



"TUTORIAL LSDJ"

Pembimbing: Putra
Penata Letak: Gilang

TM

Chiptune: Musik Berfidelasi Rendah

Tentu kalian masih ingat theme song dari game Super Mario brother atau Zelda yang kita main kan dengan NES (Nintendo Entertainment System) atau Gameboy. Sampai sekarang theme song tersebut masih melekat di ingatan kita. Suara yang di hasilkan sangat sederhana dan mempunyai ciri khas atau karakter tersendiri. Ya, itu adalah salah satu contoh dari musik chiptune. Chiptune atau chip music (musik chip) adalah musik yang dibuat dari sound format yang telah di sintesiskan secara realtime oleh komputer atau video game sound chip. Berawal ketika bangkit nya era home computer dan home game consoles pada awal 80an. Musik ini dibuat dengan menggunakan komputer kuno (seperti commodore 64, commodore amiga atau Atari ST) dan video game console (seperti gameboy, NES dan Atari 2600).

Pada awalnya, musik chiptune ini hanya di gunakan untuk mengcompose soundtrack game, tetapi setelah itu banyak yang membuat musik chiptune secara komersil dan sangat populer di tahun 80an. Secara garis besar, musik chiptune dibuat dengan menggunakan tracker. Ada banyak sekali jenis musik chiptune berdasarkan console atau komputer yang digunakan. Salah satu yang populer di gunakan sampai saat ini adalah Gameboy. Musik chiptune yang dibuat menggunakan gameboy sangat terkenal dengan kepraktisannya. Tingkat kepopuleran gameboy musik bermula pada tahun 1998, ketika seorang art student dari jerman bernama oliver wittchow merilis catridge bernama nanoloop. Sebuah kaset game gameboy yang digunakan khusus untuk membuat musik. Disusul oleh johan kotlinski dari swedia yang merilis LittleSounddj atau LSDJ pada tahun 2000. Kedua program itu sangat banyak digunakan oleh para musisi gameboy.

Komunitas chiptune musik termasuk kecil tetapi tersebar diseluruh dunia dengan banyak musisi yang menciptakan genre yang berbeda. Mereka bergerak secara underground dan sangat aktif menjalin hubungan antar Negara. Banyak sekali event musik chiptune international yang di selenggarakan seperti Blip festival di New York,

Microbo party di Italy dan Lo-bit playground di jepang. Suatu budaya kuno yang masih hidup di zaman modern.

Bagi mereka, keterbatasan teknologi bukan lah suatu halangan untuk berkarya. Malah itu menjadi suatu tantangan yang sangat menarik, yaitu, menghasilkan sesuatu yang maksimal dari medium yang minimal. Seperti slogan dari salah satu website komunitas chiptune www.micromusic.net yaitu "*low-tech music for high-tech people*".

January,2008

JW86



Chiptune Di Indonesia

Sejak tahun 2006, musik chiptune mulai muncul di permukaan tanah air Indonesia. Menjadikan sebuah sejarah tersendiri akan perjalanan membudayakan musik dari video game konsol yang terus berkembang sampai sekarang. Gerakan musik chiptune di Indonesia telah menjadi sebuah kesatuan yang kokoh, dan juga menghasilkan musisi-musisi berbakat.

Dengan keterbatasan yang ada di dalam meramu musik ini, para musisi pun cenderung lebih inovatif dalam berkarya. Hingga makin memunculkan sub-genre tersendiri pada musik chiptune — bisa dibayangkan seperti aplikasi alunan musik dari trance, house, pop, Drum & bass, sampai grindcore yang dimainkan menggunakan media-berfidelasi rendah. Kiprah para musisi chiptune Indonesia sendiri telah terdengar luas oleh komunitas chiptune di Amerika dan Eropa, menjadikan nama Indonesia sebagai negara yang menelurkan musisi chiptune yang berbobot dari Asia Tenggara.



