

**PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK (*SOFTWARE*) NUENDO DALAM PROSES  
PEREKAMAN MUSIK**



**Tugas Teknologi Informasi Seni semester III**

**Mahasiswa:Sapto Hastoko**

**NIM:201321029**

**Mahasiswa Pasca Sarjana ISI Denpasar jurusan Pengkajian Seni angkatan 2013**

## Pendahuluan

Di era globalisasi seperti sekarang ini penggunaan teknologi dan informasi sangatlah dibutuhkan hampir di semua bidang profesi tak terkecuali bidang seni. Musik adalah salah satu cabang seni yang juga berkembang paralel dengan dunia teknologi informasi, perkembangan paralel tersebut baik dalam hal memproduksi musik (berkarya) dan dalam hal pemasaran hasil karya musik. Seperti kita ketahui sekarang banyak karya musik yang dapat kita *download* (unduh) ke *smart phone* atau komputer dengan cara mengunduhnya melalui situs-situs seperti *itunes*, *amazon*, *google play* dan lain-lain, hal tersebut menunjukkan bahwa musik dalam pemasarannya sangat tergantung dengan dunia teknologi informasi.

Pada paragraf di atas telah dijelaskan hubungan paralel antara musik dengan teknologi informasi, hubungan tersebut baik dalam hal mekanisme produksi (penciptaan) maupun dalam pemasaran hasil karya musik. Penulis dalam paper ini ingin mengkhususkan tentang penggunaan teknologi pada mekanisme produksi (penciptaan) musik dengan suatu *software* (perangkat lunak) yang bernama *Nuendo*. Apakah *Nuendo* itu? *Nuendo* adalah sebuah *software* (perangkat lunak) musik untuk merekam musik baik dengan instrumen musik *analog* seperti gitar, piano, drum, bass, gamelan atau instrumen *MIDI* (*musical instrument digital interface*).

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) adalah sebuah *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) yang secara internasional mempunyai standar sama untuk bisa saling bertukar data (seperti kode musik dan perintah *MIDI*), karena standar tersebut maka antara perlengkapan elektrik dan komputer meskipun dari merek yang berbeda akan bisa terkoneksi. MIDI adalah bahasa yang digunakan instrumen musik elektrik dan komputer serta peranti sejenis untuk berkomunikasi. MIDI juga mengandung spesifikasi peranti keras yang memungkinkan alat-alat tersebut terhubung. MIDI menangkap setiap peristiwa notasi dan perubahan atribut dan aksentuasi nada, mengkodekannya menjadi pesan digital, dan mengirimkan kode tersebut sebagai pesan ke peranti lain untuk mengatur suara yang dihasilkan beserta parameternya. Data jenis ini dapat direkam dengan *software* seperti *Cubase*, *Fruity Loops*, atau *Nuendo*. MIDI membawa pesan event musikal yang terdiri dari notasi, nada dan *velocity* (tekanan). MIDI berperan besar pada revolusi industri rekaman sejak saat diperkenalkan pada tahun 1983 sampai sekarang.

Penggunaan software seperti Nuendo sangat membantu seorang komposer dalam membuat rekaman musik hanya dengan satu perangkat computer saja tanpa harus ke studio rekaman yang analog (alat alat non digital). Dalam tulisan berikutnya penulis akan menjelaskan bagaimana proses perekaman musik menggunakan perangkat lunak Nuendo.

## PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan berbagai metode perekaman yang dapat diaplikasikan dalam *software* (perangkat lunak) nuendo. Nuendo memungkinkan kita merekam secara analog (*non digital*) file yang dihasilkan berupa audio file dan secara midi file yang dihasilkan berupa midi file. Sebelum memulai proses rekaman harus dipastikan beberapa kondisi tertentu yaitu: Kita harus sudah mengatur secara benar instalasi peralatan kita baik yang terhubung dengan peralatan elektrik maupun digital (*computer, synthesizer, keyboard, software, hardware*). Setelah semua sudah terhubung benar maka kita bisa membuka sebuah proyek garapan musik dan mengatur parameter pengaturan proyek garapan musik. Parameter setup proyek menentukan format rekaman, *sample rate*, panjang proyek dan lainnya akan mempengaruhi proyek garapan musik kita. Jika berencana untuk merekam MIDI, peralatan MIDI diatur dan terhubung dengan benar.

### **1. Metode perekaman dasar**

Bagian ini menjelaskan metode umum yang digunakan untuk merekam, nuendo bisa merekam pada trek tunggal atau beberapa trek (audio dan atau MIDI) secara bersamaan. Untuk membuat trek yang siap untuk direkam, klik tombol rekam, aktifkan trek dalam daftar trek baik ditampilkan Inspektur atau dalam tampilan *mixer*. Ketika diaktifkan akan menjadi merah.



