

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia IT di era sekarang ini sangat pesat. Semua negara berlomba untuk menguasai teknologi informasi. Tak terkecuali di Indonesia, contohnya adalah menjamurnya studi tentang hal ini.

Perkembangan dunia musik sekarang ini juga kian menjanjikan. IT dan musik memiliki keterkaitan. Musik membutuhkan IT dan IT juga bisa diarahkan untuk bidang Musik. Sekarang ini muncul peluang untuk orang-orang IT berkarir dibidang musik. Contoh nyatanya adalah pembuatan MIDI *backingtrack* untuk perusahaan-perusahaan karaoke. Pembuatan musik seperti ini *pure* menggunakan software saja tanpa perlu menghadirkan alat-alat musik yang sesungguhnya.

Dalam bermusik khususnya alat musik gitar, kita membutuhkan partner agar bisa belajar dengan maksimal. Karena dengan adanya partner kita bisa bergantian belajar iringan dan improvisasi. Untuk belajar improvisasi diperlukan iringan berbentuk lagu tanpa melodi yang disebut *backingtrack*. Dengan iringan lagu tersebut murid dapat melatih improvisasi gitar dan dapat pula belajar analisa tangga nada apa yang bisa digunakan. Untuk tingkat *advance*, iringan dapat dijadikan *backingtrack* untuk gitar solo.

Jadi dengan adanya *backingtrack* ini murid-murid di kursus musik tidak membutuhkan partner untuk bermain gitar mengiringi mereka. Cukup dengan memutar lagu *backingtrack* mereka sudah dapat belajar dengan maksimal. Mereka bisa menggunakan iringan ini dimana saja, jadi akan lebih praktis tanpa mengurangi esensi dari pembelajaran itu sendiri. Guru juga bisa dengan bebas mencontohkan teknik improvisasi menggunakan *backingtrack* ini.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis bermaksud mengambil judul “*PEMBUATAN MUSIK DIGITAL BACKINGTRACK UNTUK PEMBELAJARAN IMPROVISASI DAN SOLO GITAR PADA ALLDINT MUSIC COURSE YOGYAKARTA* “. Lagu *backingtrack* ini akan dibuat dengan memperhatikan detail *instrument* serta proses *mixing* dan *mastering* audio. Nantinya *backingtrack* ini akan dibuat menggunakan Software Recording PreSonus Studio One.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara pembuatan musik digital *backingtrack* untuk pembelajaran improvisasi dan solo gitar pada *alldint music course* yogyakarta dengan menggunakan software Presonus Studio One.

1.3 Batasan Masalah

Dapat diambil pengertian sebagaimana diketahui objek pengambilan skripsi ini untuk memfokuskan pada pembuatan musik digital *backingtrack* untuk pembelajaran improvisasi dan solo gitar, sehingga dapat diambil beberapa

batasan masalah yang berkaitan dengan pembuatan musik digital *backingtrack* tersebut. Dari rumusan masalah yang telah diungkapkan, maka penyusun hanya memberikan batasan masalah yang sesuai diantaranya :

1. Penggunaan fitur didalam aplikasi PRESONUS STUDIO ONE sebagai alat untuk membantu merekam lagu, menulis notasi drum dan proses lainnya berkaitan dengan pembuatan lagu *backingtrack*.
2. Penggunaan *plugin* didalam Aplikasi PRESONUS STUDIO ONE sebagai alat dalam pembuatan musik digital *backingtrack*.
3. Dalam proses produksi hanya menggunakan *plugin instrument* dan *plugin* efek bawaan dari Aplikasi PRESONUS STUDIO ONE .

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan laporan ini adalah agar permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan musik digital *backingtrack* dapat terlaksana sehingga tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Program Strata – I Jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Merancang dan membuat musik digital *backingtrack* dengan mudah dan cepat tanpa membutuhkan *instrument* fisik yang mahal.
3. Untuk mendapatkan langkah-langkah yang mudah dalam pembuatan musik digital *backingtrack* untuk tujuan pembelajaran improvisasi gitar.
4. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengetahui cara membuat musik digital *backingtrack* yang baik benar dan mudah.
3. Pengalaman yang di dapat dalam pembuatan musik digital *backingtrack* ini sewaktu – waktu akan berguna apabila ada pengerjaan proyek yang sama.
4. Dapat mengembangkan ilmu pengetahuan di dalam dunia *recording* dan musik.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan dua metode yang menunjang dalam penulisan laporan skripsi . Adapun teknik penulisan yang digunakan oleh penulis adalah :

1. Eksperimen

Cara paling efektif dengan praktek secara langsung untuk menerapkan pengetahuan musik yang dimiliki serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang di maksud, termasuk kesulitan yang mungkin akan ditemui dan pencarian solusi atas masalah tersebut.

2. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku, skripsi, maupun materi kuliah yang pernah disampaikan, termasuk data-data dokumen yang diambil dari internet. Mencari perbandingan dari lagu musik digital *backingtrack* yang akan dibuat dengan *backingtrack* digital yang lain agar mendapatkan perbedaan dan inspirasi tambahan untuk proses produksinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas yang tercantum memberikan 5 (lima) bab, masing-masing bab ini meliputi :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teknologi musik digital dan perangkat yang digunakan didalam proses pembuatan *backingtrack*.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian perancangan pembuatan musik digital *backingtrack* dari menentukan lagu seperti apa yang akan dijadikan *backingtrack*, seperti menentukan tempo, menentukan *instrument* digital yang akan digunakan dalam pembuatan musik digital *backingtrack* ini nantinya.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas dan menguraikan proses pembuatan sesuai konsep yang ditentukan secara lengkap dan detail seperti *sequencing instrument*, penulisan dan pengeditan notasi, pengaturan keseimbangan masing-masing *instrument (balancing)*, mengeksport proyek menjadi sebuah file berformat yang bisa dijalankan di media pemutar musik.

BAB V: PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran

