

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer yang sangat cepat memberi dampak positif dalam segala bidang termasuk dalam bidang musik. membuka peluang bagi musisi dan teknisi suara untuk ikut andil didalam dunia rekaman musik. Dan dari peluang itulah yang bisa dimanfaatkan para musisi dengan membuat instrumen musik dengan mengandalkan sebuah komputer serta kemampuan dan pengalaman para musisi akan berpotensi dalam membuat sebuah instrumen musik yang berkualitas<sup>1</sup>. Musik orkestra merupakan salah satu bentuk penyajian musik yang sangat kompleks, karena dilihat dari segi komposisi musiknya serta dari banyaknya instrumen yang digunakan dalam memainkan musik orkestra ini. Dengan pemanfaatan *virtual instrument*, kita dapat menekan biaya dalam proses pembuatan musik, serta kemampuan komputer yang mampu mengolah berbagai jenis instrumen yang telah disediakan didalam aplikasi. Bayangkan saja jika membuat sebuah instrumen musik dengan musik yang memerlukan banyak alat instrumen, contohnya seperti musik orkestra. Bila menggunakan alat instrumen asli seperti gitar, bass, drum, piano, biola, dan banyaknya orang dengan kemampuan yang berbeda-beda yang harus terlibat serta ruangan yang sangat besar agar proses dalam pembuatan instrumen musik terlaksana, tentunya akan membutuhkan biaya yang sangat mahal. Dan dengan adanya teknologi *virtual*

---

<sup>1</sup> Purwacandra, P.P., 2014. Sound On Film, Audiopro Edisi 02/Thn. XIV/2014

*instrument* ini, dapat menggantikan alat instrumen musik aslinya. Sehingga dapat membuat sebuah musik menggunakan aplikasi pada sebuah komputer terlebih lagi dalam pembuatan instrumen musik<sup>2</sup>. Dalam hal pengerjaan pembuatan musik orkestra digital ini cukup 1 orang operator saja yang bekerja. Hal ini tentu sangat menguntungkan bagi para musisi jika dimanfaatkan secara maksimal. Musik-musik orkestra saat ini juga banyak dipakai sebagai latar musik atau *background* di dalam sebuah film ataupun game. Dari hal tersebut jika ditinjau dari segi industri perfilman untuk para editor musik latar atau *background* yang sangat memerlukan jenis musik seperti ini. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk mengambil judul skripsi "PEMBUATAN MUSIK ORKESTRA DIGITAL MENGGUNAKAN SOFTWARE EDIROL ORCHESTRAL".

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara pembuatan musik orkestra digital dengan menggunakan *virtual instrument* pada software Fruity Loop Studio 10 dengan plugin software Edirol Orchestral.

