

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mixing dan mastering adalah dua tahap penting dalam produksi audio yang saling melengkapi. Mixing merupakan proses menggabungkan berbagai elemen audio, seperti vokal, instrumen, dan efek, menjadi satu kesatuan yang harmonis. Proses ini melibatkan penyesuaian volume, panning, EQ (equalizer), kompresi, serta penambahan efek seperti reverb, delay, dan pitch shifting untuk menciptakan keseimbangan dan ruang dalam komposisi audio[1]. Setelah mixing selesai, mastering dilakukan untuk menyempurnakan hasil akhir, termasuk meningkatkan tonal, loudness, stereo enhancement, dan dinamika agar audio terdengar optimal di berbagai perangkat pemutaran. Mastering juga bertujuan menciptakan konsistensi antar track dalam sebuah album atau proyek, memastikan kualitas audio yang profesional[2].

Parama Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan Game. Parama juga mengadakan program bootcamp yang terdiri dari sekelompok pengembang game independen untuk dapat menghasilkan produk Game. Salah satunya adalah produk Game “*Ghosty Ghost*” yang diproduksi oleh tim Game Puntadewa. Game “*Ghosty Ghost*” menceritakan tentang seorang Kiai yang mendapat surat dari desa untuk membersihkan desa tersebut dari makhluk ghaib yang berkumpul disana. Dalam Game *Ghosty Ghost* pada bagian Audio akan meliputi *sfx* dan backsound terutama untuk *sfx* hantu terdapat suara orang tua yang mengeram, monster tertawa jahat dan suara perempuan tertawa, untuk backsound terdiri dari gabungan dari suara - suara sekitar seperti suara angin, suara burung dan semak.

Melihat dari uraian cerita diatas penulis berencana menggunakan Teknik *Mixing* dan *Mastering*, untuk membuat Audio game tersebut. Hal ini dikarenakan dalam backsound Game “*Ghosty Ghost*” hanya menggunakan suara - suara sekitar. Untuk *sfx* hantu penulis akan mengolah suara rekaman mentah menjadi suara yang

cukup menyeramkan. Melihat hal tersebut maka teknik *Mixing* dan *Mastering* merupakan teknik yang dapat digunakan dalam pembuatan backsound dan sfx. Penulis memilih menggunakan Studio One karena software ini memiliki antarmuka yang intuitif dan efisien, sehingga mempermudah proses *mixing* dan *mastering*. Selain itu, Studio One dilengkapi dengan berbagai fitur unggulan, seperti *drag-and-drop workflow*, pustaka efek bawaan yang lengkap, dan dukungan *plugin* pihak ketiga. Fitur *Project Page* di Studio One memungkinkan penulis untuk langsung melanjutkan dari proses *mixing* ke *mastering* tanpa berpindah software, memastikan kualitas audio tetap terjaga hingga selesai. Dengan kemampuan tersebut, Studio One menjadi pilihan ideal untuk menghasilkan asset audio secara efisien dalam proyek ini.

Dari uraian cerita diatas penulis berencana menggunakan Teknik *Mixing* dan *Mastering*, untuk mewujudkan *Audio* dalam Game "*Ghosty Ghost*". Maka dari itu Penulis mengambil judul "Pembuatan Asset Audio Pada Game "*Ghosty Ghost*" Menggunakan Studio One".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana Pembuatan Asset Audio Pada Game *Ghosty Ghost* Menggunakan Studio One.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang digunakan *Mixing* dan *Mastering*.
2. Materi yang diangkat adalah implementasi teknik *Mixing* dan *Mastering* pada pembuatan asset *Audio* Game *Ghosty Ghost*.
3. Pengujian dilakukan oleh mentor industri.
4. Materi yang diuji adalah implementasi teknik.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Membuat backsound dan sfx dalam Game *Ghosty Ghost*.
2. Menerapkan teknik *Mixing* dan *Mastering* dalam pembuatan asset *Audio* pada Game *Ghosty Ghost*.

