

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi komputer saat ini dalam berbagai bidang ilmu sangat pesat dan berkembang seiring dengan perkembangan IT di era sekarang ini. 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) pating tidak dibutuhkan instrument 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 yang 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 instrument musik utama yang akan di tampilkan.

Dalam bermusik khususnya alat musik gitar, kita membutuhkan partner agar bisa belajar dengan maksimal. Karena dengan adanya partner kita bisa bergantian belajar iringan improvisasi. Untuk belajar improvisasi di perlukan iringan berbentuk lagu tanpa melodi yang disebut *backingtrack*. Terutama dalam genre musik blues karena genre musik blues merupakan akar dan perkembangan dari jenis genre musik lainnya seperti Jazz, Country, Rock n Roll dan lainnya.

Maka dari itu dalam skripsi ini penulis mengangkat judul “ *PERANCANGAN DAN PEMBUATAN BACKINGTRACK GITAR BLUES MENGGUNAKAN LOGIC PRO X* ” . Lagu *backingtrack* Gitar Blues ini akan di buat dengan memperhatikan detail instrument dan proses finishing audio. Dan nantinya *backingtrack* ini akan dirancang pembuatannya menggunakan software Logic Pro X.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat di simpulkan rumusan masalah yaitu Bagaimana membuat Backingtrack Gitar Blues Menggunakan Logic Pro X?

1.3 Batasan Masalah

Dapat diambil pengertian sebagaimana di ketahui objek pengambilan skripsi ini untuk memfokuskan pada pembuatan musik digital *backingtrack* Gitar Blues sehingga dalam pembuatan skripsi ini ada batasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan fitur di dalam aplikasi Logic Pro X sebagai alat untuk membantu merekam lagu dan proses lainnya berkaitan dengan pembuatan lagu *backingtrack*.
2. Proses Pembuatan Backingtrack yang menggunakan software Multitrack .
3. Pembuatan Backingtrack yang menggunakan teknologi MIDI dan Audio.
4. Hanya menggunakan Software logic pro X.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari di buatnya skripsi dapat di jabarkan sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan Program S1 Jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat *backingtrack* Gitar Blues menggunakan Logic Pro X. dengan mudah dan cepat tanpa membutuhkan *instrument* fisik yang mahal.
3. Untuk Mendapatkan langkah-langkah yang mudah dalam pembuatan *backingtrack* sebuah *instrument* gitar dari sebuah lagu dengan kualitas yang baik dengan menggunakan software Logic Pro X.

1.5 Metode Penelitian

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

1.5.1 Pengumpulan Data

1. 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.

2. 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

1.5.2 Langkah Pengembangan

1. Analisis

Melakukan analisis kebutuhan baik perangkat lunak maupun hardware dan kebutuhan biaya untuk proses *Recording*.

2. Perancangan

Membuat *Sequencing Instrument Backingtrack* dan menentukan instrument-instrument yang akan digunakan.

3. Implementasi dan Pembahasan

Penerapan terhadap analisis dan perancangan secara mendalam.

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 Landasan Teori

Bab ini menguraikan pengenalan system secara umum, serta sistem perangkat lunak yang di gunakan di dalam prose pembuatan *backingtrack* Gitar Blues.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan terkait dengan analisa dan perancangan ilustrasi musik menggunakan MIDI dan Audio dan uraian perancangan pembuatan musik digital *backingtrack* Gitar Blues seperti menentukan tempo, menentukan *instrument* digital yang akan digunakan dalam pembuatan musik digital *backingtrack* ini nantinya.

BAB IV Implementasi Pembahasan

Bab ini membahas tentang hasil yang telah di uraikan pada bab III dan membahas pula kelemahan dan kelebihan pembuatan ilustrasi musik *backingtrack* Gitar Blues maupun penampilan di panggung yang menggunakan perangkat MIDI. Mengekspor projek menjadi sebuah file berformat yang bisa dijalankan di media pemutar musik.

BAB V Penutup

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka**Lampiran**