

Belajar Audition - Membuat audio untuk karaoke

Dalam tutorial kali ini kita akan membuat sebuah audio yang bisa digunakan untuk karaoke, kita mengedit right dan left channel. Pembaca yang budiman, selamat berjumpa kembali dengan saya pada tutorial Adobe Audition. Sebagai awal, saya ingin bertanya kepada anda? Sukakah anda dengan musik? Pernahkah anda bermain musik? Dapatkah anda mengedit musik? Saya yakin semua orang pasti suka dengan music, tapi sayangnya tidak semua orang bisa bermain musik dan tidak semua orang dapat mengedit musik. Nah, pada perjumpaan kali ini saya ingin mensharing pengalaman menggunakan Adobe Audition.

Saya yakin semua orang pengedit musik (music editor) pasti tahu tentang Cool Edit Pro, tetapi banyak yang tidak mengenal Audition, Audition adalah versi baru dari Cool Edit Pro. Sejak tahun 2002 – 2003 Adobe mengambil alih Cool Edit Pro dan me-restructure ulang dengan memberi nama Audition dan hingga sekarang Audition versi terakhir adalah versi 3.

Pernahkah anda mendengar kata ‘karaoke’? Karaoke identik dengan menyanyi. Nah, jadi di sini kita akan membuat sebuah audio untuk menyanyi / karaoke. Dalam sebuah audio karaoke biasanya audionya hanya berupa instrument saja, tapi kadang juga instrument dan vocal dari penyanyinya dapat dimunculkan. Jadi intinya kita membuat sebuah audio karaoke yang mana audio yang kita buat dapat disetting oleh orang-orang yang ingin berkaraoke, bisa dihilangkan vocal nya, dan sebagainya. Oke, langsung saja mari kita bahas tahap demi tahap.

Langkah 1 : Silahkan buka Adobe Audition anda.

Adobe Audition disini tidak dibundled dengan CS5, jadi bisa anda lihat pada gambar dibawah bahwa software ini standalone. CS5 lebih menyukai Adobe Soundboth untuk mengedit audio ketimbang Adobe Audition. Lalu kenapa saya memilih audition? Kenapa tidak soundboth saja dalam tutorial ini. Soundboth hanya untuk pengguna yang simple saja. Audition memiliki fitur-fitur untuk para pengedit audio profesional.

Langkah 2 : persiapkan file audio yang akan kita jadikan audio karaoke.

Untuk membuat Audio Karaoke, maka yang harus kita persiapkan adalah:

1. file audio untuk instrument
2. file audio untuk vocal. Atau bisa juga:
 1. file audio instrument dan vocal
 2. file audio instrument saja.

Saya harap anda pernah berkaraoke sehingga tahu apa yang saya maksudkan pada statement di atas. Konsep audio karaoke adalah pada pengaturan mixer output, jadi bila right channel anda minimumkan dan left channel tetap, maka biasanya akan muncul instrument saja jadi anda dapat berkaraoke ria menggunakan suara anda, bila left channel kita minimumkan dan right channel pada posisi normal, maka muncul instrument sekaligus. Pada gambar diatas terlihat bahwa saya akan membuat sebuah audio karaoke lagu gedung tua, disini saya punya instrument lagu gedung tua dan vocal gedung tua. Nah, nanti akan kita mixing terlebih dahulu instrument dan vocalnya. Oh, ya, hampir lupa, pada tutorial kali ini perlu saya ingatkan bahwa saya membahas cara membuat “Audio untuk karaoke” bukan video. Untuk membuat video karaoke akan kita bahas pada tutorial selanjutnya di Adobe Premiere Pro.

Langkah 3 : mari mixing file instrument dan vocal. Untuk audio karaoke kali ini kita akan mengisi left channel dengan vocal + instrument, sedangkan untuk right channel kita akan mengisinya dengan instrument saja. Jadi nantinya bila anda ingin berkaraoke tinggal meminimumkan left channel anda. “di sini kita mengopen file file yang kita gunakan pada project window. Nah, anda dapat meng-open nya melalui doubleclick pada project window, atau dengan mengklik toolbar open, atau bisa juga melalui menu file -> open”

langkah 4 : Masukkan kedua file (instrument dan vocal) ke multitrack. Dalam hal ini kita akan menggabungkan file instrument dan file vocal jadi kita harus bekerja dengan multitrack. Klik multitrack pada toolbar dan drag file instrument ke track 1, kemudian drag juga file vocal ke track 2. Geser/drag file untuk menemukan posisi yang cocok antara instrument dan vocal.

-Langkah 5: export semua file. Di sini kita sudah meng-mixing instrument dan audionya, kemudian kita export dengan cara klik menu file ->export -> audio mixdown “pada gambar diatas saya mengsave sebagai file mp3, kemudian memberikan filename ‘MIXING – instrument – vocal’ , saya juga tidak mengotak atik mix down options, silahkan bila anda ingin mengotak atik nya” OKE, SEKARANG kita sudah punya file instrument dan file mixing (instrument dan vocal), nah kedua file ini lah yang nantinya akan kita gunakan untuk membuat audio karaoke. MARI KITA MENINGAT NGINGAT ke yang sudah saya tuliskan di awal, bahwa, sebuah audio karaoke memiliki audio instrument pada salah satu channel dan audio mixing (instrument + vocal) pada channel yang lain.

Langkah 6 : buat file baru . klik menu file -> new: terlihat default bahwa -sample rate : 44100
-channels : stereo
-resolution : 16 bit, Saya sarankan anda memilih default saja. Kalo pengalaman saya, bila anda memilih sample rate 48000 ke atas, maka ada beberapa player yang kurang mendukung. Dan pastikan juga anda memilih stereo pada channels sehingga option left channel dan right channel dimunculkan. Inilah teknik pada audio karaoke, antara left channel dan right channel di isi dengan audio yang berbeda , bisa dibilang juga dengan stereo, jadi bila anda dengarkan dengan headset maka antara headset kanan dan kiri sudah berbeda soundnya. Setelah anda klik OK maka akan muncul otomatis waveform Untitled

Langkah 7 : Masukkan file audio instrument ke dalam right channel file Untitled. Untuk memasukkan file instrument ke right channel-nya file Untitled, maka terlebih dahulu kita harus me-select all file instrument. Double click file instrument -> double click pada wave form -> klik kanan -> copy

Langkah 8 : setelah copy file instrument, double click file Untitled, pastekan pada right Channel.

Buka file Untitled dengan mendouble click nya -> click icon right channel pada toolbar-> Klik kanan right channel -> paste. Perlu diingat yang kita klik kanan disini adalah right channel.: Setelah dipastekan pada right channel maka screenshot nya akan menjadi seperti berikut ini

Langkah 9 : masukkan file audio yang telah kita mixing tadi (instrument + vocal) ke dalam left channel. Di sini caranya adalah sama dengan saat kita memasukkan instrument ke right channel. “oke, copy MIXING – instrument – vocal .mp3 , kemudian click left channel dari Untitled, pastekan disana. Caranya sama kan dengan copy paste sebelumnya... Dan hasilnya akan tampak seperti pada gambar berikut ini.

Langkah 10 : save as file baru dengan nama yang anda sukai. Klik menu file -> save as -> “Oke, audio kita sudah jadi untuk digunakan berkaraoke

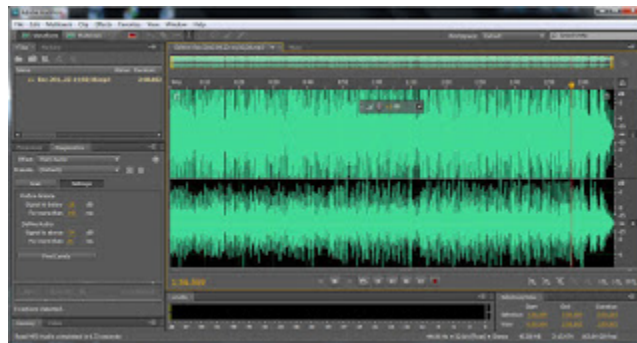
Menghilangkan Noise Dan Hum Audio Hasil Rekaman Dengan Adobe Audition



Karena sudah banyak yang membahas secara teoritis tentang masalah ini maka disini anda diajak untuk langsung praktek memperbaikinya dengan salah satu software audio terkenal *Adobe Audition*.

Namun untuk lebih fokus dalam perbaikan alangkah baiknya mempergunakan Headphone, kecuali anda mempergunakan system speaker audio yang baik atau telinga super tajam.

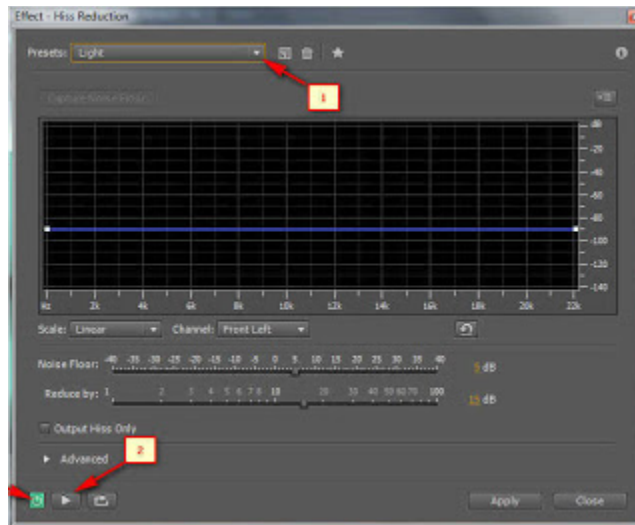
Silahkan buka Adobe Audition, Masukan Audio yang akan diperbaiki dengan cara klik FILE > OPEN > klik dua kali file yang akan diperbaiki atau klik satu kali kemudian OPEN.



Perbaikan Noise (ngeresek, ngajeos: sunda)

Blok dahulu audio yang akan diperbaiki dengan cara klik dan drag dari awal sampai akhir audio atau klik dua kali, sehingga terlihat agak buram/samar.

Untuk yang praktis silahkan klik EFFECT > NOISE REDUCTION/RESTORATION > HISS REDUCTION PROCESS. Silahkan pilih presets (1), kemudian klik preview (2) untuk mendengarkan perubahan dan klik stop (3) bila akan mengganti presets atau mendengarkan perbedaan suara asli dengan suara hasil perbaikan.

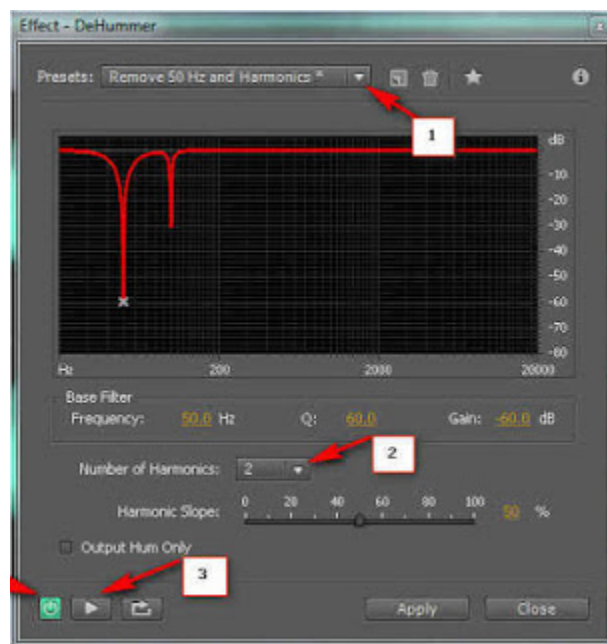


Atau silahkan anda kreasikan sendiri semua yang berhubungan dengan noise di NOISE REDUCTION/RESTORATION, dengan catatan file hasil perbaikan disimpan dengan cara Save AS atau membuat folder baru hasil perbaikan agar file asli tidak tertimpa dan anda bisa membuat beberapa sample uji coba.

Perbaikan HUM (ngagerung:sunda)

Blok dahulu audio yang akan diperbaiki dengan cara klik dan drag dari awal sampai akhir audio atau klik dua kali, sehingga terlihat agak buram/samar.

Klik EFFECT > OISE REDUCTION/RESTORATION > DEHUMMER



Tentukan presets di 50 Hz AND HARMONICS (1), Number Of Harmonics (2) di angka 1 s/d 3, klik preview (3) untuk mendengarkan perubahan dan klik stop (4) bila ingin mencoba presets lain atau ingin mendengarkan perbedaan suara asli dengan suara hasil perbaikan.

Bila semua keluaran audio dirasa cukup pas dan puas silahkan anda simpan, dan apabila anda memiliki beberapa file audio, atau pasti memiliki segudang lagu kesayangan alangkah baiknya bila semua keluaran audionya/volume (db) diratakan atau disamakan sehingga keluaran/kekerasan volumenya antara lagu yang satu dengan yang lainnya akan relative sama, untuk itu silahkan anda mampir di ***Cara Mudah Meratakan Output Audio Dan MP3*** sehingga lebih nyaman ditelinga.

Merubah Format Audio WAV Menjadi MP3 Dengan Adobe Audition CS6

Ini materi sekaligus menanggapi pertanyaan seorang sahabat yang menanyakan bagaimana merubah format audio Waveform (WAV) menjadi Moving Picture Experts Group (MP3 atau MPEG-1 layer 3), mempergunakan Cool Edit yang sebenarnya kalau tidak salah software ini saat ini sudah discontinued karena sudah merger/di-akuisisi oleh Adobe, kalau salah cepat koreksi ya .

Jadi pada dasarnya kalau anda masih mempergunakan Cool Edit, sebenarnya bisa saja namun kemungkinan beda penempatan toolbar atau menu saja dan saya hanya menjawab bahwa merubah format audio WAV menjadi format audio MP3 dengan mempergunakan Cool Edit..Bisa.

Namun karena software tersebut tidak terpasang di kompi, terpaksa hanya bisa menjelaskan dengan mempergunakan Adobe Audition meskipun pada prinsipnya sama saja, jadi cara merubah format audio WAV menjadi MP3 inilah caranya :

1. Pastikan anda memiliki software Adobe Audition CS6 atau versi di bawahnya juga bisa.
2. Buka software tersebut, dengan klik dua kali icon di desktop atau klik kanan > Open.
3. Masukkan file format WAV yang akan dirubah dengan cara, klik > File > Open, cari dimana file yang akan dirubah dan bila sudah ditentukan klik dua kali atau klik file tersebut kemudian > Open. Untuk lebih cepat membuka file tersebut bisa digunakan tombol CTRL + O.
4. Bila file tadi sudah berada di area edit, klik > File > Save As , sehingga muncul tampilan gambar seperti di bawah :

5. Untuk merubahnya silahkan anda klik panah kecil pada menu Format > Pilih MP3 Audio (*.mp3), dan jangan lupa tentukan nilai pada Sample Type dan Format Settings dengan klik > Change, sehingga seperti contoh gambar di bawah :

Tentukan lokasi penyimpanan hasil kerja anda pada menu Location dan silahkan membaca kembali panduan singkat dalam merubah angka-angka di atas yang sangat berpengaruh terhadap kualitas audio. 6. Klik > Ok, untuk menyimpan hasil kerja anda.

Demikian selamat menikmati audio MP3 hasil konversi dari format WAV menggunakan Adobe Audition CS6, yang tentu dengan format MP3 selain bisa diputar di semua perangkat pemutar audio dan juga ukuran file lebih kecil dibandingkan format audio WAV. Namun dari segi kualitas suara WAV lebih baik dari MP3

Menaikan Kekerasan Suara Hasil Rekaman Menggunakan Adobe Audition

Salah satu masalah yang sering terjadi dalam perekaman acara live adalah kurang kerasnya level suara hasil rekaman yang dihasilkan, hal ini bukanlah masalah serius dan lumrah terjadi karena untuk setting audio terutama Setting Sound System lapangan kadang kita harus menyesuaikan dengan kondisi lapangan .

Dan satu hal yang menarik adalah lebih baik kita merekam dengan input audio kecil, dari pada input terlalu besar (Over Load/Clipping), meskipun idealnya sebelum melakukan perekaman dilakukan uji coba terlebih dahulu namun hal ini kadang tidak biasa dilakukan karena melakukan perekamannya sendiri biasanya hanya merupakan fun saja tidak seperti mereka yang sengaja membuat acara rekaman live professional.

Jadi bagi anda yang memiliki hasil rekaman acara live suaranya dirasa terlalu kecil, jangan kecil hati karena dengan sedikit sentuhan software professional Adobe Audition semuanya akan beres, dan akhirnya anda memiliki kualitas level suara yang diharapkan.

Catatan

- Sebelum dinaikan level suaranya, bila terdapat NOISE lebih baik hilangkan dahulu (Minimalisir)
- Atau kalau ada gangguan HUM, lebih baik perbaiki dahulu. Namun hati-hati jangan terlalu ekstrim, cukup di angka antara 0 s/d 5 atau point 2 saja, karena cara ini bisa memangkas nada rendah audio hasil rekaman anda.

-Bila anda merekam dengan format audio WAV jangan dirubah menjadi MP3 karena biasanya akan terjadi pengurangan durasi,hal ini penting terutama bila audio tersebut digunakan untuk suara video (Menghindari delay antara suara dan gambar).

