

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern saat ini, teknologi komputer sangat berperan penting pada segala bidang kegiatan manusia. Salah satunya pada bidang musik. Munculnya rekaman digital yang dibantu oleh teknologi komputer ini menarik perhatian para seniman musik. Dengan adanya studio rekaman digital atau biasa disebut DAW (Digital Audio Workstation) ini sangat membantu dalam proses produksi sebuah musik. DAW (Digital Audio Workstation) adalah sebuah sistem rekaman berbasis komputer yang memberi fasilitas untuk memudahkan pemusik untuk berkreaitivitas. Adapun kelebihan rekaman digital dibanding dengan analog adalah biaya lebih murah, hemat waktu, permainan nada irama ekstrim yang sulit bahkan tidak mungkin dimainkan dengan alat musik sebenarnya, dll. Namun, dengan segala kelebihannya musik digital memiliki kekurangan juga yaitu karena kemudahan dalam perekaman dan penggandaan maka dapat memudahkan terjadinya pembajakan yang tentunya akan merugikan. Beberapa komponen yang dibutuhkan pada DAW adalah mic dan midi controller sebagai input, audio converter dan komputer yang didukung beberapa aplikasi musik sebagai pemroses, dan speaker atau headphone sebagai output. Hasil dari rekaman tersebut juga tidak lepas dari keahlian pemusik itu sendiri.

Genre musik yang ada sekarang sangatlah beragam, misalnya pop, rock, rnb, jazz, hip-hop, dll. Tentunya hal tersebut memicu para seniman musik untuk terus berkarya mengembangkan kreativitas dalam bermusik. Salah satu caranya adalah dengan menggabungkan beberapa genre musik. Upaya ini mempunyai beberapa tujuan, yaitu untuk memunculkan atau memperkenalkan kembali genre musik yang mungkin telah hilang di makan oleh zaman, untuk menyalurkan kreativitas, dan untuk memberikan nuansa yang baru pada sebuah musik.

Cara berkreasi seorang musisi adalah bermain secara live ataupun rekaman. Pada zaman dahulu rekaman sebuah musik menggunakan media analog. Namun media analog mempunyai keterbatasan antara lain overdubbing atau kemampuan pita yang dapat dihapus / direkam ulang. Selain itu, biaya yang di butuhkan juga mahal, misalnya untuk membuat scoring film paling tidak di butuhkan instrument asli dan perlengkapannya. Belum lagi ketika merekam sebuah musik orchestra juga di butuhkan tempat yang luas. Hal ini menyebabkan produksi musik menjadi tidak efisien.

Untuk pemusik pada umum nya, mengabadikan karya musik atau rekaman merupakan hal yang sulit. Maka DAW inilah yang akan menjadi solusinya. Berdasar pada latar belakang masalah tersebut maka penulis mengambil sebuah judul "Pembuatan Musik Tradisional Modern menggunakan Digital Audio Workstation" yang di harapkan nantinya akan membantu pemusik dalam berkarya dan sekaligus untuk mengangkat kembali budaya tradisional yang mulai hilang di makan zaman.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah, bagaimana membuat musik digital menggunakan Digital Audio Workstation?

## 1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan, batasan masalah diantaranya :

1. Musik yang dibuat berfokus pada genre hip-hop yang di campur dengan unsur tradisional.
2. Pembuatan musik ini hanya menggunakan software Fruity Loops, Cubase, dan WaveLab.
3. Instrumen tradisional yang digunakan dominan pada instrumen jawa.
4. Hasil akhir musik berformat .mp3 dan wav

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk membantu dalam membuat musik digital dengan efisien dan hasil yang bagus sesuai standard industri musik.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat penelitian ini bagi penulis, sebagai mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- a. Menerapkan ilmu yang ada untuk disebar luaskan kepada pemusik pada umumnya.
  - b. Mendapatkan pengalaman praktis dalam berbagi ilmu.
  - c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Manfaat penelitian ini bagi masyarakat atau pemusik pada umumnya adalah sebagai berikut :
- a. Mempermudah dalam menuangkan inspirasi atau kreasi dalam bermusik.
  - b. Memberi motivasi dalam berkarya.
  - c. Memberi pengetahuan dan keyakinan bahwa membuat musik tidaklah sesulit yang dibayangkan.
  - d. Memberi wacana untuk tetap melestarikan budaya tradisional.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan melalui beberapa taha penelitian sebagai berikut :

##### **1. Objek Penelitian**

Adapun yang menjadi objek penelitian adalah pemusik pada umumnya.

## 2. Metode Pengumpulan Data

### a. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah pengamatan secara langsung yang akan digunakan sebagai bahan penulisan skripsi yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung.

### b. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan informasi melalui buku-buku dan situs internet yang berkaitan dengan penyusunan skripsi yang sedang di buat.

## 3. Analisis

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab. Pembagian ini akan memudahkan pembahasan dan diharapkan dapat tersusun secara sistematis serta mudah dimengerti.

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I        PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, dan metode penelitian.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan pengenalan sistem secara umum, serta sistem perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III     ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan analisis dan perancangan pembuatan musik.

## **BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan proses pembuatan musik dan membahas kelebihan dan kekurangan.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran.

**Daftar Pustaka**

**Lampiran**