

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik digital sangat berkembang pesat di dunia. Saat ini orang-orang yang mengkonsumsi musik ingin lebih praktis. Pendengar lebih suka mendengarkan musik melalui gadget, komputer, maupun musik player lainnya yang menggunakan CD/DVD. Musik digital lebih mudah untuk dipromosikan di internet melalui *website* seperti soundcloud dan youtube kemudian didistribusikan dan dijual melalui situs yang mengelola penjualan musik seperti iTunes untuk kualitas audio yang lebih tinggi.

Musik analog adalah musik yang produksinya menggunakan media pita analog untuk merekam suara. Musik analog memiliki proses yang rumit dan memerlukan alat yang mahal serta setiap kali penggabungan dua suara pada satu pita, kualitas audio dari pita analog menurun. Dibandingkan dengan musik analog, musik digital jauh lebih bersih dan memiliki banyak fitur yang membuat musik lebih bervariasi.

Produksi musik secara digital adalah suatu proses produksi musik yang dalam prosesnya menggunakan teknologi komputer yang dapat menggantikan perangkat rekaman analog sehingga dapat mengurangi biaya dan tempat. Produksi musik secara digital membuat proses *tracking* dan *editing audio* dapat dilakukan pada *software* komputer. Jika pada sistem analog berbagai peralatan digabungkan untuk membuat sebuah komposisi atau merekam musik, tidak demikian pada sistem digital.

Masalah yang dihadapi adalah ketika ingin memproduksi musik orkestra tetapi tidak memiliki instrumen asli, maka penulis melakukan penelitian produksi musik secara virtual yang berjudul "Produksi Musik Orkestra Tradisional menggunakan *Virtual Studio Technology* pada *Digital Audio Workstation*" agar dapat diproduksi dengan satu sistem *digital audio workstation*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut "Bagaimana memproduksi musik orkestra tradisional menggunakan *Virtual Studio Technology* pada *Digital Audio Workstation*".

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan pada hal-hal sebagai berikut :

- a. Pembuatan *track* instrumen menggunakan VSTi.
- b. Semua instrumen musik merupakan instrumen virtual.
- c. *Editing MIDI* menggunakan *MIDI editor/Piano Roll*.
- d. *Mixing track* instrumen menggunakan VST.
- e. Produksi hanya pada lagu yang dibuat penulis berjudul "Villages Harmony".

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Melaksanakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Melaksanakan perintah dari orang tua untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.

- c. Untuk diikuti pada kompetisi AMICTA (Amikom ICT Award) pada tahun 2015.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat komposisi notasi not balok kedalam data MIDI.
- b. Mixing dan mastering musik orkestra tradisional pada mixer Studio One.
- c. Membuat musik orkestra tradisional secara digital menggunakan VST pada DAW.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Mengetahui teknik – teknik dalam pembuatan musik digital.
- b. Dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu multimedia.
- c. Menambah pengetahuan dan wawasan bidang di bidang industri musik sehingga nantinya dapat berguna ketika membuka studio rekaman.

1.5.2 Bagi Mahasiswa dan Masyarakat Umum

- a. Dapat dijadikan acuan untuk membuat skripsi di masa yang akan datang.
- b. Dapat dijadikan referensi bagi yang ingin mengetahui proses pembuatan musik digital.
- c. Sebagai referensi untuk aransemen musik.

1.5.3 Bagi Produser Musik

- a. Dapat dijadikan pedoman untuk arangsemen alat musik virtual.
- b. Dapat dijadikan referensi plugin vst dan vsti.
- c. Dapat dijadikan referensi tentang *workflow* produksi musik digital.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

- a. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara meneliti tentang produksi musik pada studio rekaman yang sudah ada.

- b. Interview

Mengumpulkan data dengan cara melakukan Tanya jawab langsung kepada dosen dan produser musik yang kompeten melalui forum dan media sosial.

- c. Kepustakaan

Mencari teori tentang produksi musik digital dari beberapa buku majalah, video pembelajaran dan beberapa jurnal yang ada di internet.

1.6.2 Analisis

- a. Gambaran Umum
- b. Kebutuhan

1.6.3 Perancangan

- a. Pemilihan Instrumen
- b. Penulisan Notasi Not Balok
- c. Penambahan Trek Instrumen

1.6.4 Produksi

- a. Menuliskan Notasi Instrumen ke dalam MIDI
- b. Mixing Trek
- c. Mastering

1.6.5 Implementasi dan Evaluasi

- a. Implementasi
 - *Burning* pada CD
 - *Upload* pada Souncloud.com
- b. Evaluasi

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulis.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian musik digital, sejarah musik digital, alat-alat produksi musik digital, software untuk produksi musik digital, dan fungsi dasar VST dan VSTi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam Bab ini berisi tentang proses saat pra produksi musik yang dibuat oleh penulis, meliputi persiapan hardware dan software, pembuatan notasi musik, dan pengaturan awal pada software.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan di uraikan tentang proses produksi musik digital dimulai dari mixing hingga mastering.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan musik digital.