Aktifkan tombol rekam di Inspektur (seperti gambar diatas), daftar trek dan mixer, jika opsi *enable Record* trek yang terpilih diaktifkan dalam preferensi dialog (halaman Editing), maka trek secara otomatis siap merekam ketika kita memilih(mengklik) mereka dalam daftar trek. Jumlah trek audio yang dapat merekam secara bersamaan tergantung pada kemampuan CPU komputer dan kinerja hard disk.

## 2.Mengaktifkan perekaman secara manual.

Kita dapat mengaktifkan rekaman dengan mengklik tombol *Record* pada *transport panel* atau *toolbar*, atau dengan menggunakan perintah tombol yang secara *default* pada *keypad numerik*. Perekaman dapat diaktifkan dari modus stop (dari posisi kursor saat ini atau dari locator sebelah kiri) atau selama pemutaran. Jika kita mengaktifkan rekaman dari mode stop, dan pilihan "Start rekam dari locator kiri yang diaktifkan pada menu transport, maka perekaman akan dimulai dari kiri locator. Jika start rekaman di lokator kiri dan metronom diaktifkan maka proses rekaman akan dimulai satu birama setelah metronom bunyi. Jika start rekaman di lokator kiri di nonaktifkan maka proses perekaman akan dimulai dari lokasi posisi kursor pada proyek garapan. Jika kita mengaktifkan perekaman selama pemutaran, nuendo akan segera masuk mode perekaman dan mulai merekam dari posisi kursor pada proyek garapan. Hal ini dikenal sebagai *punch in* (petunjuk pukulan di).

### 3. Mengaktifkan perekaman dalam mode Sync

Jika kita menghubungkan Nuendo ke peralatan eksternal misalnya *synthesizer keyboard*, maka *mode sync* harus diaktifkan pada *panel transport* dilanjutkan mengaktifkan tombol rekam maka proyek garapan dalam kondisi "siap rekam" (tombol rekam di transport panel menyala). Rekaman akan dimulai ketika sinyal kode waktu dari metronom diterima atau saat mengklik manual tombol *play*).

#### Mengaktifkan perekaman secara otomatis

Nuendo bisa beralih secara otomatis untuk mengingat posisi awal waktu proses perekaman, ini dikenal sebagai "pukulan otomatis di" (*punch in*). Hal tersebut di atas akan dipergunakan jika kita perlu mengganti bagian dari rekaman, atau jika ingin mendengarkan apa yang sudah kita rekam.

3.1. Atur locator kiri ke posisi di mana kita menginginkan proses rekaman dimulai.

3.2. Aktifkan Punch Dalam tombol pada panel Transportasi.



Pukulan Dalam/punch in diaktifkan

3.3. Aktifkan pemutaran dari beberapa posisi sebelum locator kiri, ketika kursor proyek mencapai locator kiri, rekaman akan diaktifkan secara otomatis. Menghentikan proses rekaman dapat dilakukan secara otomatis atau manual. Jika kita mengklik tombol stop pada panel Transportasi (atau menggunakan secara *default* [0] pada keypad numerik), perekaman dinonaktifkan dan Nuendo pergi ke model berhenti. Jika kita mengklik tombol *Record* atau menggunakan perintah kunci untuk merekam, secara *default*, rekaman dinonaktifkan tetapi pemutaran jalan terus, hal tersebut dikenal sebagai "petunjuk pukulan keluar" (*punch out*). Jika tombol *punch Out* diaktifkan pada panel Transportasi, maka perekaman akan dinonaktifkan ketika kursor proyek mencapai *locator* yang tepat. Hal ini dikenal sebagai "pukulan keluar otomatis". Dengan menggabungkan ini dengan pukulan otomatis, maka kita dapat mengatur bagian tertentu untuk merekam lagi dan sangat berguna jika kita ingin mengganti bagian tertentu dari rekaman.



Pukulan *In* dan *Out* diaktifkan

#### 4. Merekam siklus

Merekam siklus adalah melakukan proses merekam pada birama tertentu secara berulang ulang ,nuendo dapat merekam dan memutar kembali *siklus – loop* yang kita tentukan.Ketika siklus aktif, bagian yang dirasa belum bagus kualitasnya dipilih dan diulang proses perekamannya sampai sesuai harapan yang kita inginkan, setelah tercapai barulah kita menonaktifkan modus siklus . Untuk mengaktifkan modus siklus, klik tombol siklus pada panel Transportasi.Jika kita sekarang mulai pemutaran, bagian antara locator kiri dan kanan diulang tanpa batas sampai kita perintahkan untuk berhenti dengan cara menekan tombol siklus lagi.



