

**PEMBUATAN ARANSEMEN LAGU REGGE BAND MARAPU
MENGUNAKAN FRUITYLOOPS STUDIO 10**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Putranta Chandra Yulinanto

10.01.2750

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN ARANSEMEN LAGU REGGE BAND MARAPU
MENGUNAKAN FRUITYLOOPS STUDIO 10**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang
Diploma III Jurusan Teknik Informatika



dusun oleh

Putranta Chandra Yulinanto

10.01.2750

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ARANSEMEN LAGU REGGE BAND MARAPU
MENGUNAKAN FRUITYLOOPS STUDIO 10**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putranta Chandra Yulinanto

10.01.2750

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 4 Mei 2013

Dosen Pembimbing

Pandan P. Purwacandra, M.kom
NIK.190302190

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ARANSEMEN LAGU REGGE BAND MARAPU
MENGUNAKAN FRUITYLOOPS STUDIO 10**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putranta Chandra Yulinanto

10.01.2750

yang dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom
NIK. 190302008

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 17 Juni 2013

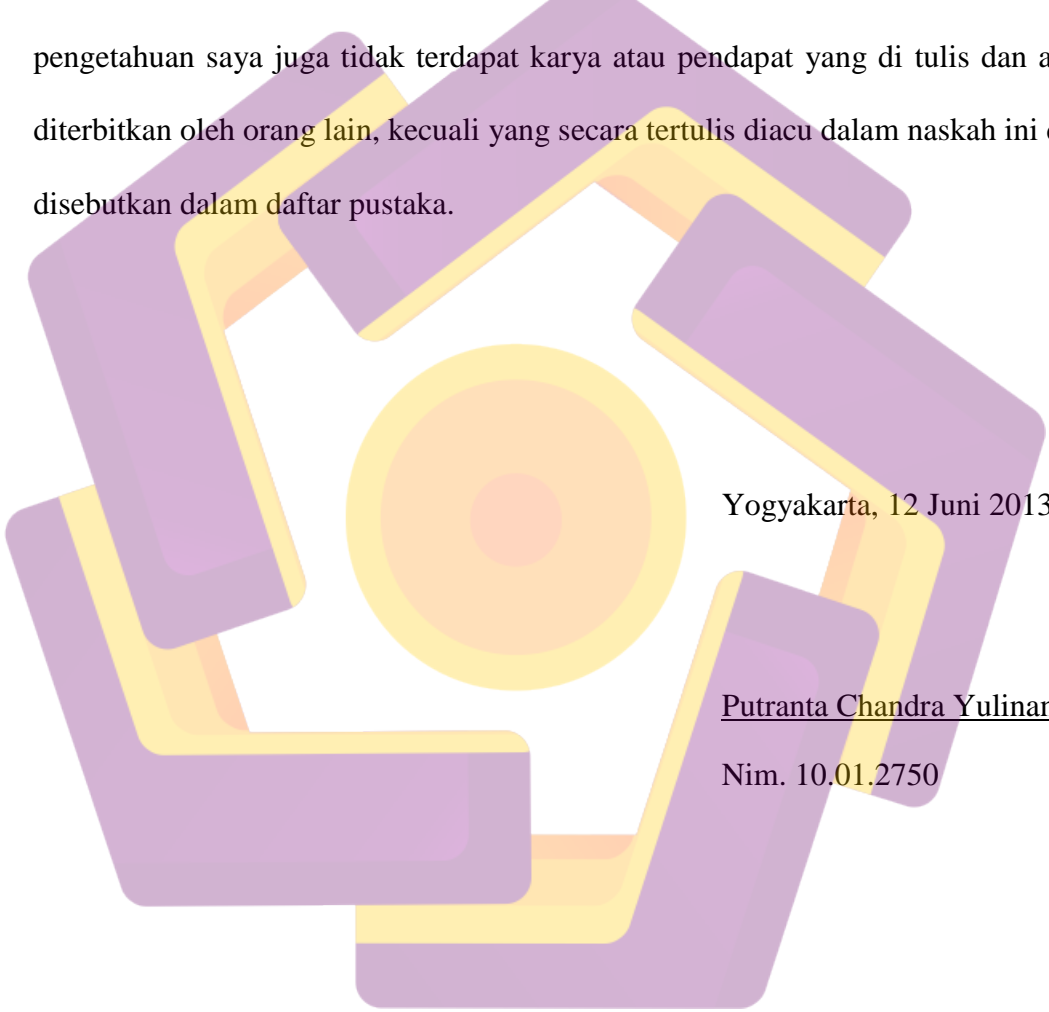
KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM
IK.190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan. Dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 12 Juni 2013

Putranta Chandra Yulinanto

Nim. 10.01.2750

MOTTO

- **Anda tidak boleh mencipta pengalaman. Anda mesti menghadapinya.**
~ Albert Camus
- **Apa yang anda fikirkan mengenai diri anda, akan mempengaruhi diri anda sendiri.**
- **Belajar sedini mungkin untuk mencapai yang akan dituju.**
- **Terus mengulangi membuat karya yang akan di capai sampai bisa dan benari-benar bisa.**



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur saya panjatkan atas kehadiranmu ya Allah. Atas segala nikmat dan karunia-mu sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas akhir ini Saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya Bpk Sumino dan Ibu Susi Astuti yang telah memberi dukungan dan doa.
- Kakak, Pakde dan Bude saya yang juga yang telah memberi dukungan dan doa.
- Buat sahabat saya Andreas, Nurdin, Ela, Lirih dan Prastiono yang juga memberikan dukungan.

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum wr.wb.

Sebelumnya penulis memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir. Tanpa kehendaknya tugas akhir ini tidak akan selesai. Sholawat serta salam kepada Nabi kita Muhammadiyah, SAW, semoga di hari akhir kelak kita mendapatkan izin dari beliau untuk masuk ke surga Allah. Amin.

Tugas Akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana ahli madya komputer (Amd.Kom) jurusan Diploma_3 Teknik Informatika. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Selesainya Tugas Akhir ini sangat membawa kebahagiaan tersendiri bagi penulis.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M Suyanto, MM. Selaku Ketua Umum STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Pandan P Purwacandra, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang dengan sabar meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
3. Selaku sebagai Personil Band Marapu Yanto, Diyan, Benny, Dondho, Nelo, Iwan dan Khoebizco yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian serta membuatkan aransemen musik.
4. Orang tua, beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir.

5. Dwi Prastiono selaku teman Penulis karena banyak membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Semoga karya penelitian tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak demi kemaslahatan bersama serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT. Amin.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 12 Juni 2013

Penulis,

Putranta Chandra Yulinanto

Nim. 10.01.2750

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	i
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Karya Musik.....	6
2.2 Rekaman Digital.....	6
2.3 Musik Digital.....	6
2.4 Sample Rate.....	6
2.5 Bit depth	6
2.6 Aransemen.....	6
2.1.1 Pengertian Musik Reggae.....	6
2.1.2 Pengertian Musik Pop	7

