atau suara ruangan yang dihasilkan terjadi pada saat bunyi asli dari audio masih terdengar. Penambahan efek *reverb* pada proses *mixing* lagu Elegi Sijobang ini dilakukan melalui *insert* dan *send*. Beberapa efek *reverb* yang ditambahkan melalui *insert* yaitu *track* vokal dan *backing vocal*. Sedangkan *reverb* yang ditambahkan melalui *send track* perkusi, kucapi, gitar, bansi, talempong, *string*, *pad*, vokal, dan *backing vocal*. Pada proses *mixing* lagu Elegi Sijobang ini ada dua efek *reverb* yang digunakan yaitu *stock plugin reverb* dari *Ableton Live* dan IR 1 dari *plugin Wave Ultimate* yang ditambahkan melalui *insert*. Sedangkan *reverb* yang ditambahkan melalui *send* adalah *stock plugin reverb* dari *Ableton Live*.

7. *Delay*

Delay adalah efek yang menghasilkan pengulangan sinyal suara atau suara yang terdengar telat dan terkesan mengekor. Pada saat proses *mixing* Elegi Sijobang Oktavian Aditya S.Pd. selaku *music producer* menggunakan *delay* pada beberapa *track* yang ada didalam lagu Elegi Sijobang. Penambahan efek *delay* pada proses *mixing* lagu Elegi Sijobang ini dilakukan melalui *send*. Beberapa *track* pada lagu Elegi Sijobang yang ditambahkan *delay* melalui *send* yaitu *track* perkusi, gitar, kucapi, akordeon, bansi, vokal, *string*, dan *pad*. *Delay* yang

ditambahkan melalui *send* merupakan *stock plugin delay* dari *Ableton Live*.

8. *AmpliTube 4*

AmpliTube 4 merupakan *plugin* simulasi *amplifier* dan efek modeling gitar dan bass. Didalam *plugin AmpliTube 4* terdapat berbagai macam simulasi *amplifier* dari brand-brand terkenal seperti *Fender*, *Marshall*, *VOX*, *MESA Boogie*, *Roland*, *Gallien-Krueger* dan brand terkenal lainnya. Pada saat proses mixing Elegi Sijobang Oktavian Aditya S.Pd. selaku *music producer* menggunakan *AmpliTube 4* pada *track* gitar dan bass dalam pengolahan *audio* dari *track* gitar dan bass agar mendapatkan hasil *sound* yang optimal dan sesuai dengan yang diinginkan. Pada pengolahan *track* gitar dalam lagu Elegi Sijobang terdapat simulasi *amplifier* gitar dengan karakter *American sound* dan efek modeling berjenis *overdrive* yang merupakan simulasi dari efek modeling *overdrive* terkenal yaitu *Ibanez Tube Screamer*. Sedangkan pada pengolahan *audio* dari *track* bass dalam lagu Elegi Sijobang terdapat simulasi *amplifier GallienKrueger* dan efek modeling berjenis *compressor*.

9. *Waves MaxxBass*

Waves MaxxBass adalah *plugin bass enhancer* yang merupakan salah satu *plugin* dari *Waves Ultimate*. Pada saat proses mixing Elegi Sijobang Oktavian Aditya S.Pd. selaku *music producer* menggunakan *Waves MaxxBass* pada pengolahan *audio track* bass dan penggunaannya sendiri yaitu

untuk menciptakan *harmonic bass* yang lebih tinggi dari tinggi oktaf aslinya.

10. *Autofilter*

Autofilter merupakan *stock plugin* yang terdapat di dalam *Ableton Live* yang fungsinya sama seperti *equalizer*, hanya saja *autofilter* lebih praktis dari segi penggunaan. Pada saat proses mixing Elegi Sijobang Oktavian Aditya S.Pd. selaku *music producer* menggunakan *autofilter* pada beberapa *track* yaitu *beat drum*, *buildup*, *dream pluck*, dan *pad drone*.

2. *Mastering*

Mastering adalah proses akhir untuk penyempurnaan hasil *audio* yang telah di edit dalam produksi musik (Dewi, 2021). *Mastering* sendiri dilakukan untuk menyempurnakan hasil *mixing* dari segi level, frekuensi, dan dinamika *audio* sampai menghasilkan *master audio* yang sangat optimal. Pada proses *mastering* lagu Elegi Sijobang, Oktavian Aditya. selaku produser musik dari Sako Serikat menggunakan beberapa jenis *plugin* efek khusus digunakan untuk melakukan proses *mastering. Plugin*. Adapun jenis *plugin* efek khusus yang digunakan untuk melakukan proses *mastering. Plugin*. yang digunakan merupakan *plugin* dari *Waves Ultimates* dan *T-RackS 5MAX* yaitu *Waves Vitamin Stereo*, *Waves AR TG Mastering stereo*, *TR5 One*, dan *Waves WLM Meter Stereo*.



Gambar 1. *Plugin mastering Waves Vitamin Stereo, Waves AR TG Mastering stereo.*

(Sumber: Tangkapan Layar Waves Ultimates V14, diedit oleh Erlangga 2024).



Gambar 2. *Plugin mastering TR5 One, dan Waves WLM Meter Stereo.*

(Sumber: Tangkapan Layar T-Racks 5 MAX dan Waves Ultimates V14, diedit oleh Erlangga 2024).