Menaikan Level Kekerasan Suara Hasil Rekaman Menggunakan Adobe Audition

1. Buka software Adobe Audition anda

2. Masukkan file yang akan diproses, klik > FILE > OPEN, cari dimana file tersebut disimpan dan bila sudah ditemukan, klik file tersebut > OPEN. atau klik langsung dua kali file tersebut.

3. Inilah contoh file format WAV sebelum dinaikan level kekerasannya.

4. Untuk menaikan level kekerasannya, klik > EFFECTS > sorot AMPLITUDE AND COMPRESSION > klik AMPLIFY.

5. Pada tampilan EFFECT AMPLIFY, perhatikan BOOST adalah untuk menaikan tingkat kekerasan dan CUT adalah untuk menurunkan tingkat kekerasan, silahkan pilih angka yang cocok pada item BOOST sesuai tingkat kekerasan yang diinginkan.

- Pada setiap perubahan jangan dulu di APPLY, tapi silahkan dengarkan dahulu perbedaannya dengan tekan tombol PREVIEW Play/Stop (1), dan pastikan tombol TOGGLES The POWER STATE (2) posisi ON/nyala hijau.

- Perhatikan CHECKLIST pada LINKS SLIDERS (3), bila kanal tertentu ada yang ingin diturunkan atau dinaikan tingkat kekerasannya maka hilangkan Checklist tersebut dan silahkan rubah tingkat kekerasan kanal dimaksud dengan menggeser Slidernya.

- Bila anda melakukan edit lebih dari satu atau beberapa audio/lagu agar semua keluaran audionya relative sama, silahkan simpan setting terbaik menurut anda dengan cara klik SAVE SETTINGS AS A PRESET (4), jadi untuk selanjutnya silahkan cari preset tadi kemudian APPLY.

6. Inilah contoh file format WAV setelah dinaikan level kekerasannya.

7. Untuk selanjutnya silahkan simpan hasil pekerjaan anda dengan klik > FILE > SAVE AS (CTRL+SHIFT+S) dan beri nama file tersebut (agar tidak menimpa file audio asli), atau kalau sudah yakin klik > FILE > SAVE (CTRL+S).

Manfaatkan Sound Effect Compressor Adobe Audition



Tentu bagi anda yang berkecimpung dalam dunia audio atau pemilik rental Sound System sudah mengenal Sound Effect Compressor (Limiter), karena dilihat dari fungsinya alat ini sangat penting sekali untuk meratakan signal input agar relative rata dan stabil, namun tentu dibutuhkan pengetahuan cara setting yang benar karena kalau salah bisa mengakibatkan suara semakin amburadul.

Dan seperti telah saya bahas pada artikel sebelumnya *DISINI*, alat ini merupakan alat tambahan yang harus dimiliki setelah memiliki peralatan standard seperti Mixer Console, Aqualizer, Sound Effect dan Crossover, namun disini saya tidak akan membahas bagaimana cara setting alat ini tapi bagaimana memanfaatkan fitur Sound Effect Compressor pada Adobe Audition untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas suara hasil rekaman.

Cara Menggunakan Sound Effect Compressor Adobe Audition

1. Silahkan buka Adobe Audition.
2. Masukkan file audio yang akan diperbaiki, klik > **File** > **Open**, pilih file audio yang akan di proses kemudian klik > **Open**, atau langsung klik dua kali file tersebut.
3. Klik > **Effects** > **Amplitude and Compression** > **Multiband Compressor** > **Pop Master** > **Apply**.

Pada menu ini bisa anda coba pula fitur-fitur seperti menambahkan Bass (Enhance Lows), Treble (Enhance Highs) dan lain-lain dengan selalu mendengarkan dahulu perubahannya sebelum di Apply.

4.Silahkan simpan hasil pekerjaan anda dan dianjurkan jangan menggunakan *SAVE* tapi biasakan menggunakan *SAVE AS* agar file asli tidak tertimpa dan memudahkan untuk membandingkan suara file asli dengan file hasil pekerjaan anda.

Bermain Suara Menggunakan Effect Stretch And Pitch Pada Adobe Audition

Boleh saja saya memberi judul artikel ini dengan kata “Bermain”,namun siapa tahu di tangan anda yang penuh *imajinasi* dan *kreativitas* akan menghasilkan karya seni profesional yang bisa dijadikan lahan bisnis atau usaha yang menghasilkan uang,siapa tahu?.

Jadi mudah-mudahan setelah membaca artikel sederhana ini akan muncul ide-ide *kreative* lain yang lebih sempurna dengan hanya mengandalkan salah satu fitur yang ada di software pengolah suara profesional *Adobe Audition* yang akan saya bahas di bawah ini.

Pasti anda sudah tahu atau minimal pernah mendengar lagu-lagu yang dibawakan oleh salah seorang penyanyi dengan karakter vokal mirip Muppet?,dan siapa tahu diantara anda ada yang masih bertanya bagaimana sih cara membuatnya?,bisakah karakter suara ini dipergunakan untuk keperluan lain?,tentu jawabannya Bisa.

Salah satu ide mungkin bisa digunakan untuk pembuatan *KABARET,PARODI* atau hal lain yang sekiranya dibutuhkan dalam merubah jenis dan karakter vokal,jadi dengan hanya satu atau dua pengisi suara saja,anda bisa membuat lebih dari satu tokoh dengan jenis dan karakter vokal yang berbeda pula. Namun sebelum melakukan perekaman anda harus menentukan dahulu tema kabaret atau parodi tersebut terutama tokoh yang terlibat dalam cerita,misalnya tokoh A,tokoh B dan seterusnya hal ini untuk menentukan jenis dan karakter vokal masing-masing tokoh tersebut.

