SWARA: Jurnal Antologi Pendidikan Musik
Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/index

PENGGUNAAN *VST PLUGIN* SEBAGAI *LIVE PERFORMANCE GUITAR EFFECT* OLEH LUTHFIADI AMRI HERMANA (XIPHOS MUSIC STUDIO & TRILOGI BAND)

Felix Fitra Nugraha[1], Henry Nusantara[1],

Program Studi Pendidikan Seni Musik, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
*correspondence: E-mail: felixnugraha@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effect* oleh Luthfiadi Amri Hermana. Peneletian ini bertujuan untuk menambah wawasan para pembaca tentang penggunaan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects*. Mengingat tulisan-tulisan yang membahas tentang penggunaan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects* ini tergolong sedikit. Hal yang menarik dari Luthfiadi Amri Hermana adalah beliau tidak hanya menggunakan *Vst Plugin* untuk kebutuhan produksi karya musik saja, namun beliau juga menggunakan *Vst Plugin* sebagai *live Performance guitar FX* ketika diatas berada di atas pentas. Metode yang Luthfi gunakan dalam merancang konfingurasi perangkat keras yang beliau ciptakan sendiri dengan memanfaatkan gabungan dari beberapa *Audio hardware* dan *Vst Plugin* menjadi fokus utama dalam membuat penelitian ini. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis melalui pendekatan kualitatif, dengan tujuan dapat memberikan gambaran secara sistematis dan akurat mengenai strategi penggunaan Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effect* oleh Luthfiadi Amri Hermana. Data-data yang diperoleh melalui penelitian langsung dengan narasumber berupa wawancara, serta data lainnya seperti dokumentasi video, literatur dan dokumentasi lainnya, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang strategi *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects*. Strategi yang dilakukan oleh Luthfiadi Amri Hermana merupakan pemilihan dan penggunaan, serta pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:
Diunggah 27-12-2024
Revisi Pertama 26-01-2025
Diterima 25-02-2025
Tersedia online 29-03-2025
Tanggal Publikasis 01-04-2025

Kata kunci:
Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effect, Vst Plugin, Guitar effects, Live performance Guitar effects*

pada setiap komponen *hardware* dan *software* yang digunakan.

© 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

1. PENDAHULUAN

VST (Virtual Studio Technology) merupakan suatu interface untuk mengintegrasikan software audio synthesizer dan plugin efek dengan audio editor yang biasa digunakan dalam sebuah proses produksi musik (Lubis & Harlyan, 2023; Damar & Hadi, 2022). Vst Plugin menggunakan Digital Signal Processing untuk mensimulasikan perangkat keras studio rekaman tradisional dengan perangkat lunak (Putra dkk, 2022). Teknologi ini diciptakan oleh Steinberg. Vst Plugin pada umumnya disertai interface yang menampilkan kontrol dan switch yang mirip dengan tombol-tombol pada peralatan audio aslinya (Saputra, 2020; Gusmanto dkk, 2025). Dengan menggunakan Vst Plugin kita dapat menghasilkan suara tiruan suatu instrumen atau efek , tanpa harus menggunakan alat instrument musik dan perangkat efek asli.

Pada umumnya Vst Plugin digolongkan menjadi 2 macam, diantaranya; VSTi (VST Instrument) yang merupakan module program mengolah data Midi menjadi suara yang mensimulasikan tampilan fisik dan suara instrumen musik (Getahun *et al,* 2018; Ressi, 2021). Dengan plugin VSTi ini kita dapat membuat tiruan suara yang menyerupai suara suatu instrumen musik. Selain VSTi, terdapat juga VST Effect yang bekerja dengan cara mengolah dan memberi efek pada suatu data audio (Kusumaningrum & Sukistono, 2020; Cheng *et al,* 2019). Perangkat yang disimulasikan diantara VST effect ini berupa console effect seperti Compressor, Equalizer, Delay, Reverb, Amplifier, dan lainnya (Ganeshkumar *et al,* 2020; Lim & Wibowo, 2020). VST Effect dapat dipakai bersamaan, dimana output dari Vst Plugin yang satu bisa menjadi input untuk Vst Plugin yang lain (disebut dengan signal chaining) (Vivian dkk, 2023; Seftiyana, 2020).

Vst Plugin memiliki aksesibilitas yang cukup tinggi, yang membuat siapapun bisa meningkatkan kreativitas dalam memproduksi atau memainkan sebuah karya musik (Anugrah dkk, 2024; Riefsyah, 2023). Katakanlah tidak semua orang mampu memiliki sebuah Grand piano, Rhode, atau Vintage Organ. Dalam hal ini, Vst Plugin memungkinkan kita dapat membuat dan memainkan suara instrument tersebut yang sama tanpa harus menggunakan instrument asli secara fisik. Vst Plugin dapat kita gunakan dengan men-download dan menginstal Vst Plugin dengan jenis instrumen, efek, atau Sound library spesifik yang berbeda-beda.

Berkat Vst Plugin kita semua dapat menggunakan instrument dan efek apapun tanpa harus menggunakan perangkat instrument/efek aslinya secara fisik. Bonus besar lainnya adalah bahwa Vst Plugin kita dapat memproduksi, dan memainkan sebuah karya musik secara lebih ringkas dengan perangkat laptop/komputer.

Luthfiadi Amri Hermana merupakan salah seorang musisi, music producer, teknisi audio dan sound engineer asal kota Bandung. Selain itu, Luthfiadi Amri Hermana merupakan pemilik dari Xiphos Music Studio (Jl. Rajamantri Kidul No.C9, Turangga, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40264), dan juga seorang gitaris dari Trilogi band yang cukup berperan aktif di dalam komunitas skena musik kota Bandung.

Luthfiadi Amri Hermana Bersama Trilogi Band telah menoreh beberapa prestasi diantaranya, menjadi finalis di beberapa ajang pentas seperti, Supermusic in Fest, SupermusicID Rockin Battle, Hellprint Monster Tour. Selain itu Trilogi Band telah merilis beberapa karya diantaranya single “Dauntless”, “Let’s Rock”, “Arti Sahabat”, “Aku Adalah Misteri”, serta single “Light and Shadow” yang berkesempatan untuk menjadi Original Soundtrack film pendek “NISKALA” oleh Ochafilm.

Dalam proses penciptaan karya musik, Luthfiadi Amri Hermana menggunakan Vst Plugin untuk memenuhi kebutuhan seperti pemilihan instrumentasi, mengolah efek suara, hingga proses mixing dan mastering pada karya musik yang beliau ciptakan. Beberapa karya

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
p- ISSN 2776-608X e- ISSN 2776-5970

yang diciptakan oleh Luthfiadi Amri Hermana bersama Trilogi band dengan menggunakan Vst Plugin diantaranya karya "Dauntless", "Let's Rock", "Arti Sahabat", "Aku Adalah Misteri", "Light and Shadow", dan lainnya.

Jenis-jenis Vst Plugin yang digunakan sangat beragam diantaranya; Vst Instrument, seperti Piano, Strings, Synthesizer, Special FX dan beberapa Vst Instrument lain digunakan Luthfiadi Amri Hermana dalam proses kreatif penciptaan karya musik. Selain itu, Terdapat beberapa Vst Effect yang Luthfi gunakan seperti; Amplifier simulator untuk Gitar dan Bass, Equalizer, Compressor, Delay, Reverb, dan beberapa Vst Effect lainnya untuk memenuhi kebutuhan mixing dan mastering.

Hal yang menarik dari Luthfiadi Amri Hermana adalah beliau tidak hanya menggunakan Vst Plugin untuk kebutuhan produksi karya musik saja, namun beliau juga menggunakan Vst Plugin sebagai Live Performance guitar FX ketika diatas berada di atas pentas. Metode yang Luthfi gunakan dalam merancang konfingurasi perangkat keras yang beliau ciptakan sendiri dengan memanfaatkan gabungan dari beberapa Audio hardware dan Vst Plugin menjadi fokus utama dalam membuat penelitian ini.

2. METODE

Penelitian ini bersifat kualitatif dan didesain dengan metode deskriptif analisis dengan tujuan dapat memberikan gambaran secara sistematis dan akurat mengenai Penggunaan Vst Plugin sebagai Live Performance Guitar Effects oleh Luthfiadi Amri Hermana. Dengan penelitian deskriptif analisis ini, maka peneliti dapat mengolah data menjadi sesuatu yang dapat diutarakan secara jelas dan tepat dengan tujuan agar dapat dimengerti oleh orang yang tidak langsung mengalaminya sendiri (Iskandar, 2022; Fadli, 2021). Pada penelitian ini dilakukan analisis objek dengan cara deskriptif, dengan kata lain sumber data yang dikumpulkan yaitu berupa, audio, video, literature, dan dokumentasi lainnya (Apriliawati, 2020). Metode deskriptif analisis ini merupakan metode yang bertujuan untuk menggambarkan objek yang diteliti sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan pada awal penelitian (Nurahma & Hendriani, 2023; Yam, 2024).

Dalam pelaksanaan penelitian, analisis dilakukan dengan pendekatan kualitatif sebagai usaha peneliti untuk memahami Penggunaan Vst Plugin sebagai Live Performance Guitar Effects oleh Luthfiadi Amri Hermana. Pendekatan ini dilakukan melalui analisis audio/visual. Analisis audio/visual dilakukan dengan mengkaji bentuk fisik dari perangkat guitar effects Luthfiadi Amri Hermana beserta suara yang dihasilkan perangkat tersebut. Data yang terlihat merupakan bentuk fisik hardware dan software yang digunakan Luthfiadi Amri Hermana. Data yang terdengar merupakan suara hasil dari perangkat guitar effects Luthfiadi Amri Hermana.

Adapun data-data lainnya yang peneliti dapatkan dari Luthfiadi Amri Hermana. Data-data tersebut dijadikan sebagai bahan informasi dan pengetahuan untuk lebih mengenal Penggunaan Vst Plugin sebagai Live Performance Guitar Effects oleh Luthfiadi Amri Hermana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hardware dan *Software* yang Digunakan pada Perangkat *Guitar Effect* Luthfiadi Amri Hermana

Komponen *hardware* dan *software* yang digunakan pada *p*erangkat *guitar effects* Luthfiadi Amri Hermana terbilang cukup unik dan menarik. Selain *hardware* utama yang digunakan sebagai perangkat *backing track/sequencer* dan *guitar effects,* terdapat *hardware*

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

musik/*audio* non konvensional yang digunakan Luthfiadi Amri Hermana untuk menunjang fungsi *backing track/sequencer* dan *guitar effects* pada perangkat yang beliau gunakan. *Software* yang digunakan pun cukup beragam, Luthfiadi Amri Hermana sangat memanfaatkan fitur-fitur pada *software pendukung* dalam konteks *audio engineering* seperti penggunaan *vst effects equalizer "Marvel GEQ"* dan *rack effects "T-RackS CS"* dalam proses *mastering* sinyal *audio* yang dikeluarkan oleh perangkat *guitar effects* Luthfiadi Amri Hermana.

Jika ingin menggunakan *vst plugin* sebagai perangkat *guitar effects,* Pemilihan *hardware* dan *software* bergantung pada kebutuhan yang berbeda dari setiap masing-masing pengguna. Pada dasarnya, untuk menjalankan *DAW* dan *vst plugin* sebagai perangkat *guitar effects,* cukup dengan menggunakan beberapa *hardware* utama seperti komputer/*laptop*, audio interface, dan kabel *audio.* Komputer/*laptop* sangat berperan penting di era musik digital seperti saat ini. Banyak sekali para musisi*, music producer,* dan a*udio engineer* yang menggunakan *software* musik sebagai perangkat utama ataupun pendukung dalam hal produksi musik dan *live performance*. Hal ini ternyata diperkuat oleh teori yang diungkapkan Rumsey didalam bukunya. *"The fact that audio engineers now use general-purpose computers for much of their work highlights the position in which the field of audio engineering now finds itself (Rumsey, 2004, pg 3)."* Artinya, "Fakta bahwa insinyur audio sekarang menggunakan komputer tujuan umum untuk sebagian besar pekerjaan mereka menyoroti posisi di mana bidang teknik audio sekarang berada." (Rumsey, 2004, hlm 3).

Untuk menjalankan *software musik* seperti *DAW* dan *vst plugin,* dibutuhkan *hardware* berupa perangkat komputasi seperti komputer/*laptop.* Bahkan saat ini komputer/*laptop* secara *general* baik itu komputer *workstation* ataupun *multimedia* sudah menjadi hal yang umum dalam dunia musik digital.

Audio interface juga merupakan salah satu komponen penting jika ingin menggunakan *vst plugin* sebagai perangkat *guitar effects.* Hosken pun didalam bukunya menyatakan *"For semiprofessional and professional projects, an audio interface is needed. Audio interfaces may also take the form of a card installed in a desktop computer, connected by a cable to a "breakout box" with the controls and connections. The connectors on a basic audio interface allow you to connect a microphone, guitar, and/or keyboard as inputs, and powered speakers and headphones as outputs. More complex interfaces have more input and output connections and a variety of other features (Hosken, 2011, pg 312)."* Artinya, "Untuk proyek semiprofesional dan profesional, diperlukan *audio interface*. *Audio interface* juga dapat berupa *soundcard* yang dipasang di komputer *desktop*, dihubungkan dengan kabel ke *"breakout box"* dengan kontrol dan koneksi. Konektor pada *audio interface* dasar memungkinkan Anda menyambungkan mikrofon, gitar, dan/atau *keyboard* sebagai input, serta speaker aktif dan *headphone* sebagai output. A*udio interface* yang lebih kompleks memiliki lebih banyak koneksi input dan output dan berbagai fitur lainnya (Hosken, 2011, hlm 312)."

Pada dasarnya, kita dapat menggunakan *internal soundcard* yang terpasang pada komputer desktop. Namun, jika ingin menggunakan *vst plugin* sebagai perangkat *guitar effects* untuk *live performance* semi profesional dan profesional, Penggunaan a*udio interface* sangat diperlukan. Karena terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki a*udio interface* dibandingkan dengan *internal soundcard* yang terpasang pada komputer desktop. Selain

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
p- ISSN 2776-608X e- ISSN 2776-5970

sinyal *audio* yang dikonversi menjadi sinyal *digital* memiliki kualitas yang jauh lebih baik, *Audio interface* juga dapat mendukung kinerja komputer untuk meminimalisir *latency/delay* pada *input audio* yang digunakan. Dengan demikian, pengguna dapat merekam atau memainkan instrumen musik dengan nyaman tanpa adanya *audio* delay/jeda yang mengganggu.

Mengenai *hardware* pendukung lain dalam *vst plugin* sebagai perangkat *guitar effects,* kita dapat memilih *hardware* yang sesuai dengan kebutuhan masing- masing pengguna, seperti Footswitch MIDI Controller untuk mengganti patch/soundbank secara manual, hingga penggunaan perangkat-perangkat pendukung lainnya seperti yang digunakan oleh Luthfiadi Amri Hermana. Dalam hal ini, Pengguna dan calon pengguna *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects* tentu perlu melakukan persiapan yang matang mulai dari riset, pemilihan, dan konfigurasi dari setiap *hardware* dan *software* yang akan digunakan. Dengan demikian perangkat *guitar effects* yang digunakan dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapan masing masing pengguna.

Berdasarkan temuan penelitian di atas pemilihan *hardware* dan *software* yang digunakan sebagai perangkat *guitar effects* oleh Luthfiadi Amri Hermana didukung oleh teori yang dipaparkan Jennifer Burg, Jason Romney, dan Eric Schwartz di dalam bukunnya yang berjudul *"Digital Sound & Music: Concepts, Applications, and Science".* "*Of course technology changes very quickly, so make sure to do your own research on the particular models of the components when you're ready to buy (Burg, Romney, & Schwartz, 2013 pg 8)*." Artinya, "Perubahan teknologi tentu saja berkembang sangat cepat, jadi pastikan untuk melakukan riset sendiri mengenai model komponen tertentu saat anda siap membeli".

Konfigurasi *Hardware* dan *Software* pada Perangkat *Guitar Effect* Luthfiadi Amri Hermana

Berdasarkan temuan yang peneliti temukan, Konfigurasi setiap *hardware* dan *software* pada perangkat *guitar effects* Luthfiadi Amri Hermana terbilang cukup kompleks, mulai dari konfigurasi pada *hardware* seperti pengaturan urutan *signal chain (input/output),* kustomisasi pada *Mini PC* dan *hardware* pendukung lainnya, hingga konfigurasi dan pemanfaatan fitur-fitur pada setiap *software* yang digunakan. Konfigurasi *hardware* dan *software* yang dilakukan oleh Luthfiadi Amri Hermana tak semata hanya untuk membuat perangkat *guitar effects* dapat berfungsi dengan baik. Beliau juga sudah mempersiapkan perangkat *backing track* dan *guitar effects* agar dapat digunakan di beberapa skenario yang berbeda ketika sedang diatas pentas.

Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar* Effect oleh Luthfiadi Amri Hermana

Perangkat musik khususnya perangkat *guitar effects* di era *digital* tersedia dengan banyak ragam pilhan yang dapat digunakan, baik perangkat berbasis *analog, digital*, ataupun *music computer.* Tentu saja setiap jenis perangkat memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, namun perkembang teknologi pada perangkat berbasis *computer music/musical software* di era musik *digital* perlu kita tinjau untuk menjadi salah satu pilihan perangkat yang akan digunakan. Hal ini dilihat dari inovasi pada fitur-fitur yang memudahkan pengguna baik dalam kebutuhan produksi musik maupun *live performance.*

Hosken pun didalam bukunya menjelaskan bahwa *"Though music technology is not solely computer-based, the computer is central to many of the things we do every day in*

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

music tech. For example, while microphones and preamps don't require a computer, any discussion of recording would be incomplete if it did not also cover the computer audio interface. Hardware synthesizers also don't require a computer, but the very fact that "hardware" must be specified in their description highlights the increasing migration of sound generation from special purpose devices (hardware synthesizers) to general-purpose computers. Even in live settings, computers have made their way on stage and into orchestra pits (Hosken, 2011, pg 309)." Artinya "Meskipun teknologi musik tidak hanya berbasis komputer, komputer adalah pusat dari banyak hal yang kita lakukan setiap hari dalam teknologi musik. Misalnya, meskipun mikrofon dan *preamp* tidak memerlukan komputer, pembahasan rekaman apa pun tidak akan lengkap jika tidak mencakup *audio interfacce* komputer. perangkat *synthesizers* juga tidak memerlukan komputer, tetapi fakta bahwa "perangkat keras" harus ditentukan dalam deskripsinya menyoroti peningkatan migrasi generasi suara dari perangkat tujuan khusus (*hardware synthesizers*) hingga komputer secara umum. Bahkan dalam pengaturan langsung, komputer telah berjalan di atas panggung dan masuk ke lubang orkestra (Hosken, 2011, hlm 309)."

Berdasarkan temuan peneliti mengenai "Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effect* oleh Luthfiadi Amri Hermana" mulai dari pemilihan dan penggunaan, hingga konfigurasi pada setiap komponen *hardware* dan *software,* Peneliti berpendapat bahwa apapaun jenis perangkat guitar effects yang akan digunakan tentu dibutuhkan pemahaman terhadap perangkat tersebut untuk meninjau fungsi, dan fitur-fitur pada setiap perangkat dapat memenuhi kebutuhan yang berbeda pada setiap pengguna berdasarkan dari pemahaman tersebut. Perangkat *guitar effects* berupa *pedal effects, rack effects, digital multi-effects,* dan *vst plugin* tentu memiliki kelebihan dan kekurangnya masing-masing. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan yang peneliti temukan dalam menggunakan *vst plugin* sebagai perangkat *live performance guitar effects.* Kelebihan *vst* plugin sebagai perangkat *guitar effects* diantaranya adalah;

1) Pengguna dapat menggunakan dan menggabungkan berbagai jenis *audio effects* pada setiap *patch/soundbank* tanpa ada Batasan jumlah unit setiap *audio effects.*
2) Pengguna dapat menggunakan berbagai jenis simulasi dari *amplifier, pedal*, dan *rack effects* tanpa harus memiliki hardware yang asli secara fisik.
3) Apabila calon pengguna *vst plugin* sebagai perangkat *guitar effects* sebelumnya belum memiliki *perangkat guitar effects,* namun memiliki perangkat basic home recording seperti *laptop* dan *audio interface,* Calon pengguna dapat menggunakan *home recording hardware* yang dimiliki sebagai perangkat *guitar effects* dan tanpa membeli perangkat *guitar effects* yang baru.
4) Jika calon pengguna menggunakan *backing track/sequencer* dalam penampilan *live performance* semiprofesional dan profesional, menggunakan vst plugin sebagai perangkat guitar effects memiliki beberapa keunggulan tersendiri karena perangkat guitar effects dan backing track/sequencer dapat saling ter integrasi satu sama lain seperti yang dilakukan oleh Luthfiadi Amri Hermana.

Menggunakan *vst* plugin sebagai perangkat *guitar effects* tidak memiliki kekurangan yang signifikan, Kekurangan dalam menggunakan *vst* plugin sebagai perangkat *guitar effects* pada dasar nya sama dengan kekurangan dalam hal-hal minor yang terdapat pada perangkat

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
p- ISSN 2776-608X e- ISSN 2776-5970

guitar effects berbasis *digital multi-effects.* Beberapa kekurangan tersebut diantaranya adalah;

1) Masalah pada kelistrikan yang mempengaruhi komponen elektronik yang terdapat pada hardware yang digunakan.
2) Terdapat sedikit *latency/delay* pada sinyal *audio.*

Terlepas dari kelebihan dan kekurang dalam penggunaan *vst plugin* sebagai perangkat *live performance guitar effects,* terdapat beberapa hal-hal yang harus diperhatikan sebelum menggunakan *vst* plugin sebagai perangkat *live performance guitar effects.* Hal-hal tersebut diantranya adalah;

1) Pemahaman mengenai fungsi setiap komponen dan fitur-fitur yang terdapat pada *DAW (Digital Audio Wokrstation)* dan *vst plugin.*
2) Menyesuaikan pemilihan *hardware* dan *software* pendukung sesuai kebutuhan pengguna.
3) Melakukan segala persiapan yang harus dilakukan sebelum menggunakan *vst plugin* sebagai perangkat *live performance guitar effects* seperti mempersiapkan file-file pendukung yang akan digunakan dan mengatur sesi projek pada *DAW (Digital Audio Wokrstation)* dengan baik agar memudahkan pengguna ketika perangkat *guitar effects* akan digunakan.
4) Melakukan konfigurasi dengan baik setiap komponen *hardware* dan *software* yang digunakan seperti pengaturan pada urutan *audio signal chain, input/output routing, layout* sesi projek pada *DAW,* dan pengaturan pada setiap *preset soundbank/patch* yang akan digunakan.

Berdasarkan temuan yang peneliti temukan, Strategi yang dilakukan dalam "Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effect* oleh Luthfiadi Amri Hermana" mulai dari pemilihan dan penggunaan, hingga konfigurasi yang digunakan pada setiap *hardware* dan *software*. Hal-hal tersebut diharapkan dapat menjadi sarana informasi dan dasar acuan dalam penggunaan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effect*. Namun perlu diketahui bahwa setiap pengguna memiliki kebebasan dalam pemilihan dan penggunaan, hingga konfigurasi yang digunakan pada setiap *hardware* dan *software*. Hal ini tentunya tak lepas dari fungsi dan fitur yang berbeda disetiap *hardware* dan *software* musik yang akan terus berkembang dimasa yang akan dating.

4. KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan proses analisis terhadap Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effect* oleh Luthfiadi Amri Hermana, maka didapatlah sebuah simpulan yang berisi tentang uraian dan penjelasan dari identifikasi dan perumusan masalah, sehingga dapat menjawab semua pertanyaan penelitian. Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan pada BAB IV, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hal-hal yang menarik pada Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effect* oleh Luthfiadi Amri Hermana. Hal tersebut dapat dilihat dari pemilihan dan penggunaan, konfigurasi, serta pemanfaatan fitur-fitur yang terdapat pada setiap *hardware* dan *software* yang digunakan oleh Luthfiadi Amri Hermana.

Setelah menyelesaikan pembahasan, peneliti menarik kesimpulan bahwa Penggunaan *Vst Plugin* sebagai *Live Performance Guitar Effect* oleh Luthfiadi Amri Hermana merupakan

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

sisi lain dari pemanfaatan fitur-fitur yang terdapat pada *audio hardware* dan *software* di era musik *digital*. Selain itu, kemampuan dalam memahami fitur-fitur yang terdapat pada *audio hardware* dan *software,* serta kemampuan secara musikal seperti pemahaman *audio frequency, music production* dan *musical performance* beserta parameter-parameter musik lainnya menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai, khususnya dalam penggunaan *vst plugin* sebagai *live performance guitar effects.*

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

Anugrah, A. T., Sukmayadi, Y., & Midyanti, H. I. (2024). Pengembangan Virtual Studio Technology Instrument (Vsti) Suling Sunda. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 920-931.

Apriliawati, D. (2020). Diary Study Sebagai Metode Pengumpulan Data Pada Riset Kuantitatif: Sebuah Literature Review. *Journal Of Psychological Perspective*, *2*(2), 79-89.

Cheng, C. F., Rashidi, A., Davenport, M. A., & Anderson, D. V. (2019). Evaluation Of Software And Hardware Settings For Audio-Based Analysis Of Construction Operations. *International Journal Of Civil Engineering*, *17*, 1469-1480.

Damar, P. A., & Hadi, K. (2022). Pembelajaran Teknologi Musik Sebagai Inovasi Pada Pendidikan Musik. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, *8*(02), 103-114.

Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, *21*(1), 33-54.

Ganeshkumar, S., Sureshkumar, R., Sureshbabu, M. Y., & Gokul, M. S. (2020). A Critiqueon Digital Transformation Of Music Production Using Virtual Sound Technology (VST). *Journal Of Scientific Research And Development*, *2*(4), 582-586.

Getahun, E., Behailu, A., & Tekeba, M. (2018). Design And Implementation Of Virtual Studio Technology Instrument Plug-In For Kirar. *Zede Journal*, *36*, 41-53.

Gusmanto, R., Tahir, M., & Cufara, D. P. (2025). Optimalisasi Produksi Musik Iringan Digital Melalui Pemanfaatan Teknologi Musik Di Sanggar Seni Lakuni Banda Aceh. *Jurnal Abdimas Mahakam*, *9*(1), 14-26.

Kusumaningrum, H., & Sukistono, D. (2020). Analisis Proses Rekaman Musik Dengan Metode Digital Di Cover Studio. *Journal Of Music Science, Technology, And Industry*, *3*(2), 237-247.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
p- ISSN 2776-608X e- ISSN 2776-5970

Lim, V. D., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Media Sosialisasi Lagu Daerah Indonesia Menggunakan Pendekatan Electronic Dance Music. *Journal Of Information System And Technology (Joint)*, *1*(2), 16-30.

Lubis, Y., & Harlyan, G. D. (2023). Implementasi Audio Musik Latar Dan Voice Over Pada Video Permohonan Penerbitan Sertifikat Elektronik. *Journal Of Digital Education, Communication, And Arts (Deca)*, *6*(01), 26-41.

Nurahma, G. A., & Hendriani, W. (2021). Tinjauan Sistematis Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Mediapsi*, *7*(2), 119-129.

Putra, I. E. D., Wimbrayardi, W., & Kadir, T. H. (2023). Talempong VST Instrument Development In The Age Of Digital Music. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, *23*(2), 200-208.

Ressi, C. (2021). [Vstplugin~]–A Pd External For Hosting VST Plugins. *Revista Vórtex*, *9*(2), 20-20.

Riefsyah, D. A. (2023). Proses Perekaman Produksi Musik Dalam Mata Kuliah "Musik Film, Televisi, Dan Animasi" Oleh Mahasiswa Seni Musik Unesa Dengan Menggunakan Studio One. *Repertoar Journal*, *4*(1), 69-81.

Saputra, R. K. (2020). Analisis Bentuk Dan Komposisi Musik Speech Composing Hotto Dogu Karya Heiakim Musik Dengan Media Google Translate. *Repertoar Journal*, *1*(1), 49-59.

Seftiyana, G. (2020). Lisunagara: Karya Kolaborasi Rebab Dan Musik Digital. *Pantun: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, *5*(1).

Vivian, Y. I., Arifin, M. B., Wahyuni, I., & Aprazaq, F. Y. (2023). Pengajaran Digital Audio Workstation (DAW) Cubase Kepada Sanggar Tari Runtiq Bulau. *Pelita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 5-12.

Yam, J. H. (2024). Kajian Penelitian: Tinjauan Literatur Sebagai Metode Penelitian. *EMPIRE*, *4*(1), 61-71.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677