2.2.1 Software Fruity Loop	7
2.2.2 Mixer	8
2.2.3 Browser menu.....	8
2.2.4 Channel.....	9
2.2.5 Pattern.....	9
2.2.6 Piano Roll.....	10
2.2.7 Tool Bar.....	10
2.2.8 Playlist.....	11
BAB III GAMBARAN UMUM.....	13
3.1 Sejarah Band Marapu	13
3.2 Tujuan Marapu	13
3.3 Alamat Office Marapu.....	13
3.4 Personil Marapu	13
3.5 Visi dan Misi	13
3.1.1 Spesifikasi Komputer	13
3.1.2 Lirik Lagu Damai Disini	14
3.1.3 Perbandingan Biaya.....	15
3.1.4 Diagram Metode Pengerjaan	16
BAB IV PEMBAHASAN.....	17
4.1 Perancangan Chord dan Nada Lagu	17
4.2 Daftar PlayList Nada dan Chord Lagu Intro	19
4.3 Daftar Playlist Nada dan Chord Lagu Bait Pertama dan Kedua	25
4.4 Daftar Playlist Nada dan Chord Lagu Interlude	29
4.5 Daftar Playlist Nada dan Chord Lagu Bait Kedua	29
4.6 Daftar Playlist Nada dan Chord Lagu Bait Ketiga	30
4.7 Daftar Playlist Nada dan Chord Lagu Reff Pertama dan Kedua	30
4.8 Daftar Playlist Nada dan Chord Lagu Coda.....	31
4.9 Daftar Menambahkan Sound Effect	32
4.10 Membuat Suara Vocal	33
4.11 Daftar Membuat Hasil Jadi Lagu Aransemen dengan Vocal	35
BAB 5 PENUTUP.....	38

5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	40

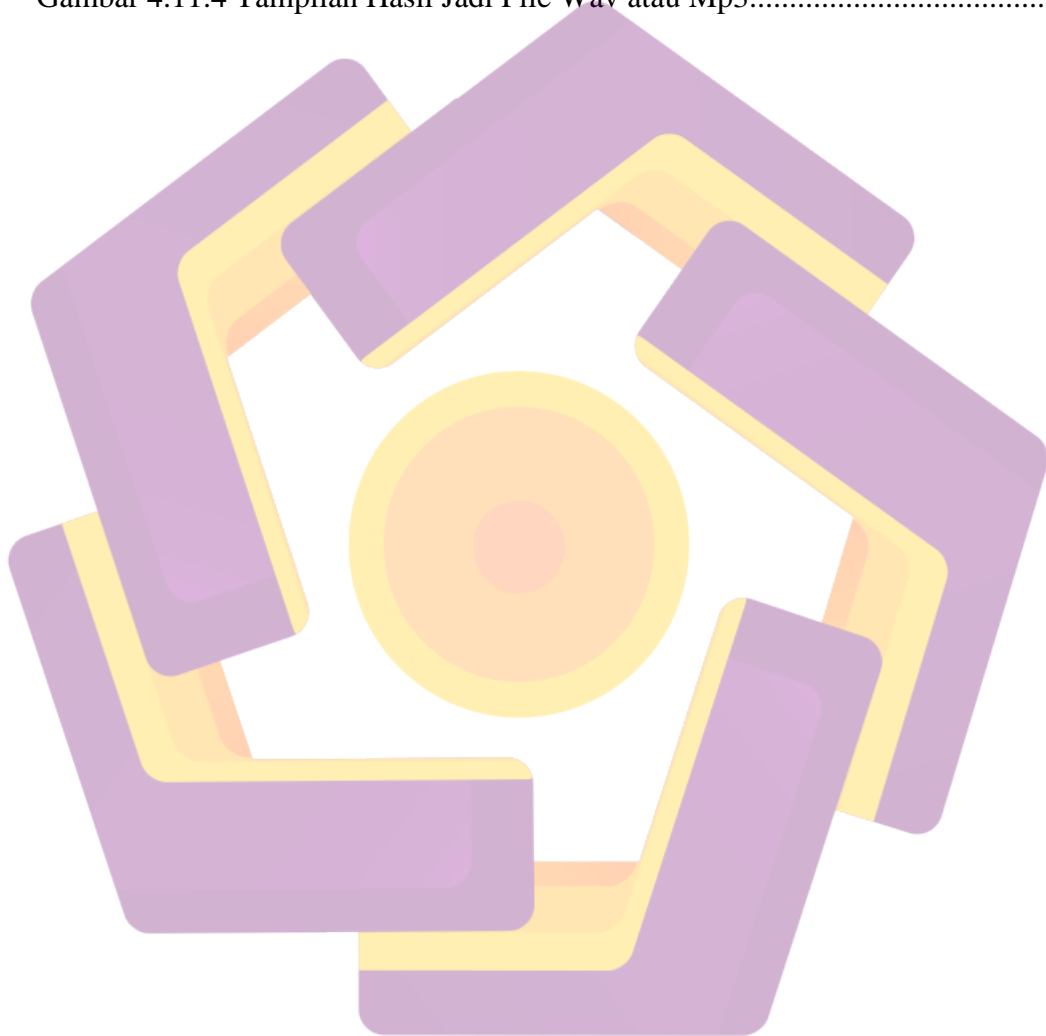


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan User Interface Fruityloop 10.....	8
Gambar 2.2 Tampilan Gambar Mixer.....	8
Gambar 2.3 Tampilan Browser Menu.....	9
Gambar 2.4 Tampilan Channel	9
Gambar 2.5 Tampilan Pattern.....	10
Gambar 2.6 Tampilan Piano Roll.....	10
Gambar 2.7 Tampilan Tool Bar.....	11
Gambar 2.8 Tampilan Playlist.....	11
Gambar 3.1.4 Tampilan Diagram Metode Pengerjaan.....	16
Gambar 4.1.1 Tampilan Nomer Urut Pattern Tiap-tiap Channel.....	17
Gambar 4.1.2 Tampilan Tools Plugin Suara Alat musik FL Keys.....	17
Gambar 4.1.3 Tampilan Memilih Piano Rool.....	18
Gambar 4.1.4 Tampilan Penempatan Nada di Piano Roll.....	18
Gambar 4.1.5 Tampilan Icon Playlist.....	18
Gambar 4.1.6 Tampilan Playlist FL Keys.....	19
Gambar 4.2.1 Tampilan Nomor Urut 1 Input ke Mixer.....	19
Gambar 4.2.2 Tampilan Menambahkan Sound Effect Delay	19
Gambar 4.2.3 Tampilan Sound Effect Delay.....	20
Gambar 4.2.4 Tampilan Pattern ke 2.....	20
Gambar 4.2.5 Tampilan Tools Plugin Bass.....	20
Gambar 4.2.6 Tampilan Piano Roll Bass.....	21
Gambar 4.2.7 Tampilan Penempatan Chord Bass.....	21
Gambar 4.2.8 Tampilan Icon Playlist.....	21
Gambar 4.2.9 Tampilan Playlist Bass.....	21
Gambar 4.2.10 Tampilan Pattern BP String.....	22
Gambar 4.2.11 Tampilan Browser Menu Nada BP String.....	22
Gambar 4.2.12 Tampilan Playlist BP String.....	22
Gambar 4.2.13 Tampilan Browser Menu Nada Drum.....	23
Gambar 4.2.14 Tampilan Penempatan Ketukan Drum.....	23
Gambar 4.2.15 Tampilan Insert Sound Effect Reeverb.....	23

Gambar 4.2.16 Tampilan Playlist Drum.....	24
Gambar 4.2.17 Tampilan Channel Flute.....	24
Gambar 4.2.18 Tampilan Penempatan Nada Flute di Piano Roll.....	24
Gambar 4.2.19 Tampilan Tampilan Insert Sound Effect Reeverb.....	24
Gambar 4.2.20 Tampilan Playlist Flute.....	25
Gambar 4.2.21 Tampilan Channel Smooth String.....	25
Gambar 4.2.22 Tampilan Playlist Semua Hasil Nada Intro.....	25
Gambar 4.3.1 Tampilan Mengcopy Channel FL Keys.....	26
Gambar 4.3.2 Tampilan Playlist FL Keys.....	26
Gambar 4.3.3 Tampilan Mengcopy Channel Bass.....	26
Gambar 4.3.4 Tampilan Penempatan Chord Bass Untuk Bait Pertama.....	27
Gambar 4.3.5 Tampilan Playlist Bass.....	27
Gambar 4.3.6 Tampilan Playlist Smoot String.....	27
Gambar 4.3.7 Tampilan Browser Menu Nada Pluck.....	28
Gambar 4.3.8 Tampilan Tools Plugin Nada pluck.....	28
Gambar 4.3.9 Tampilan Playlist Pluck.....	28
Gambar 4.3.10 Tampilan Playlist Semua Hasil Nada Bait Pertama.....	28
Gambar 4.4.1 Tampilan Playlist Semua Hasil Nada Interlude.....	29
Gambar 4.5.1 Tampilan Playlist Semua Hasil Nada Bait Kedua.....	29
Gambar 4.6.1 Tampilan Playlist Semua Hasil Nada Bait Ketiga.....	30
Gambar 4.7.1 Tampilan Playlist Semua Hasil Nada Reff Pertama dan Kedua.....	31
Gambar 4.8.1 Tampilan Playlist Semua Hasil Nada Coda.....	32
Gambar 4.9.1 Tampilan Input Pluck ke Mixer Nomer 8.....	32
Gambar 4.9.2 Tampilan Mixer.....	32
Gambar 4.9.3 Tampilan memilih Sound Effect Delay.....	33
Gambar 4.9.4 Tampilan Urutan Input ke Mixer.....	33
Gambar 4.10.1 Tampilan Memilih Tools Recording Edison.....	34
Gambar 4.10.2 Tampilan Input Mic.....	34
Gambar 4.10.3 Tampilan Layout Tools Edison.....	34
Gambar 4.10.4 Tampilan Icon Option.....	34
Gambar 4.10.5 Tampilan Memilih Sent To Playlist.....	35

Gambar 4.10.6 Tampilan Hasil Recording dari Edison.....	35
Gambar 4.10.7 Tampilan Penambahan Sound Effect.....	35
Gambar 4.11.1 Tampilan Export File ke Wav / Mp3.....	36
Gambar 4.11.2 Tampilan Folder penyimpanan File.....	36
Gambar 4.11.3 Tampilan Setting Resample, Bitrate dan Bitdepth.....	36
Gambar 4.11.4 Tampilan Hasil Jadi File Wav atau Mp3.....	37



INTISARI

Banyak orang percaya bahwa membuat musik adalah proyek yang sulit dan mahal. Itu jumlah waktu dan biaya yang harus dikeluarkan untuk membuat proses merekam musisi terutama seniman independen atau disebut indie kesulitan untuk ide-ide kreatif mereka. Sebab, untuk semua proses produksi mereka harus memakai biaya sendiri, dari pengadaan music instrumen dan studio untuk merekam.

Dengan studio software FruityLoops, musisi indie sekarang memiliki kesempatan untuk menjadi kreatif tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya. Membuat lagu akan menjadi lebih mudah karena tidak harus melalui rekaman studio dan penggunaan music instrumen.

Membuat lagu dengan metode studio rekaman rumah digital menggunakan software FruityLoops bisa menjadi alternatif baru dalam arti bahwa itu cocok diterapkan untuk musisi indie saat ini, hal ini didukung oleh meningkatnya jumlah perangkat komputer yang dapat dibeli dengan harga terjangkau.

Kata Kunci : Seniman Independen, Musisi Indie dan Metode Studio Rekaman



ABSTRACT

Many people believe that making music is a difficult and expensive project. That amount of time and costs to be incurred to make the process of recording musicians, especially independent artists or so-called indie difficulty their creative ideas. Because, for all their production processes must wear their own expense, from the procurement of music instruments and studio recording.

With software FruityLoops studio, indie musicians now have the opportunity to be creative without having to spend a lot of time and expense. Making the song would be easier because it does not have to go through the recording studio and the use of music instruments.

Creating songs with methods of digital home recording studio using FruityLoops software could be a new alternative in the sense that it is suitable to be applied to the current indie musicians, it is supported by a growing number of computing devices that can be purchased at affordable prices.

Key Word : *independent artist, indie musicians and methods of studio recordin*