Untuk cara pembuatan Kabaret atau Parodi bisa anda pelajari *Disini*,dan untuk materi MP3 bisa anda ganti dengan rekaman suara satu atau dua orang pengisi suara,yang nantinya jenis dan karakter vokal bisa dirubah seperti cara di bawah ini,dan anda hanya perlu menguasai CUTTING,FADE IN atau FADE OUT yang bisa dipelajari Disini.

Bermain Suara Menggunakan Effect Stretch And Pitch Pada Adobe Audition

1.Buka software Adobe Audition anda

2.Masukan file rekaman suara yang akan dirubah jenis dan karakter vokalnya.

3.Klik > EFFECTS > sorot TIME AND PITCH > STRETCH AND PITCH (Process).

4.Pada tampilan Effect-Stretch and Pitch,silahkan pilih preset terutama item HELIUM dan LOWER PITCH untuk dirubah-rubah jenis dan karakter vokalnya sesuai keinginan anda,atau bisa pula menggunakan item lain bila diperlukan.

5. Hal yang terpenting, apabila jenis dan karakter vokal masing-masing tokoh telah ditentukan anda harus menyimpannya menjadi preset, dengan nama tokoh tersebut misalnya Preset Tokoh A, agar di setiap bagian suara tokoh tersebut sama, caranya :

- Klik > SAVE SETTINGS AS A PRESET, berilah nama sesuai nama tokoh tersebut.
- Gunakan setiap preset sesuai tokohnya masing-masing.

6. Gunakan slider untuk menentukan jenis dan karakter vokal yang diinginkan, atau bisa pula menggunakan fitur lain yang ada pada menu **STRETCH AND PITCH**.

7. SELAMAT BERKREASI.

Kali ini akan saya jelaskan bagaimana caranya menggabungkan, memotong dan menggunakan Fade In/Fade Out pada Adobe Audition yang merupakan fitur utama dalam pembuatan materi ini, selain masih banyak fitur lain yang bisa dimanfaatkan pula.

Namun mohon ma'af bila tips ini jauh dari sempurna karena saya bukan ahli dalam bidang ini, apalagi seni editing Musik akan tetapi mudah-mudahan akan menjadikan suatu gambaran untuk pembelajaran dan pemahaman dalam menguasai fitur Adobe Audition terutama pada sesi
Multitrack.

Sebelum melangkah lebih jauh alangkah baiknya melakukan beberapa langkah berikut ini :

- Pilih Kualitas musik (Lagu MP3) yang baik, minimal sample rate 41KHz dan bitrate 128 Kbps
- Semua lagu Mp3 diratakan kekerasannya/volumenya, agar setelah digabungkan terdengar relative sama, untuk yang belum tahu caranya silahkan masuk **DISINI**, atau gunakan fitur Normalize pada Adobe Audition (**Effects > Amplitude and Compression > Normalize**).
- Tentukan urutan lagu MP3, dari awal sampai akhir yang akan disimpan pada track 1, track 2, 3 dan seterusnya.

Langkahnya

1. Buka **Adobe Audition**, setelah terbuka klik > Multitrack, silahkan masukan data sesuai keinginan anda,

2. Masukan lagu MP3 yang akan di edit, klik File > Open, dalam keadaan default lagu MP3 masuk pada Waveform, maka klik Multitrack > klik lagu MP3 tahan dan geser (Drag and Drop) kemudian simpan di kolom track 1 dan track 2 untuk lagu MP3 berikutnya dan seterusnya.

3. Tentukan awal dan akhir lagu MP3 pada track 1, bila sudah ditentukan klik kanan pada titik area pemotongan > **Split** > klik kanan sekali lagi kemudian pilih **Cut** untuk membuang bagian lagu MP3 yang tidak diperlukan.

4. Lakukan langkah point 3 pada lagu MP3 di track berikutnya sehingga tersisa bagian lagu MP3 yang diperlukan saja.

5. Gunakan **Fade In** di awal lagu dan **Fade Out** di akhir lagu bila perlu, untuk memperhalus penggabungan bagian lagu MP3, dan upayakan pada penggabungan akhir lagu dan awal lagu lainnya mencari nada yang kira-kira pas, misalkan suara akhir kick drum lagu 1 berada di awal lagu 2, maka pemotongan akhir lagu 1 sebelum kick drum, atau bisa juga dengan mencari nada dominan lainnya seperti Bass gitar dan lain-lain.

6. **Fade In** > Suara terdengar dari kecil kemudian standard, klik beberapa detik dari awal lagu pada garis volume untuk memberikan tanda batas, kemudian klik di awal lagu pada garis volume dan kemudian seret kebawah.

7. **Fade Out** > Suara terdengar dari standard menjadi kecil, klik beberapa detik di akhir lagu pada garis volume untuk memberikan tanda batas, kemudian klik di akhir lagu pada garis volume dan kemudian seret kebawah.

8. Dengarkan dan putar berulang-ulang hasil pekerjaan anda dan gunakan fasilitas tombol M (Mute) dan S (Solo) pada setiap track. Saya yakin anda pasti menghasilkan suatu karya yang lebih bagus dan sempurna, karena semuanya tergantung kreativitas apalagi dengan memanfaatkan beberapa fitur lain pada Adobe Audition ini, atau mencoba Editor Audio profesional lainnya.

9. Bila sudah yakin dengan pekerjaan anda, silahkan simpan dalam file format MP3, klik **File** > **Export** > **Multitrack Mixdown** > **Entire Session** dan tentukan kualitas audionya sesuai selera

Itulah tips langkah sederhana dalam menggabungkan beberapa file Lagu MP3 atau WAV, yang bisa dipergunakan dalam Musik Kabaret atau Parodi Musik, sempurnakan dengan kreativitas anda...pasti.

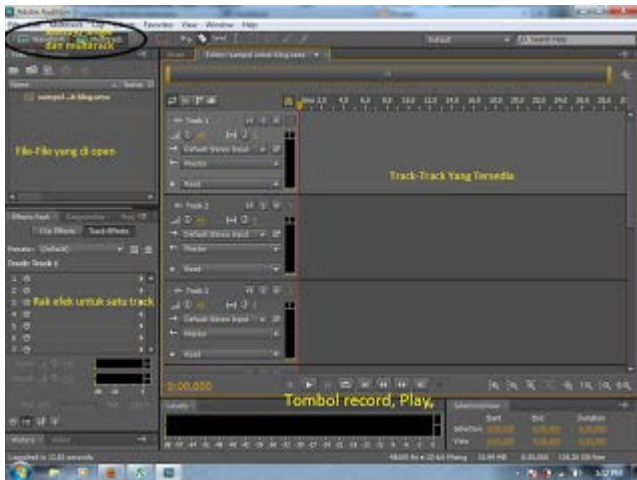
Belajar Mixing (menyatukan) Musik rekaman



Mixing adalah suatu istilah umum yang tidak hanya dipakai pada dunia audio saja. Mixing biasa juga kita dengar pada ibu-ibu yang lagi membuat adonan kue, alatnya namanya mixer. Jadi kegiatan me mix itu adalah kegiatan mencampur atau menyatukan beberapa input yang akan dibuat satu dan menjadi nama baru lagi seperti menjadi kue, atau menjadi lagu. Dari mentega, garam, gula, air di mix menjadi kue. ok mudah-mudahan sampai disini bisa sedikit lebih dikhayalkan..

Mixing Audio memerlukan alat yang namanya mixer audio. Karena kita lagi membahas software maka mixernya juga berupa software juga (sudah menyatu di program adobe audition serta program audio lainnnya). Pada tahap mixing musik ini yang akan dicapai adalah:

1. Penyatuan Volume Masing-masing Track musik
2. Panning (pemberian panorama bunyi (Left-Right) untuk masing-masing instrument.
3. Pemberian efek-efek pada setiap instrumen seperti (efek ruang(reverb), chorus, phaser,dll)
4. Pengkarakteran bunyi (equalizing) setiap instrument



Tampilan kosong Multitrack adobe audition

Dalam mixing ini level volume masing-masing track harus diperhatikan agar tidak berkurang atau lebih dari level seharusnya. (level maksudnya volume dalam satuan db). Panning untuk memberikan kesan lebih stereo pada musik kita. seperti kita mendengar suara orang dari jauh atau kadang tiba-tiba dia harus terdengar seolah-olah didepan kita. nach proses panning inilah yang akan mengatur. Untuk mencapai karakter setiap instrument pada musik kita sesuai dengan yang diharapkan, kita harus lebih berhati-hati menyetel dan memberikan efek. Kalau saya pada instrumen gitar hanya diberi efek chorus tak lebih tak kurang, reverb (efek ruang) sedikit ajahhh tidak sampai terdengar seperti musik jadul banget.



Tampilan multitrack ketika sudah ada isinya

Pada tahap ini sebenarnya masing-masing orang punya metode masing-masing dalam mencapai musik yang diinginkan dan disukai banyak orang.

Pada karakter sound zaman sekarang vokal hanya sedikit diberi efek ruang aja tidak menggea seolah-olah sang vokalis menyanyi di depan kita , itu adalah pemandangan bunyinya. instrument gitar bisa di bawa ke arah kanan atau kiri sedikit dari pendengaran kita.

Masalah volume masing-masing instrumen biasanya menurut karakter lagu atau genre lagu itu. pokoknya ambil aja referensi audio untuk lagu jaman sekarang, banyak mendengar saja.



Mixernya

Pada gambar software kita melihat tampilan mixer pada adobe audition versi cs ini,

Fungsi Equalizer



<http://pas-products.ab-archive.net/graphics/screenshots1>

Dari kata Equal yaitu membagi, sistem Equalier berfungsi untuk membagi frekuensi suara. Equalizer dalam audio berfungsi untuk membagi frekuensi suara yaitu High, Midle dan Low Frekuensi. Ini untuk mengedit karakter suara vokal atau suara instrumen musik. Equalizer bisa juga dipakai untuk menurunkan noise level.

Membuat Rekaman Audio Lebih Terdengar Menyatu

Biasanya ketika kita telah proses take lagu, dan sedang melakukan tahap penyatuan gelombangnya (editing) atau Mastering, kita selalu mendapati lagu tersebut terdengar tidak menyatu dan kering. Suara setiap instrument masih terpisah satu sama lain. Masalah tersebut dapat diatasi dengan penggunaan sistem rak efek pada software yang kita pakai, yakni dengan menggunakan kompresi gelombang suara, biasa juga kita kenal namanya seperti Compander, De esser dll.

Efek kompresi ini berguna untuk meratakan gelombang, membuat suara terdengar tebal, tetapi perlu diperhatikan jangan sampai berlebih dalam memberikan efek ini, karena bisa-bisa kita tidak mendapati dinamika dalam rekaman tersebut, sesuai dengan yang diinginkan.

Dalam proses penyempurnaan rekaman, anda memerlukan penyetelan Equalizer (frekuensi low,midle dan high), proses ini penting untuk mencapai kebutuhan audio yang diinginkan. Proses equalizing ini juga diperlukan untuk mengatasi suara-suara yang tidak diinginkan seperti noise, kelebihan low frekuensi yang menimbulkan efek pha (artikulasi instrument yang tidak diinginkan).

Pemberian efek ruang seperti reverb pada masing-masing instrumen juga diperlukan. Meskipun demikian, anda perlu mempertimbangkan proporsionalnya (kesesuaian dengan kebutuhan). Karena model rekaman audio rekaman jaman sekarang tidak terlalu berlebihan dalam pemakaian

efek ruang. zaman dulu, pemakaian efek ruang atau biasa disebut efek gema, dipakai juga untuk mengatasi kekurangan akibat ruangan tempat mereka rekaman, sangat tak proporsional. Kadang-kadang diperlukan suara, seperti terdengar sedang berada di dekat pendengar atau bahkan seolah-olah suara datang dari suatu lembah yang jauh, tergantung kebutuhan anda.

Memberikan Panning yang baik. Panning adalah panorama audio yang kita berikan pada masing-masing instrument. Pemberian efek panning ini, menjadikan audio kita lebih mempunyai perspektif ruang. Misalnya suara gitar lebih terdengar di kiri, bass di tengah atau di depan kita, dan lain-lain.

- Compander
- Equalizer
- Reverb

- Delay Effects

Delay Effects adalah pilihan dalam menu ini dapat digunakan untuk memperkenalkan serangkaian mengulangi atau gema delayer dari sinyal input asli pada interval secara berkala spaced atau pengguna didefinisikan.

Menu pada Delay Effects

Chorus digunakan untuk menambah kekayaan suara dengan membuatnya terdengar seolah beberapa suara atau instrumen yang dimainkan sekaligus. Chorus adalah cara yang bagus untuk menambahkan tingkat "kehadiran" ke jalur yang ada sekarang. Menggunakannya untuk memberikan efek stereo ke mono sampel (di mana kiri dan kanan saluran yang identik), atau untuk menambah harmoni atau "ketebalan" untuk sebuah lagu vokal. Anda juga dapat menggunakan chorusing untuk membuat beberapa efek khusus benar-benar luar dunia ini.

Delay digunakan untuk membuat gema tunggal, serta beberapa efek lainnya. Penundaan 35 milidetik atau lebih akan dianggap sebagai gema diskrit, sedangkan yang jatuh dalam kisaran 15-34 milidetik dapat digunakan untuk menciptakan sebuah paduan suara sederhana atau flanging efek. (Efek ini tidak akan efektif sebagai paduan suara yang sebenarnya atau flanging efek dalam menu Efek, sebagai pengaturan penundaan akan tetap dan tidak akan berubah dari waktu ke waktu.)

Dynamic Delay memungkinkan Anda untuk mengubah jumlah penundaan lebih dari panjang gelombang. Sebagai contoh, untuk lima detik pertama dari sebuah file audio Anda dapat mengalami keterlambatan 2 milidetik, untuk 15 detik berikutnya Anda bisa mengalami keterlambatan 20 milidetik, untuk 10 detik berikut menunda bisa di 7 milidetik, dan seterusnya.

Echo Fungsi ini menambahkan serangkaian ulang, membusuk gema untuk suara. (Untuk echo tunggal, gunakan fungsi tunda sebagai gantinya).

Echo Chamber Fungsi Echo Chamber dapat mensimulasikan suasana di hampir setiap ruangan. Pengaturan disediakan untuk menentukan ukuran ruangan virtual Anda dan karakteristik permukaan, bersama dengan penempatan mikrofon virtual. Jumlah gema dapat disesuaikan, sampai sekitar 25.000. Perlu diketahui bahwa gema makin banyak untuk menghitung, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk fungsi untuk menyelesaikan.

Flanger Untuk menciptakan efek yang sama dengan sedikit menunda dan pentahapan sinyal pada interval yang telah ditentukan atau acak.

Full Reverb Kendali Reverb, seperti efek Reverb standar, digunakan untuk mensimulasikan ruang akustik. Ini juga konvolusi-impuls berbasis (seperti Reverb standar), yang berarti tidak ada dering, metalik, atau artefak lainnya terdengar buatan. Namun, beresonansi spesifik dapat dicapai jika diinginkan (lihat Warna).

Multitap Delay dapat digambarkan sebagai kombinasi Delay, Echo, Filter, dan efek Reverb. Sampai 10 keterlambatan unit dapat dibuat, masing-masing dengan keterlambatan mereka sendiri, umpan balik, dan pengaturan penyaringan.

Reverb adalah efek digunakan untuk mensimulasikan ruang akustik, dan terdiri dari refleksi awal dan gema yang begitu erat spasi bahwa mereka dianggap sebagai suara membusuk tunggal. Reverb berbeda dari efek Echo dasar bahwa penundaan tidak diulang pada interval teratur spasi.

QuickVerb Seperti dua efek reverb lain (Kendali Reverb dan Reverb), QuickVerb memungkinkan Anda untuk menambahkan gema untuk audio Anda untuk mensimulasikan ruang akustik yang berbeda. Namun, karena tidak konvolusi berbasis seperti Full Reverb dan Reverb (yang membutuhkan lebih banyak kekuatan untuk menjalankan, sehingga meningkatkan beban pengolahan pada sistem Anda) QuickVerb lebih cepat untuk digunakan. Ini berarti bisa diubah lebih cepat dan efektif dalam lingkungan multitrack real-time, tanpa perlu untuk "mengunci" efek untuk melacak.

Sweeping Phaser Seperti efek Flanger, Phaser memperkenalkan sebuah fase pergeseran-variabel menjadi sinyal split dan recombines itu, menciptakan efek-efek khusus yang dipopulerkan oleh gitaris dari tahun 1960-an. The Phaser Penyapuan menyapu takik atau meningkatkan filter jenis bolak-balik tentang frekuensi pusat.

Filters

Filters adalah untuk memodifikasi sinyal pada konten frekuensi.

Menu pada Filters

Dynamic EQ memungkinkan Anda untuk mengubah jumlah pemerataan atas panjang gelombang.

FFT Filter Sifat grafis dari FFT (Fast Fourier Transform) Filter memudahkan untuk menggambar kurva atau takik untuk menolak atau meningkatkan frekuensi tertentu.

