

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Persaingan industri musik tanah air saat ini sangat banyak peminat dan pelakunya. Studio recording adalah salah satu faktor penting pendukung industri musik tanah air. Proses Home Recording Studio atau melakukan proses Audio Recording di rumah dengan hasil yang hampir sama dengan proses audio recording di studio recording ternama. Karena sangat mahal dan kurangnya efektifitas waktu apabila kita melakukan proses recording di studio recording.

Sangat sering terjadi overload waktu di studio recording, mood hilang, kadang dipengaruhi oleh tempat dan lingkungan yang kurang nyaman sehingga akan berdampak pada overload biaya. Dengan adanya piranti komputer di rumah maka kita dapat melakukan proses recording sendiri di rumah dengan efektifitas waktu dan minimum biaya. Cara ini sangat efektif karena tempat dan lingkungan sangat mendukung, dan bisa dilakukan setiap saat tanpa dikejar-kejar oleh waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara produksi lagu dengan efektifitas waktu, dan biaya yang rendah.

Bagaimana proses home recording studio dapat menghasilkan kualitas standar recording yang baik.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Teori lebih berfokus terhadap ilmu pengetahuan tentang audio recording.
2. Proses Tracking, Mixing dan Mastering sebuah lagu.
3. Standarisasi akhir kualitas lagu yang akan dihasilkan.
4. Software-software yang digunakan dalam audio recording antara lain : Nuendo 4, Reason, Gear Box, Melodyne, addictive.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat lagu dengan software, atau perangkat lunak yang bisa dilakukan setiap saat dirumah dengan piranti komputer.
2. Untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan pendidikan program strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai dilakukan, diharapkan dapat diambil beberapa manfaat antara lain :

1. Dapat meminimalkan waktu dan biaya dalam pengerjaan recording lagu.
2. Memberikan masukan baru bagi masyarakat dan musisi yang ingin membuat lagu sendiri dirumah.
3. Menambah wawasan bagi penulis di bidang multimedia terutama di bidang audio recording, dan syarat kelulusan sebagai mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Kepustakaan.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca berdasarkan kepustakaan yang mana dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti, serta mencari sumber data dengan mencari di internet.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung ke pihak yang terkait dalam penelitian yaitu pengelola studio

recording mengenai biaya pembuatan lagu dan standar kualitas format lagu yang dihasilkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I : Pendahuluan

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, landasan teori dan perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III : Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini akan menguraikan analisis mengenai kualitas audio digital dan metode home recording yang akan digunakan dalam pembuatan lagu.

BAB IV : Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang cara atau teknik pembuatan lagu yang efektif dan efisien.