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan deskripsi dari tahapan dan teknis penggunaan Ableton Live pada proses kreatif musik yang dilakukan oleh kelompok musik Sako Serikat dalam penciptaan dan produksi karyanya yang berjudul *Elegi Sijobang*. Penggunaan Ableton Live pada proses kreatif musik Sako Serikat ini sendiri meliputi proses pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif dengan mendeskripsikan temuan yang ada di lapangan. Adapun penelitian ini menggunakan konsep dari Cuadrado yang menjelaskan tentang langkah-langkah dalam pembuatan karya musik menggunakan DAW yang meliputi informasi pribadi, penggunaan sumber daya dan alat serta proses kreatif komposisi. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini yaitu:

1. Proses penciptaan atau pra-produksi yang dilakukan oleh Sako Serikat menghasilkan ide garapan serta konsep yang telah disepakati bersama dalam menciptakan komposisi dari lagu

Elegi Sijobang. Dari hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan, bahwa latar belakang seorang musisi berperan penting pada hasil karya yang diciptakan.

2. Proses produksi lagu *Elegi Sijobang* ini dihasilkan melalui beberapa tahapan yaitu mempersiapkan alat, pembuatan guide, pengaturan tempo, pengaturan birama, multitrack recording, dan proses kreatif sequencer. Dari hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan, penggunaan DAW berperan penting dalam proses produksi musik serta membantu dalam mengembangkan kreativitas pada komposisi musik yang diproduksi.
3. Proses pasca-produksi lagu *Elegi Sijobang* merupakan tahap akhir yaitu proses mixing dan mastering. Setelah sebelumnya melewati tahapan pada saat proses produksi, pada proses pasca-produksi ini juga melewati beberapa tahapan saat mixing yaitu editing, balancing, dan penambahan efek. Selanjutnya pada saat mastering melewati beberapa tahapan yaitu penyempurnaan level, frekuensi, dan dinamika dari master audio. Dari hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan, penggunaan DAW juga berperan penting dalam mengembangkan kreativitas pengolahan audio pada hasil karya yang diproduksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, I. (2020). The Development of the Home Recording Industry in the City of Padang Panjang. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*,

- 22(2), 69–82.
- Banoe, Pono. (2003). Kamus Musik. KANISIUS: Yogyakarta.
- Cuadrado, Francisco José. (2015). The use of sequencer tools during the composition process: A field study. *Journal of Music Technology and Education*. 8(1):55
- Dewi, O. S. S.A.F., & Muhammad, Rio Maulana. (2021). Proses Rekaman Talkshow Dan Live Music BandExtreme Moshpit Tv. *Jurnal Visual Ideas*. 1(2), 80-88.
- Effendy. (2018). Asesmen Dalam Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Digital (Daw) Untuk Mengatasi Hambatan Belajar Anak Down Syndrome Pada Kelas Musik Di Puspa Terang Nusantara. *Skripsi*. Universitas Pasundan. *Kebudayaan*, 022, 1–47.
- Friadi, F. (2014). Prosedur Teknis Penggunaan DAW Untuk Lagu “Cinta Itu Buta” Oleh Grup Mahadewa. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Harahap, Irwansyah. (2019). Merangkai Warna Eksplorasi Laras “Pelog” dalam Permainan ‘Oud Arabis Berbasis Garapan “World Music”. *Melayu Arts and Performance Journal*. 2(2). 149-158.
- Pramuditya, Puput., & Putra Hananta, Arya. (2023). Proses Produksi Musik pada Lagu Tyok Satrio di Studio DS Records. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*. 6(1). 79-96.
- Rajawali, Yesaya Abdiel. (2016). Komparasi Penggunaan Aplikasi Nuendo 4 dengan Adobe Audition CS 5.5 V4.0 dalam Teknik Rekaman Audio Digital di Capo Record Yogyakarta. *Journal Student UNY*. 5(5), 1-12.
- Setiawan, Hari. (2020). Penggunaan Software Musik Fruity Loops Dalam Pertunjukan Musik (Troya Band). *Skripsi*. Pekanbaru. Universitas Islam Riau
- Sinaga, Lastor Pindo. (2019). Perkembangan Musik Digital dan Pengaruhnya Terhadap Shenology Music di Kota Medan. *Skripsi*. Universitas HKBP Nommensen Medan.
- Sonjani, C. C., & Harwanto, D. C. (2022). Proses Pembuatan dan Fungsi Sequencer dalam Aransemen Musik Ibadah di Petra Community Church Semarang. *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, 5(2), 147–165.
- Suleman, Dajani., dkk. (2023). Improving The Ability Of Listening To Short Stories Using Recording Media In Elementary School Student. NOVATEUR PUBLICATIONS: *JournalNX-A Multidisciplinary Peer Reviewed Journal*, 9(6), 300-3015.
- Syahbandi, Rami., Mering, Aloysius., & Yery Silaban, Christianly. (2019). Studi Proses Penciptaan Karya Musik Oleh Mahasiswa Program Studi Seni Tari dan Musik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 18(3), 1-8.
- Yudhistira, I Gede Raditya. (2021). Pentagram: Komposisi Musik

Hibrid dengan Konsep Modulasi
Berbentuk Pentagram. *Journal
of Music Science, Technology,
and Industry*. 4(2), 279-292.