Graphic Equalizer Dengan Graphic Equalizer, Anda dapat meningkatkan atau memotong sinyal pada pita frekuensi tertentu, dan memiliki representasi visual dari kurva EQ secara keseluruhan. Berbeda dengan Equalizer Parametrik, yang Equalizer Graphic menggunakan pita frekuensi preset kontrol untuk pemerataan frekuensi cepat dan mudah.

Graphic Phase Shifter Fase ini shifter Grafika memungkinkan Anda menyesuaikan fase gelombang dengan menambahkan titik kontrol untuk grafik. X-axis (tepi horisontal) dari grafik langkah-langkah konten frekuensi gelombang, sementara itu grafik sumbu y (sisi vertikal) menampilkan derajat fase ke pergeseran, dengan nol derajat tidak mewakili pergeseran fasa.

Notch Filter ini menghilangkan hingga enam pengguna didefinisikan frekuensi, di samping telepon standar nada DTMF. Gunakan penyaring ini jika Anda ingin menghapus band frekuensi yang sangat sempit. Misalnya, Anda dapat menghapus 60Hz hum sementara meninggalkan semua 59Hz dan 61Hz audio tersentuh.

Parametric Equalizer Parametrik digunakan untuk mengedit denda frekuensi dalam suara. Mereka berbeda dari equalizers yang menawarkan sejumlah tertentu dari frekuensi dan bandwidth Q (yang menentukan berapa banyak frekuensi keseluruhan akan dilakukan oleh kontrol, satu frekuensi yang dipilih) di bahwa mereka memberi Anda kontrol terus atas frekuensi, Q, dan pengaturan gain.

Quick Filter pada dasarnya, ini adalah fungsi cepat dan mudah untuk mengubah nada sampel Anda untuk membuatnya lebih menyenangkan telinga.

Scientific Filters menyediakan high-order IIR (Infinite Impulse Response) filter untuk lulus tepat band, band menolak (takik), atau tinggi atau low pass filter.

Restoration

Menu pada Restoration

Click/Pop Eliminator bekerja dengan mencari anomali dalam data audio yang dapat ditafsirkan sebagai klik atau muncul (Deteksi), dan kemudian mengganti atau memperbaiki lokasi yang rusak (Koreksi). Jika Anda ingin membersihkan rekaman vinyl sebelum mentransfernya ke CD atau media digital lainnya, Klik / Pop Eliminator adalah efek untuk digunakan. Ini lebih akurat dari sekadar memotong klik, atau mengganti data dengan garis lurus. Anda dapat memperbaiki seluruh pilihan atau langsung menghapus satu klik jika ada yang disorot.

Clip Restoration dapat menghapus kejadian kejahatan kliping dari bentuk gelombang Anda. Hal ini dilakukan dengan benar-benar "mengisi" segmen terpotong gelombang.

Hiss Reduction secara harfiah mengukir mendesis menjengkelkan dari kaset rekaman, album rekaman (setelah menggunakan Klik / Pop Removal), atau rekaman mikrofon. Ini akan menghapus semua audio di semua frekuensi yang berada di bawah ambang tertentu (yang umumnya lantai tingkat kebisingan atau mendesis). Jika audio memiliki desis latar belakang konstan, maka yang dapat mendesis "kebisingan gated" atau dihapus sama sekali. Setiap audio dalam pita frekuensi lebih keras dari tingkat cutoff akan tetap tak tersentuh.

Noise Reduction secara dramatis dapat mengurangi kebisingan latar belakang dan broadband umum dengan minimal pengurangan kualitas sinyal. Hal ini juga dapat menghapus mendesis tape, mikrofon kebisingan latar belakang, 60 siklus dengungan, atau suara yang konstan di sepanjang durasi gelombang Anda.

- Special

Special adalah pilihan dalam menu ini dapat digunakan untuk memperkenalkan beberapa effect pengolahan yang baik inovatif dan liar-n-fangky.

Menu pada Special

Convolution adalah efek dari mengalikan setiap sampel dalam satu gelombang atau impuls oleh sampel yang terkandung dalam bentuk gelombang lain. Dalam arti tertentu, fitur ini menggunakan satu gelombang untuk "model" suara dari bentuk gelombang lain. Hasilnya dapat bahwa penyaringan, bergema, fase pergeseran, atau kombinasi dari efek tersebut. Artinya, setiap versi disaring dari bentuk gelombang dapat bergema di setiap penundaan, setiap beberapa kali.

Distortion fungsi CoUse ini untuk menciptakan efek tersebut sebagai pembicara mobil ditiup, mikrofon teredam, dan amp overdrive. Bersenang-senang membuat suara audio Anda benar-benar JELEK! (Tentu saja, it's great untuk menambahkan bulu untuk gitar menjilat untuk mendapatkan yang "asli" suara logam berat.)

- Time/Pitch

Time / Pitch dalah Pengaruh dalam menu ini untuk digunakan untuk mengubah waktu (diration) dan pitch (nada suara) dari file audio atau kisaran yang dipilih.

Menu pada Time / Pitch

Doppler Shifter untuk menciptakan "terbang dengan" suara yang paling dikenal dari mobil balap oleh atau pesawat terbang. Mari kita gunakan mobil untuk contoh kita.

Pitch Bender Efek ini bervariasi yaitu pitch sumber audio dari waktu ke waktu. Gunakan grafik untuk "menarik" tempo Anda untuk membuat perubahan tempo halus atau efek, seperti sebuah catatan atau rekaman mempercepat atau memperlambat.

Stretch adalah Perubahan Regangkan efek pitch (frekuensi) dan / atau tempo (durasi) dari sinyal audio. Hal ini juga dapat mengubah pitch atau tempo baik tanpa mempengaruhi yang lain. Misalnya, Anda dapat menggunakan Peregangan untuk transpose lagu ke tombol yang lebih tinggi, atau memperlambat sebuah bagian bawah tanpa mengubah pitch.