TM

Little Sound Disk Jockey (LSDJ)

LSDJ, Little Sound Disk Jockey, is a homebrewed cartridge for the Game Boy, programmed by Johan Kotlinski (known to the chiptune world as Role Model), that enables the user to sequence and program music on a Game Boy. The LSDJ is primarily used by chiptune artists, however it is also popular with many other musicians for writing songs featuring Game Boy sounds.

The official cartridges were clear purple or blue and had the trademark LSDJ logo on the top-front. The sequencer of LSDJ has a very open structure. It was designed to leave all the musical possibilities of the Game Boy in the hands of the user. The Game Boy sound chip offers four channels with 4-bit sound. Custom waveforms can be created by free-hand drawing, or by using a subtractive synthesizer with resonant filters. For extra versatility, LSDJ also contains an arpeggiator. In terms of samples, LSDJ boasts a set of 59 phonemes for programmable speech. It also features drum kits sampled from the Roland TR-606, TR-707, TR-727, TR-808, TR-909, CR-78, CR-8000, DR-55, DR-110, E-mu Drumulator, Korg KR-55, Oberheim DMX, Ace Tone RhythmAce, Sequential Circuits TOM and LinnDrum drum machines.

Commercial production of LSDJ units had been placed on indeterminate hiatus since the end of 2002 through November 2007; however, the LSDJ became available for sale once again at Blip Fest 2007 for the price of 75 dollars (including a manual version edited in May of 2007). As well as buying the hard copy a ROM image is downloadable from the LSDJ website for \$2.00. A demo of the ROM (an outdated version in which saving is disabled) is available for free. The ROM can be placed onto a rewritable cartridge from one of the various backup devices made for the Game Boy. **(Wikipedia)**



LSDJ TUTORIAL

1. Langkah Pertama

Di screen yang masih kosong tekan A dua kali untuk memunculkan angka atau tekan A (tahan) kanan juga bisa (**Gambar 1**).



Gambar 1

Lalu masuk ke kolom chain (masih pada kolom tersebut) tekan select kanan sampai ada tulisan chain dan jangan lupa munculkan angka baru pada kolom chain. Caranya sama seperti diatas yakni tekan A dua kali atau A (tahan) lalu kanan (**Gambar 2**).



Gambar 2

Jika sudah, masuk ke kolom phrase dengan menekan select (tahan) kanan. Kemudian isi nada seperti Gambar 3, pencet A untuk memunculkan nada (C3) lalu tekan A (tahan)+atas sampai muncul C6 lalu di tata (Gambar 3).



Gambar 3

Lalu tekan select (tahan)+kanan untuk masuk ke kolom instrument. Ubah envelope F1 dan sweep E3 wavenya menjadi 50% seperti di Gambar 4, yak anda sudah mendapatkan kick drum!.



Gambar 4

lalu tekan select (tahan)+kiri 2 kali untuk kembali ke kolom chain, isi seperti di Gambar 5. Setelah mengurutkan (masih di chain) isi row nomor 3 dengan angka 02 (Gambar 5)



Gambar 5

Lalu tekan select (tahan)+kanan untuk masuk ke phrase lagi. Tata seperti yang terdapat di Gambar 6, jika sudah tekan select (tahan) kiri dua kali untuk kembali ke kolom song lagi.



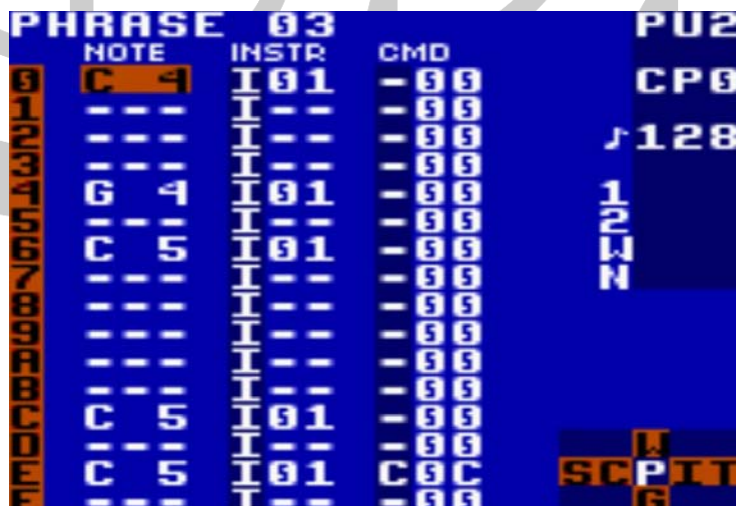
Gambar 6

2. Langkah Kedua

Dikolom song isi PU2 dengan angka yang baru lagi, tekan A dua kali (Gambar 7), lalu masuk ke chain. Isi kolom chain dengan angka baru lalu masuk lagi ke phrase. Dikolom phrase isi nada seperti pada Gambar 8. Untuk membuat instrument yang baru jangan lupa tekan A dua kali pada instrument. Sudah?lalu masuk ke kolom instrument select (tahan)+kanan.



Gambar 7



Gambar 8

Yap, anda akan masuk di kolom instrument lagi (Gambar 9), set Envelope A3. Sudah?, Jika sudah lalu kembali lagi ke kolom chain dan isi seperti Gambar 10. Jika sudah lalu kembali ke kolom song.



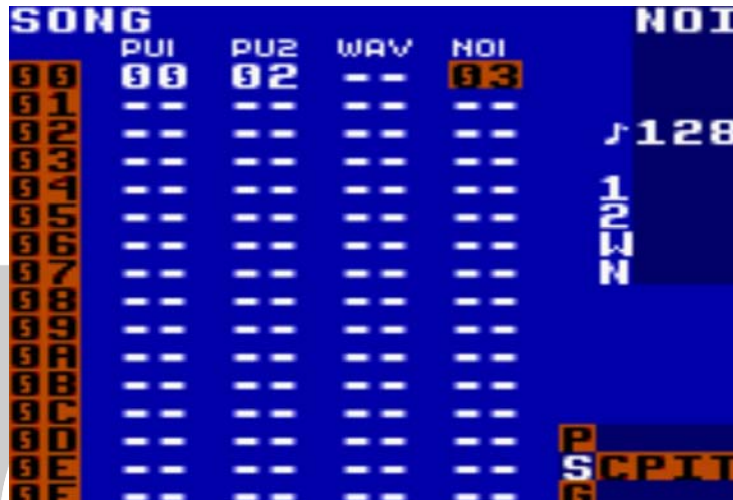
Gambar 9



Gambar 10

3. Langkah Ketiga

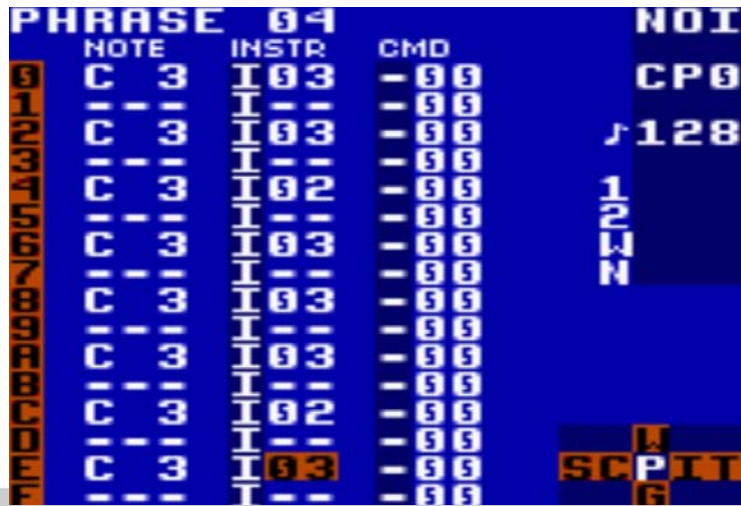
Dikolom song kita sekarang menuju ke kolom noise (Gambar 11). Masuk ke chain dan isi angka seperti Gambar 12 lalu masuk ke phrase (Gambar13). Oke instrument 03 adalah hi-hat, instrument 02 adalah snare (Gambar13).