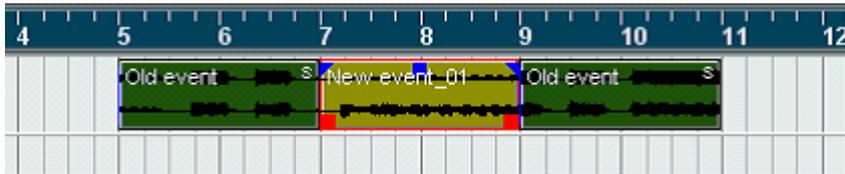
Siklus diaktifkan

Proses merekam dalam mode siklus dapat dimulai dengan cara merekam dari *locator* kiri,dari sebelum mencari lokasi siklus atau dari dalam lokasi siklus, baik pada waktu modus berhenti atauselama pemutaran.Begitu kursor proyek mencapai locator yang tepat, ia akan melompat kembali ke locator kiri dan terus merekam *tap* (bagian dari lagu) yang direkam ulang. Hasil perekaman siklus tergantung pada notasi siklus yang dipilih.

#### 5. Merekam *dubbing* (tumpuk )file audio

Menumpuk file audio adalah dengan cara mengklik grafik audio yang ada di trek dan memilih birama yang akan dihapus dan diganti file audio baru sementara trek midi tetap diputar sebagai *guide*(penuntun).Proses rekaman dimulai dari birama awal yang kita tandai sampai berakhir di birama akhir yang kita tandai.Jika proses rekaman dilakukan berulang ulang untuk mencari hasil yang terbaik maka kita bisa merekam dengan cara siklus seperti yang sudah dijelaskan pada tulisan sebelumnya.

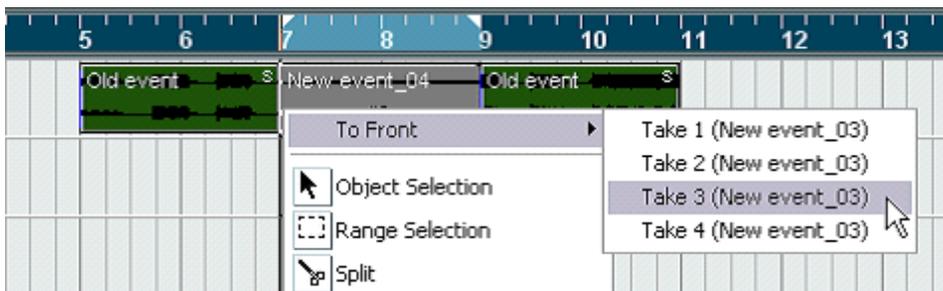
Contoh gambar audio file:



Pada gambar diatas daerah yang mau direkam ulang adalah birama 7 sampai birama 9(2 birama).

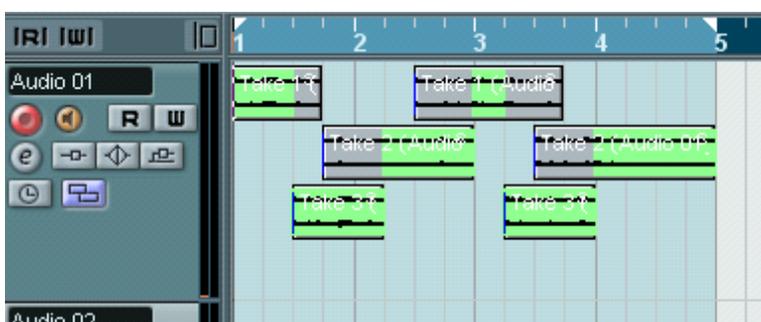
Mengcopy paste file audio secara berulang ulang

Kalau kita membutuhkan file audio yang panjang sementara materi yang dibutuhkan sama (misalnya suara vocal lirik dan nadanya sama) ,maka kita bisa merekam sebagian dan kita copy paste dalam trek audio dengan cara menggunting sebagian birama terus ditempatkan di birama yang kita kehendaki dan copy paste sebanyak yang kita butuhkan.Hal tersebut bisa kita lakukan dengan mengklik tombol edit trus klik icon gunting dan kita arahkan kursor dengan ikon gunting ke birama yang kita kehendaki.



Setelah digunting dan dipilih maka kita copy dan paste ditempat yang kita inginkan

Sebagai contoh:



## **Kesimpulan**

Penerapan teknologi informasi kedalam dunia musik ternyata sangat membantu seorang komposer dalam mewujudkan sebuah karya musik. Dewasa ini banyak sekali *software software* musik yang ditawarkan kepada para kreator musik. Dengan menggunakan *software* nuendo saja sudah dapat membantu komposer dalam membuat sebuah musik ilustrasi film, bikin lagu, membuat jingle iklan dan lain lain. Paper diatas adalah sekedar pengenalan awal tentang nuendo dan masih jauh dari sempurna. Berdasarkan pengalaman penulis akan sangat efektif dan pasti berhasil menggunakan sebuah software musik dengan cara langsung mempraktekkan dalam proses garapan kita. Terima kasih

## PERNYATAAN

Dengan surat ini saya menyatakan bahwa tulisan tentang” Penggunaan perangkat lunak(*software*)nuendo dalam proses perekaman musik “adalah betul betul tulisan saya berdasarkan pengalaman pribadi dalam proses pembuatan musik.

Nama: Sapto Hastoko

NM: 201321029

Denpasar 26 desember 2014.