

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi komputer saat ini dalam berbagai bidang ilmu sangat pesat dan berkembang. Aplikasi komputer dalam dunia musik pun merambah sejak lama untuk mendapatkan kebutuhan kualitas musik di panggung maupun aplikasi di balik layar. Hal tersebut mendapatkan porsi yang besar dalam pemanfaatan musik oleh musisi, komposer, pemain musik maupun penyunting musik yang berkecimpung dalam pembuatan suara dan efek. Pemanfaatan komputer dalam bidang musik memudahkan seseorang yang berkeinginan untuk membuat musik sesuai dengan kemauan musiknya, di tambah juga dengan kemampuan komputer yang mampu mengolah instrument dari berbagai macam jenis yang telah disediakan oleh aplikasi

Sebelum era digital mulai berkembang pesat untuk pembuatan musik baik untuk *movie scoring* (ilustrasi musik film) maupun *popular recorded music* (perekaman musik- musik populer) paling tidak dibutuhkan instrumen musik asli dan perlengkapannya, para pemain musik dan tempat atau studio yang besar. Selain itu perekaman ke dalam media analog mempunyai keterbatasan diantaranya dalam hal *overdubbing* atau kemampuan pita untuk di hapus dan direkam ulang serta biaya penyediaan pita itu sendiri yang cukup tinggi.

Seiring berkembangnya teknologi musik, dengan cepat bermunculan berbagai inovasi di bidang ini. Dengan semakin berkembangnya dunia musik, semakin hari semakin banyak muncul inovasi dalam karya musikal. Kedua hal ini memiliki keterkaitan. Semakin berkembangnya karya-karya musikal, semakin banyak unsur teknologi yang digunakan, sehingga muncullah tren musik digital.

Seorang musisi yg baik membutuhkan latihan yang intensif. Apalagi jika seorang musisi yang bermusik dalam bentuk band sebaiknya juga berlatih dalam bentuk band juga. Namun ada beberapa kendala yang di dapat yakni mencari teman musisi lain (drum, bass, keyboard, dll), mencari studio musik untuk latihan, dari kendala yang di dapat tersebut membutuhkan biaya yang mahal untuk latihan, oleh sebab itu Teknologi ini bisa digunakan sebagai instrument musik pengiring dari sebuah instrument utama dalam penyajian musik, sehingga dalam sebuah penyajian musik tidak harus menggunakan alat musik yang berlebihan dimana alat musik tersebut hanya sebagai pembantu atau pengiring saja dari intrumen musik utama yang akan di tampilkan. Laporan skripsi ini lebih mengarah ke pembuatan musik pengiring pada sebuah instrument khususnya instrument gitar (Backing Track Gitar)

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat Backingtrack untuk membantu gitaris berlatih bermain solo gitar dalam iringan band dengan Logic Pro 9?

1.3 Batasan Masalah

Dalam Pembuatan skripsi ini ada batasan masalah sebagai berikut:

1. Proses Pembuatan Backingtrack yang menggunakan software Multitrack .
2. Pembuatan Backingtrack yang menggunakan teknologi MIDI dan Audio.
3. Format yang di pakai adalah AAC.
4. Hanya menggunakan Software logic pro 9.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari di buatnya skripsi dapat di jabarkan sebagai berikut:

1. Membuat Backingtrack untuk membantu gitaris berlatih bermain solo gitar dalam iringan band dengan Logic Pro 9.
2. Untuk Mendapatkan langkah-langkah yang mudah dalam pembuatan backing track sebuah instrumen gitar dari sebuah lagu dengan kualitas yang baik untuk membantu dalam latihan penyajian musik dengan menggunakan software Logic Pro 9.

1.5 Metode Penelitian

Dalam Penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode yang menunjang dalam penulisan laporan skripsi. Adapun tehnik penulisan yang di lakukan oleh penulis adalah metode literature yakni metode yang digunakan dalam penelitian dengan mencari, membaca, dan mengumpulkan

data dari berbagai sumber literatur yang ada baik dari internet, jurnal, skripsi dan buku.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data.

BAB II Dasar Teori

Bab ini menguraikan pengenalan system secara umum, serta sistem perangkat lunak yang di gunakan.

BAB III Analisa dan Perancangan

Bab ini menguraikan terkait dengan analisa dan perancangan ilustrasi musik menggunakan MIDI dan Audio.

BAB IV Pembahasan

Bab ini membahas tentang hasil yang telah di uraikan pada bab III dan membahas pula kelemahan dan kelebihan pembuatan ilustrasi musik backing track instrument maupun penampilan di panggung yang menggunakan perangkat MIDI.

BAB V Penutup

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka**Lampiran**