



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
 3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seijin ISI Padangpanjang

BAB IV PENUTUP

A. KESIMPULAN

Suara tiga dimensi yang muncul akibat dari teknik *binaural*, *holophonics*, pada karya *Virtual As perabot* memang tidak memusatkan fokus kepada komposisi musik, akan tetapi karya *virtual As perabot* dalam bentuk 3D, ini sangat memusatkan fokus terhadap *desing* suara, *Binaural holophonics* bukanlah penemuan baru yang terlahir di bidang musik *multimedia*, hal ini telah dibuktikan oleh sejarah bahwa *binaural record* telah ditemukan sejak tahun 1839 oleh seorang ilmuwan jerman yang bernama *H.W. Dove*¹, dan *holophonics* yang ditemukan oleh *hugo Zuccarelli* pada tahun 1980².

Virtual as perabot menghadirkan suasana di dalam ruang perabot dan di luar perabot dengan menghadirkan suasana dalam ruang seperti ketam manual, ketam elektrik, gergaji, dan pemotongan kayu dan suasana di luar ruang *outdoor* dengan suara motor, mobil, suara manusia, suara

¹ (<http://psikotronika.blogspot.com/2008/07/sejarah-stimulasi-gelombang-otak.html>) Rabu, 17 juli 2013

² (<http://ahmedgeblek.blogspot.com/2011/01/binaural-transaural-dan-holophonics.html>) rabu, 26 januari 2011.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

pemotongan kayu. kesimpulan karya *virtual audio* As perabot dalam bentuk *3D sound*.

Garapan teknik *binaural* yang digunakan adalah *macing microphone xyh5* dengan kombinasi *zoom q8 video hendy recorder* dan *headphone monitor samson sr 850* di gunakan untuk proses ruang indor dan outdoor teknik kedua dengan *beringer xeniq 1002 usb* kombinasi *microphone samsons c01 condenser* dan monitoring dengan *headphone samson sr 850* untuk *sampling indor*, garapan teknik menuju *holophonics* berupa *D.A.W cubase 5*-dengan *plug in compresor,denoise,bounce dll*, garapan selajutnya takaran akustic ruang panjang kali lebar kali tinggi (PxLxT) untuk mencari *volume* ruang, dan metode mencari luas permukaan ruang *pxl-pxt-lxt*, pengukran jarak ruang akustik indor sehingga *virtual audio* as perabot dalam bentuk *3D sound* tercipta !



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

B. SARAN

- a. karya virtual audio As perabot dalam bentuk 3D sound adalah karya multimedia suasana yang terjadi dalam ruang perabotan kayu yang bernama as perabot, dalam dunia musik multimedia banyak hal yang dikembangkan untuk kedepannya dan untuk dunia musik sendiri multimedia sangat di perlukan , setidaknya para pembaca tau bagaimana suara yang baik.
- b. Banyak pembagian jenis komposisi sound ,dan komposisi musik contoh kalau di bidang sound yaitu binaural dan holophonic ,dibidang musik alustrasi ,music program ,music jingle ,dan sound engineer live record,music film,saran penkarya untuk minat musik multimedia agar mengarang sound *engineer live record multitrack* yang belum terjamah selama ini.
- c. Saya harap minat multimedia akan terus ada di musik isi padang panjang ini karena dalam pengalaman pengkarya ,*sound* sama penting nya dengan musik, percuma kalau hanya belajar musik kalau tidak mengerti suara(sound) ,dan itu kalau anda ingin memperdengarkan musik anda !musik dan *sound* bagi saya ibarat *input* dan *output* di sebuah pertunjukan besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cochran W.G, (1977) *Sampling Techniques*, The American Statistician.
- Jones S, R, Kovac, M.F, Groom (2009). *Introduction to communication technologies : a guide for Non-engineers*, FL CRC Press, USA. 2009.
- Krish,(2010) *Musiktek*, Surabaya .
- Pickover Clifford A,(1999) *Surfing through hyperspace*, Jakarta,
- Poerwadarminta,(2008) *kamus lengkap bahasa inggris*, Surabaya.
- Rudy,Rucker, (1984) *The fourth dimension*, bekasi.
- Thomas Banchoff, (1996). *Beyond the third dimension : geometry*, Jakarta,
- Ahsani, "Virtual pangkeh rambuik", (2014).isi padang panjang,
- Wojowasito Prof. Drs.,s, (2010) *kamus besar bahasa Indonesia*, Malang
- <http://ahmedgeblek.blogspot.com/2011/01/binaural-transaural-dan-holophonics.html>
- <http://silentdis.co/2012/01/3d-sound-illusion-demo-3d-audio-binaural-recording>
- <http://id.wikipedia.org>
- <http://psikotronika.blogspot.com/2008/07/sejarah-stimulasi-gelombang-otak.html>
- <http://kutubuku.web.id/1647/dasar-dasar-suara-surround>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang



Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang