

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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.

Berkembangnya musik digital di dunia musik mendukung dan memudahkan pemain musik dalam berkreasi. Dengan musik digital, pemusik dapat menciptakan sound yang unik yang tidak bisa dihasilkan dengan alat musik konvensional, selain itu dapat menghasilkan permainan nada dan irama yang indah yang mungkin sulit atau bahkan tidak mungkin dapat dimainkan menggunakan alat musik konvensional.

Sebelum era digital mulai berkembang pesat untuk pembuatan musik baik untuk *movie scoring* (ilustrasi musik film) maupun *popular recorded music* (perekaman musik-musik populer) bisa membutuhkan biaya yang sangat mahal, misalnya untuk membuat sebuah lagu atau membuat sebuah ilustrasi musik paling tidak dibutuhkan instrumen 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.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari berbagai permasalahan yang ada, dapat di ambil rumusan masalah yaitu, bagaimana membuat atau *mengaransemen* lagu dengan metode *home digital recording* memanfaatkan software pengolah audio ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu banyak permasalahan yang ada, maka agar dalam penulisan skripsi ini tidak menyimpang dan tepat pada tujuan yang diharapkan penulis membatasi pembahasan berdasarkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembuatan lagu dengan metode *home digital recording*.
2. Batasan secara teknis yaitu software yang digunakan dalam pembuatan lagu adalah Fruity Loops Studio 8.0 sebagai software pengolah audio.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Pembuatan lagu yang lebih hemat biaya dengan menggunakan Software Fruityloop Studio 8.0
2. Menerapkan teori yang telah didapatkan selama di bangku kuliah.
3. Untuk memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan program Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Memberikan alternatif lain dalam pembuatan lagu melalui metode *home digital recording*, dengan hasil rekaman yang kurang lebih sama dengan rekaman melalui studio recording tetapi lebih hemat biaya.
2. Memberikan masukan baru bagi masyarakat dan para musisi indie yang ingin membuat lagu sendiri secara home recording.
3. Mampu mengembangkan Ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menjadi Mahasiswa di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan data

1. Batasan variabel penelitian
Pembuatan lagu dengan menggunakan Software Fruity Loops Studio 8.0.

2. Metode pengumpulan data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Metode kepustakaan

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

b. 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 di hasilkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I : Pendahuluan

Bab ini 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

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

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan membahas mengenai proses pembuatan lagu.

BAB VI : Penutup

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