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13

Untuk membuat suara hi hat envelope 71 lihat Gambar 14, sedangkan untuk membuat suara snare envelope A1 shape FB lihat Gambar 15.



Gambar 14

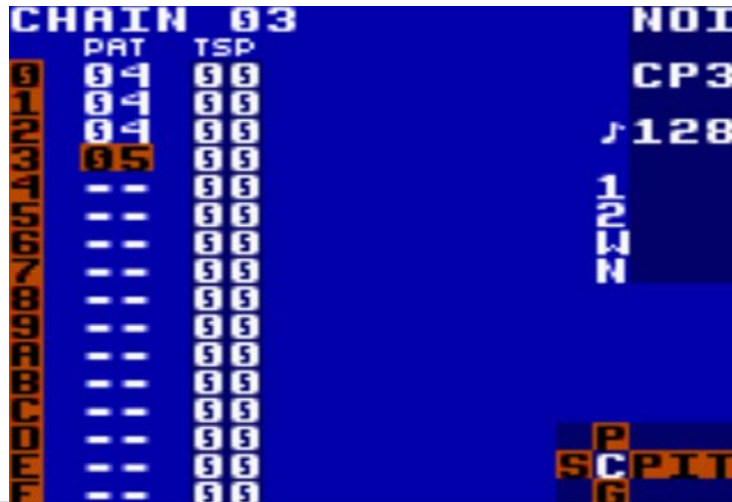


Gambar 15

Ok, setelah itu masuk kembali ke chain lalu tata angka seperti yang ada pada Gambar 16. Lalu kita masuk dari angka 05 (Gambar 16) ke phrase lagi dan tata seperti di (Gambar 17).



Gambar 16



Gambar 17

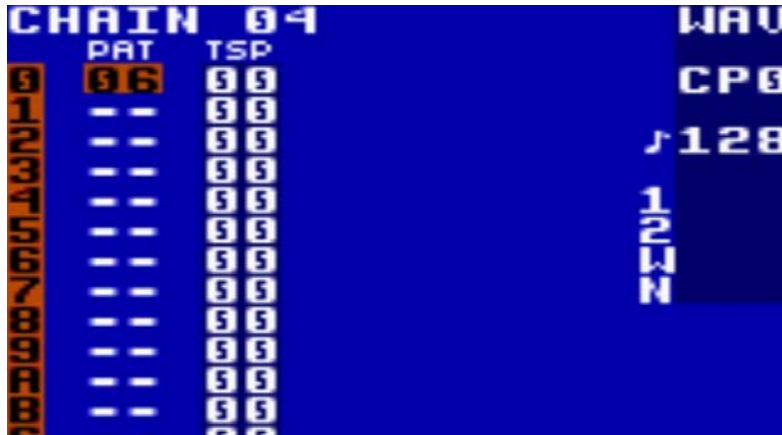
4. Langkah Keempat

Jika sudah semua, kembali ke kolom song lagi (Gambar 18), dikolom song kita masukkan angka seperti yang terdapat pada Gambar 18.



Gambar 18

Kemudian kita masuk ke kolom chain (Gambar 19), isi angka seperti di (Gambar 19) lalu masuk ke kolom phrase (Gambar 20), isi nada seperti yang ada pada Gambar 20.



Gambar 19



Gambar 20

Sudah?, kemudian masuk ke instrumentnya lalu set play manual, synth 0 dan sebagainya persis seperti (Gambar 21).

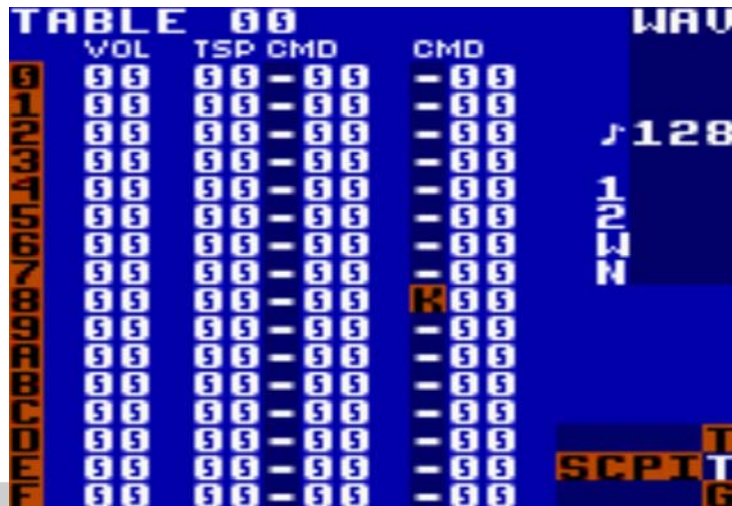


Gambar 21

Masuk ke kolom synth dari kolom instrument wave tadi (Gambar 21), tekan select (tahan)+atas lalu set mulai dari wave filter Q ampe Vshiftnya seperti yang tertera pada (Gambar 22) kembali ke kolom instrument (Gambar 21) kita masuk ke table (paling bawah) tekan A dua kali lalu tekan select (tahan) kanan sampai muncul seperti di Gambar 23.



Gambar 22

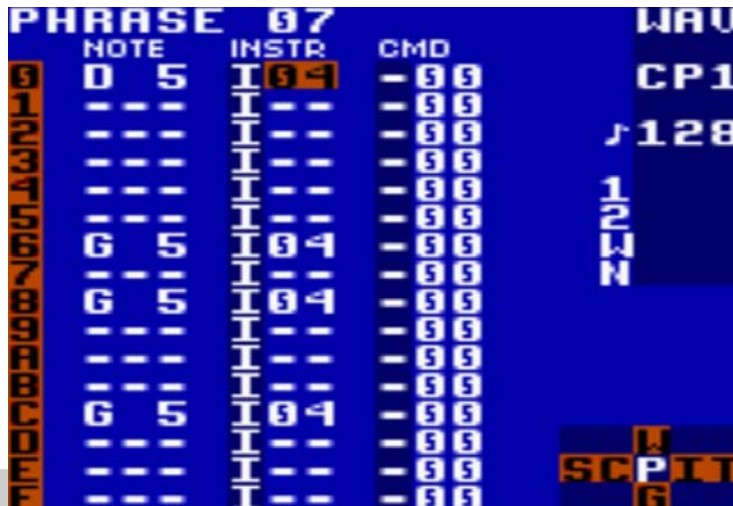


Gambar 23

Di table beri command K pada row ke 8 persis seperti di Gambar 23. Setelah itu kembali ke chain (Gambar 24) isi row 1 angka 07 (Gambar 24) kita masuk ke phrase baru lagi (Gambar 25), dan masukkan nadanya persis seperti di Gambar 25.



Gambar 24



Gambar 25

Masuk kembali ke chain dan tata angkanya seperti Gambar 26, lalu kembali ke song (Gambar 27). nb : B+A = untuk menghapus angka angkanya atau nada nadanya



Gambar 26



Gambar 27

Sekarang coba didengarkan pattern yang baru saja dibuat, tekan start untuk play dan start lagi untuk stop. Pattern tadi hanya merupakan suatu bagian dari musik yang akan kita buat, jadi itu bukan hasil akhir. Nada yang telah dijabarkan diatas juga dapat diganti sesuai dengan kehendak kita. Lanjutkan pembuatan musik dengan tetap berpegangan pada langkah-langkah diatas, atau dengan bereksplorasi sesuai kehendak. Sekian terimakasih, selamat mencoba, gagal bukan berarti selesai. Jika masih ada yang belum jelas sambangi saja <http://www.google.com>.

Perhatian:

Tutorial ini silakan dishare dan digunakan sebaik mungkin.

External link:

<http://www.myspace.com/indonesianchiptunes>

<http://www.8bitcollective.com>

<http://kaskus.us>