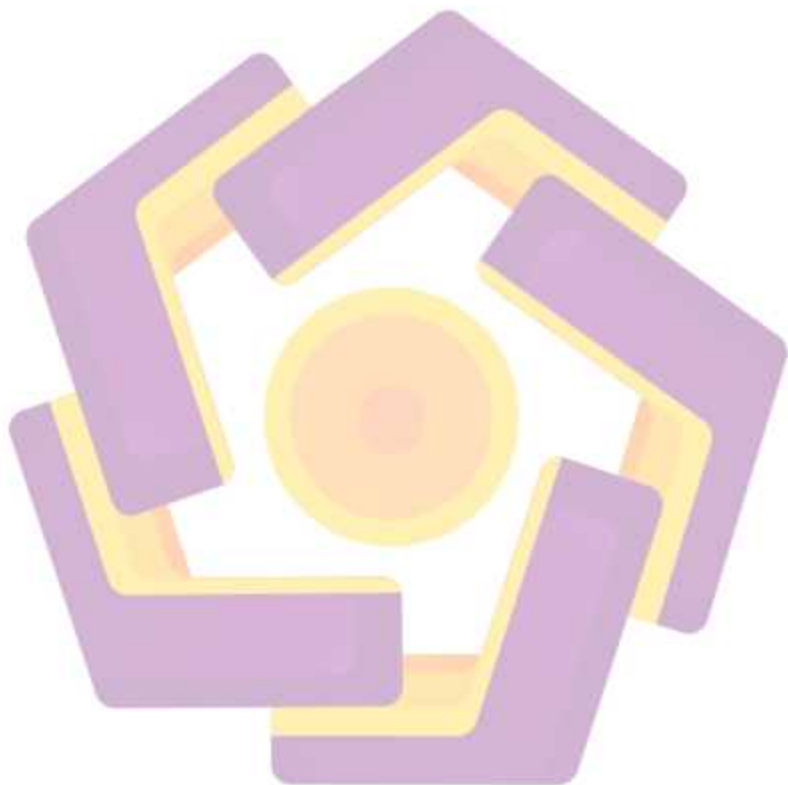
### 1.3 Batasan Masalah

Pokok rumusan permasalahan yang diambil sebagai objek pengambilan skripsi ini adalah pembuatan musik orkestra digital, sehingga masalah yang muncul dapat diambil beberapa batasan masalah yang berkaitan dengan pembuatan musik orkestra digital tersebut. Dari rumusan masalah yang telah

---

<sup>2</sup> Ananda, A. P. 2014, Pembuatan Lagu Karaoke Berformat MIDI Menggunakan FL Studio 9

dipaparkan, maka penulis memberikan batasan masalah diantaranya :



1. Penggunaan software didalam Aplikasi Fruity Loop Studio 10 yang berfungsi sebagai tempat penulisan notasi serta sarana untuk menjalankan plugin software Edirol Orchestral.
2. Penggunaan plugin software Edirol Orchestral pada aplikasi Fruity Loop STUDIO 10 yang berfungsi untuk mengatur dan menetapkan instrumen apa saja yang akan dipakai dalam pembuatannya.
3. Hanya membahas langkah-langkah pembuatan musik orkestra digital menggunakan software Edirol Orchestral.
4. Tidak membahas tentang perbandingan kualitas dari lagu yang dipakai sebagai sampel dengan kualitas lagu buatan penulis.
5. Tidak membahas masalah tentang legalitas musik.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

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

1. Sebagai syarat kelulusan Program Strata – 1 Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Merancang dan membuat musik orkestra digital dengan praktis tanpa perlu menggunakan alat instrumen dan pemain instrumen secara nyata untuk menekan biaya pembuatan.
3. Untuk menjabarkan langkah-langkah dalam pembuatan musik orkestra digital.

4. Sebagai referensi untuk pembuatan musik latar atau *background*.
5. 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 orkestra digital dengan memanfaatkan plugin software Edirol Orchestral.
3. Pengalaman yang didapat dalam membuat musik orkestra digital ini sewaktu-waktu akan berguna apabila ada pengerjaan proyek yang sama.
4. Dapat mengembangkan pengetahuan di dalam hal bermusik khususnya *recording audio*.

### 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 untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung, untuk menerapkan pengetahuan musik yang dimiliki sekaligus melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang dimaksud, termasuk kesulitan yang mungkin akan ditemui dan pencarian solusi atas masalah tersebut.

## 2. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku sebagai referensi, skripsi yang berkaitan dengan musik, maupun materi kuliah yang pernah disampaikan, termasuk data-data yang diambil dari internet.

### 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**

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian musik secara umum, sejarah orkestra, alat musik orkestra, musik digital serta perangkat yang digunakan didalam proses pembuatan ilustrasi musik orkestra tersebut.

#### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang uraian perancangan pembuatan ilustrasi musik orkestra, dari menentukan dan menganalisa sample musik orkestra yang akan dibuat ulang dengan menggunakan *virtual instrument*, seperti menentukan tempo,

serta menentukan alat yang akan digunakan dalam pembuatan ilustrasi musik orkestra tersebut.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas dan menguraikan proses pembuatan sesuai konsep yang ditentukan secara lengkap detail seperti penulisan dan pengeditan notasi, pengaturan keseimbangan masing – masing suara alat instrumen.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran, daftar pustaka dan lampiran.

