

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya software musik digital di dunia musik mendukung dan memudahkan seorang sound engineer untuk membuat sebuah soundtrack. Seorang Sound Engineer wajib memiliki musikalitas yang baik, sehingga pesan dan kesan lagu sampai ke telinga dan hati pendengarnya, sehingga Sound engineer mempunyai kemampuan untuk mengaransemen alat musik secara digital.

Sound engineer setidaknya juga memiliki kemampuan dalam hal IT, karena banyak software IT yang dikembangkan untuk dunia musik, salah satunya adalah Fruity Loops. Fruity Loops adalah sebuah software *Digital Audio Workstation* (DAW) yang digunakan untuk membuat lagu, mengedit lagu, Memixing Lagu dan merekam lagu dengan kualitas suara yang baik.

Tidak hanya tentang kualitas suara tetapi. Di dalam Fruity Loops terdapat plugin. yang digunakan dalam pembuatan soundtrack suatu video baik berupa film, iklan dan video game. Penerapan plugin dengan karakter sound tertentu dalam soundtrack akan membuat adegan yang berada di dalamnya menjadi lebih dramatis sehingga akan terlihat lebih nyata.

Kepemahaman sound engineer tentang plugin masih jarang dan buku-buku yang membahas tentang plugin masih sedikit khususnya buku dalam versi Indonesia, maka penelitian ini akan mengangkat beberapa plugin.

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis melakukan penelitian dalam penggunaan software Fruity Loops khususnya dengan menerapkan plugin yang sudah tersedia dalam software Fruity Loops sehingga penelitian ini diberi judul “Penerapan Plugin Fruity Loops dalam Pembuatan Soundtrack”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu, bagaimana menerapkan plugin dalam membuat soundtrack dengan menggunakan software Fruity Loops?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan beberapa pokok permasalahan dalam penerapan plugin dalam musik digital ini, yaitu :

1. Software yang digunakan adalah Fruity Loops.
2. Plugin yang digunakan adalah plugin yang sudah ada didalam Fruity Loops.
3. Menggunakan sample rate 44100 Hz.
4. Render yang digunakan adalah mp3, karena mp3 adalah format yang mudah terbaca oleh berbagai aplikasi media player lainnya.
5. Skripsi ini dibatasi pada tahap penerapan musik pada soundtrack.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Menerapkan plugin fruity loops dalam membuat soundtrack secara efektif dan efisien.
3. Dapat memberi pengetahuan tentang penerapan plugin dalam software fruity loops.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah :

1.5.1 Metode Analisis

a. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan membaca buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang penulis ambil. Pengumpulan data dengan metode kepustakaan akan menambah referensi materi yang akan penulis tuangkan dalam penulisan skripsi ini

1.5.2 Metode Perancangan

a. Pra Produksi

Pada tahap ini musik belum dapat dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari pengumpulan sample lagu, instrument dan plugin.

b. Produksi

Tahap ini adalah pembuatan musik digital dan penerapan plugin berlangsung. Penyusunan aransemen musiknya sendiri terdiri dari track untuk drum, bass, pemberian plugin, efek dan instrumen pendukung

lainnya, kemudian di susun jadi satu kesatuan sehingga menjadi sebuah musik yang utuh, hingga pada tahap mixing, equalisasi dan mastering.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dimana lagu yang sudah jadi kemudian di terapkan pada sebuah video sebagai contoh untuk soundtrack dan diduplikasi dengan di burning kedalam format CD . Dengan ukuran sample rate 44.1 kHz dan bit depth 16 bit yang merupakan standar audio CD. Untuk jenis format filenya sendiri bertipe mp3.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang penerapan plugin dalam software fruity loops, dan penjelasan mengenai software yang digunakan dalam Penerapan Plugin Fruity Loops dalam Pembuatan Soundtrack.

BAB III : Perancangan dan Pembuatan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap-tahap Penerapan Plugin Fruity Loops dalam Pembuatan Soundtrack.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang proses rendering dan uji coba hasil dari penerapan plugin fruity loops dalam musik digital.

BAB V: Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA