

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aplikasi komputer saat ini dalam berbagai bidang disiplin ilmu sangat pesat dan berkembang. 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, penata musik maupun penyunting musik yang berkecimpung dalam pembuatan suara dan efek. Aplikasi pemanfaatan musik mampu menekan biaya dan waktu yang bisa dihasilkan. Pemanfaatan komputer dalam bidang musik memudahkan seseorang yang berkeinginan untuk membuat musik sesuai dengan kemauan musiknya, ditambah juga dengan kemampuan komputer yang mampu mengolah instrumen dari berbagai macam jenis yang telah disediakan oleh aplikasi.

Aplikasi dalam mengubah dan mengedit suatu musik dapat dilakukan menggunakan teknologi MIDI sebagai bahasa pemrograman musik yang dapat digunakan oleh pengguna/musisi dengan memanfaatkan media komputer. MIDI merupakan kepanjangan dari *Musical Instrument Digital Interface* atau antarmuka digital instrumen musik, yang mampu mengolah banyak suara ke dalam satu aplikasi termasuk jenis-jenis instrumen yang dapat dihasilkan dan disediakan oleh suatu perangkat musik digital atau dapat juga dipadukan beberapa atau semua instrumen tersebut ke dalam satu aplikasi, sehingga efisiensi suara dapat

dihasilkan dengan monitoring yang lebih tertata dan kualitas kejernihan suara mampu diperoleh dalam pembuatan maupun pengeditan.

Kemampuan yang luar biasa tersebut didapatkan dari sebuah pemahaman mengenai musik dan efek perpaduan dan pengolahan data digital musik untuk mengaransemen musik baik sebagai *movie scoring* (ilustrasi musik film) maupun *popular recorded music* (musik populer yang direkam kedalam pita). Misalkan untuk membuat sebuah ilustrasi musik orkestra sedikit banyak membutuhkan komponen-komponen seperti instrumen musik asli, banyaknya para pemain musik, dan tempat/studio yang besar. Proses rekaman menggunakan metode tersebut menjadi sangat lama karena harus memadukan dan mensinkronisasi berbagai arahan dalam melantunkan masing-masing instrumen musik tersebut. Namun dengan aplikasi komputer, hal tersebut menjadi sangat mudah dan kualitas yang didapatkan pun tidak jauh beda dengan penggunaan berbagai komponen tersebut. Selain itu, perekaman ke dalam media analog yang mempunyai keterbatasan antara lain *overdubbing* atau kemampuan pita yang dapat dihapus / direkam ulang dan biaya penyediaan pita itu sendiri yang cukup mahal (Purwacandra, 2007).

Pemahaman mengenai aransemen musik atau membuat sebuah komposisi sangat diperlukan dalam pembuatan sebuah musik, walaupun faktor kondisi juga sangat mempengaruhi pembuatan musik. Pembuatan musik pun mempunyai berbagai macam tujuan seperti ilustrasi musik pada film, jingle, lagu, dan lain sebagainya. Laporan skripsi ini lebih mengarahkan kepada pembuatan jingle

sebuah stasiun pengisian bahan bakar umum (SPBU). Harapannya pengunjung mampu mengingat dan mempunyai kesan yang khas terhadap SPBU tersebut.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan dalam laporan skripsi ini terkait dengan pembuatan jingle sebuah stasiun pengisian bahan bakar umum (SPBU) yang mencerminkan misi dan visi dari objek SPBU 44. 574. 06 tersebut dan cara mengaplikasikan Cakewalk SONAR 7 sebagai aplikasi untuk menerapkan pembuatan sebuah jingle SPBU.

### 1.3 Batasan Masalah

Pokok rumusan permasalahan tersebut dapat diambil pengertian bahwasanya sudah diketahui objek pengambilan skripsi ini untuk memfokuskan pada pembuatan jingle, sehingga masalah yang muncul dapat diambil beberapa batasan masalah yang berkaitan dengan kreatifitas pembuatan jingle yang mengacu pada misi dan visi dari SPBU tersebut. Dari berbagai rumusan masalah yang telah diungkapkan, maka penyusun hanya membatasi beberapa batasan masalah yang sesuai diantaranya:

1. Penggunaan aplikasi *software synthesizer* sebagai *tool* pembuat, *editing*, dan pembangkit suara dalam pembuatan jingle SPBU.
2. Perekaman musik jingle menggunakan *software multitrack*.

*Software* yang dipakai dalam penulisan laporan skripsi ini adalah Cakewalk Sonar 7 sebagai *software multitracker* dan *software synthesizer* untuk pembuatan

ilustrasi musik jingle. *Software* lain yang dipakai sebagai *software* pendukung lain adalah Steinberg WaveLab, yang digunakan sebagai *software mastering*, dan *software* Adobe Premiere yang digunakan untuk menggabungkan *data digital audio*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan laporan penelitian skripsi ini adalah agar permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan jingle SPBU dapat dihadapi, sehingga tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Merancang pembuatan musik jingle yang efisien dan efektif tanpa membutuhkan banyak instrumen fisik.
2. Untuk menerapkan sistem yang terkomputerisasi dalam pembuatan jingle stasiun pengisian bahan bakar umum (SPBU) sesuai dengan misi dan visi pendiriannya.
3. Untuk mendapatkan langkah-langkah yang mudah dalam pembuat musik jingle dengan biaya yang murah menggunakan *software* pendukung Cakewalk SONAR 7.

#### 1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode yang menunjang dalam penulisan laporan skripsi. Adapun teknik penulisan yang dilakukan oleh penulis adalah metode literatur dan metode observasi. Metode literatur merupakan suatu cara atau metode yang digunakan

dalam penelitian dengan mencari, membaca, dan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur yang ada baik dari internet, jurnal, skripsi dan buku. Metode observasi merupakan metode penelitian dengan mengamati objek yang digunakan sebagai penunjang penulisan laporan skripsi. Objek yang digunakan adalah stasiun pengisian bahan bakar umum (SPBU).

## **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 Dasar Teori**

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

### **BAB III Analisa dan Perancangan**

Bab ini menguraikan terkait dengan analisa dan perancangan ilustrasi musik film menggunakan bahasa MIDI.

### **BAB IV Pembahasan**

Bab ini membahas hasil yang telah diuraikan pada bab III dan membahas pula kelemahan dan kelebihan pembuatan ilustrasi musik film maupun penampilan di panggung menggunakan perangkat MIDI.

### **BAB V Penutup**

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran