

**PEMBUATAN TRACK PENGIRING UNTUK SOLO GITAR  
MENGUNAKAN FRUITY LOOPS STUDIO 9.0**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Daniel Zabath Malessy**

**08.11.2012**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PEMBUATAN TRACK PENGIRING UNTUK SOLO GITAR  
MENGUNAKAN FRUITY LOOPS STUDIO 9.0**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Daniel Zabath Malesy**

**08.11.2012**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Track Pengiring Untuk Solo Gitar Menggunakan Fruity Loops  
Studio 9.0**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Daniel Zabath Malessy**

**08.11.2012**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Februari 2012

Dosen Pembimbing,

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Track Pengiring Untuk Solo Gitar Menggunakan Fruity Loops Studio 9.0**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Daniel Zabath Malessy**

**08.11.2012**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Mei 2012

**Susunan Dewan Penguji,**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Dhani Ariatmanto, S.Kom**  
**190302197**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Mei 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**



## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Mei 2012

Daniel Zabath Malesy  
08.11.2012

## MOTTO

- ❖ Takut akan TUHAN adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan (Amsal 1:7)
- ❖ Semua Usaha Yang Dikerjakan Secara Maksimal Selalu Membawa Hasil Maksimal.
- ❖ Tidak ada batu yang terlalu keras untuk bisa kamu pecahkan.
- ❖ Didalamku, lautan teduh yang dalam terdapat harta emas dan permata. masuk dan menyelamlah lebih dalam, perkaya dirimu dengna perbendaharaanku, aku hendak memberikan hidup bagimu dan kekuatan sebagai perisaimu, Engkau akan kuat lebih dari pahlawan, engkau akan menjadi jawaban ketika dunia membutuhkan, engkau menjadi terang untuk menuntun yang terhilang, namaku adalah hikmat & mahkotaku adalah kebijaksanaan.

## PERSEMBAHAN

1. Bapa, Anak, dan Roh Kudus yang membimbingku untuk bisa hidup dan menyelesaikan perkuliahan di Yogyakarta.
2. Anggota keluargaku yang selalu memberikan dorongan moril dan material selama saya melaksanakan pendidikan di Perguruan Tinggi.
3. Keluarga besar GKII cabang yogyakarta, secara khusus untuk keluarga Gembala Sidang yang telah banyak memberikan motivasi dan pembekalan rohani didalam kehidupan saya selama menempuh pendidikan di kota Yogyakarta.
4. Underground TI-B, kelas plural yang begitu kompak dan kerap memberikan saya pandangan lebih akan nilai kehidupan sosial.
5. Komunitas penikmat musik digital dan penggiat Fruity Loops di seluruh tanah air.

## KATA PENGANTAR

Haleluya, Penulis sangat bersyukur kepada Tuhan Yesus yang selalu menuntun kehidupan hamba-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik Laporan Skripsi dengan judul Pembuatan Track Pengiring untuk Solo Gitar Menggunakan Fruity Loops Studio 9.

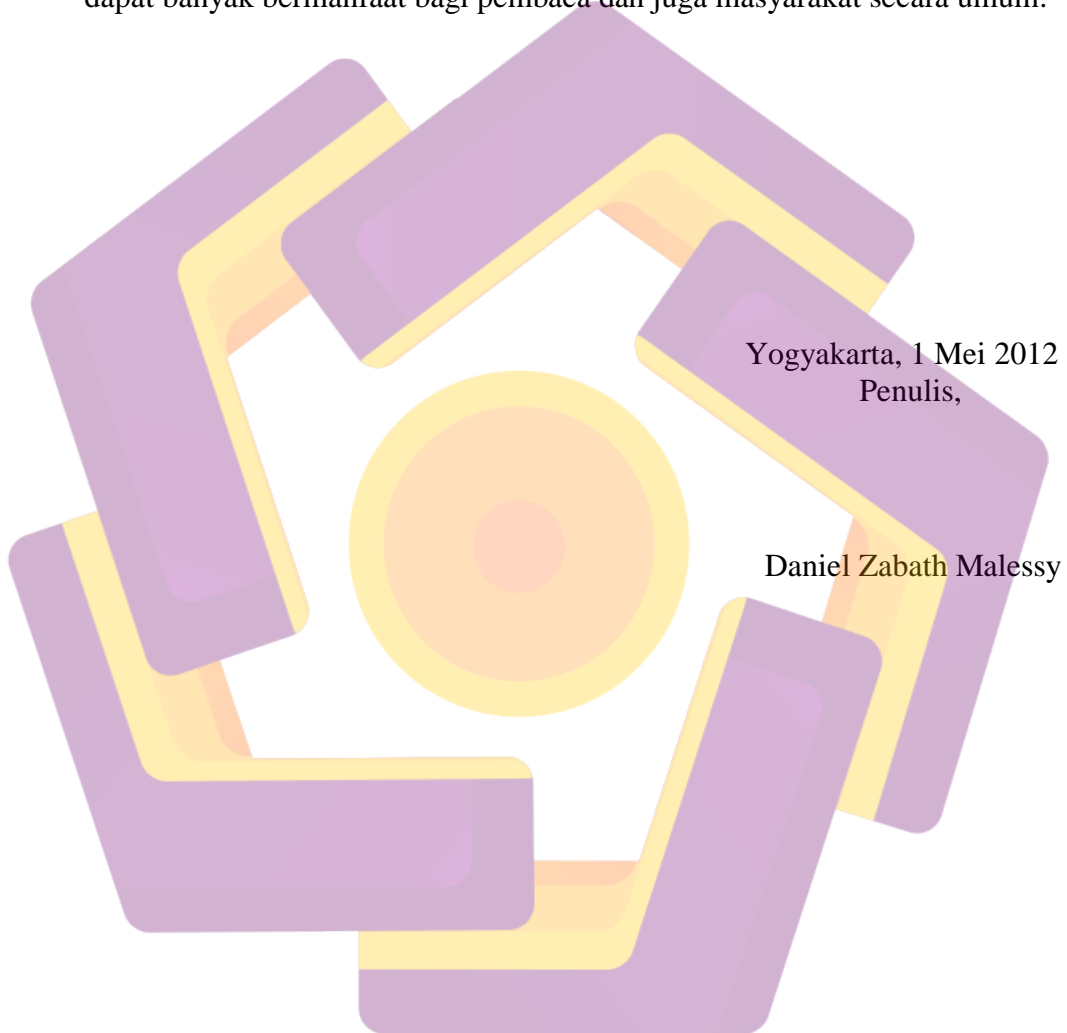
Sinkronisasi antara hobi dan pendidikan di dalam ilmu IT yang melahirkan karya musik digital adalah tujuan utama penulis mengerjakan proyek skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa segala hal yang berkaitan dengan proses pengerjaan mata kuliah skripsi sampai penulisan laporan ini tidak lepas dari tuntunan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M. Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan dan meluruskan ide untuk pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang dalam segala kerendahan hati telah membimbing layaknya orang tua dalam pengerjaan skripsi mulai dari awal hingga tahap sidang pendadaran.
4. Praise & Worship Team GKII Yogyakarta yang telah banyak membantu saya untuk bisa mengembangkan talenta dan lebih banyak mengerti tentang permainan musik.
5. Semua pihak yang tidak dapat saya tuliskan satu persatu, yang telah membantu penyelesaian Skripsi ini.



Saya memang tidak dapat secara langsung membalas kebaikan kalian, namun saya yakin bahwa Tuhan sendiri yang akan mencurahkan kasih karunia-Nya yang berlimpah seturut dengan ketulusan yang kalian berikan. Penulis sadar laporan skripsi ini masih banyak kekurangan, maka saran dan kritik sangat penulis harapkan. Akhirnya saya berharap laporan skripsi ini dapat banyak bermanfaat bagi pembaca dan juga masyarakat secara umum.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.1 Metode Wawancara .....	4
1.5.2 Metode Studi Kepustakaan.....	4
1.5.3 Metode Studi Literatur .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5

1.7 Rencana Kegiatan .....	6
<b>II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Dasar Musik .....	8
2.1.1 Bunyi .....	8
2.1.2 Musik .....	9
2.1.3 Nada .....	10
2.1.4 Pembentukan Akor .....	10
2.1.4.1 Pembentukan Akor Mayor.....	11
2.1.4.2 Pembentukan Akor Minor .....	11
2.1.4.3 Pembentukan Akor Dominan .....	11
2.1.5 Tempo .....	12
2.2 Fondasi Permainan Gitar .....	12
2.2.1 Not Gitar .....	12
2.2.2 Akor .....	13
2.2.3 Melodi .....	15
2.3 Perkembangan Teknologi Perekaman Audio .....	15
2.3.1 Mechanical Recording.....	15
2.3.2 Tape Recording.....	15
2.3.3 Digital Recording .....	16
2.4 Pengenalan & Penjelasan Software Fruity Loop Studio .....	16
2.4.1 Sejarah Fruity Loop Studio .....	16
2.4.2 Versi Software Fruity Loop Studio .....	17
2.4.3 Fasilitas didalam Fruity Loop Studio .....	18
2.4.3.1 Panel .....	19

2.4.3.1.1 Main Panel .....	19
2.4.3.1.2 Transport Panel .....	20
2.4.3.1.3 Output Monitor Panel .....	20
2.4.3.1.4 CPU & Memory Panel .....	20
2.4.3.1.5 Shortcut Panel .....	21
2.4.3.1.6 Recording Panel .....	21
2.4.3.1.7 Time Panel .....	22
2.4.3.1.8 Online Panel .....	22
2.4.3.2 Plugin .....	22
2.4.3.2.1 Effect .....	23
2.4.3.2.2 Generators .....	24
2.4.3.3 Channel Window & Step Sequencer .....	25
2.4.3.4 Piano Roll .....	26
2.4.3.5 Playlist .....	27
2.4.3.6 Mixer .....	28
<b>III. ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Analisis .....	29
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
3.1.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	29
3.1.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	30
3.1.2 Analisis Kualitas Audio .....	30
3.1.2.1 Sampling Rate .....	30
3.1.2.2 Bit Depth .....	31
3.2 Perancangan .....	31

3.2.1 Menentukan Tema Musik.....	31
3.2.2 Menentukan Genre Musik .....	32
3.2.3 Menentukan Ide musik .....	32
3.2.4 Aransemen.....	33

**IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....34**

4.1 Pra Produksi .....34

4.1.1 Penyesuaian tempo .....34

4.1.2 Pemilihan Sample Sound .....35

4.1.3 Penambahan Plugin .....37

4.1.3.1 Sytrus .....37

4.1.3.2 BooBass.....39

4.1.3.3 FL Slayer.....41

4.1.3.4 Fruity Big Clock.....43

4.1.4 Pembagian Pattern .....44

4.1.5 Pembagian Tracking .....45

4.2 Produksi.....46

4.2.1 tracking dan recording .....46

4.2.1.1 tracking drum .....46

4.2.1.2 tracking bass.....48

4.2.1.3 tracking sytrus .....50

4.2.1.4 tracking gitar .....51

4.2.1.5 tracking piano.....52

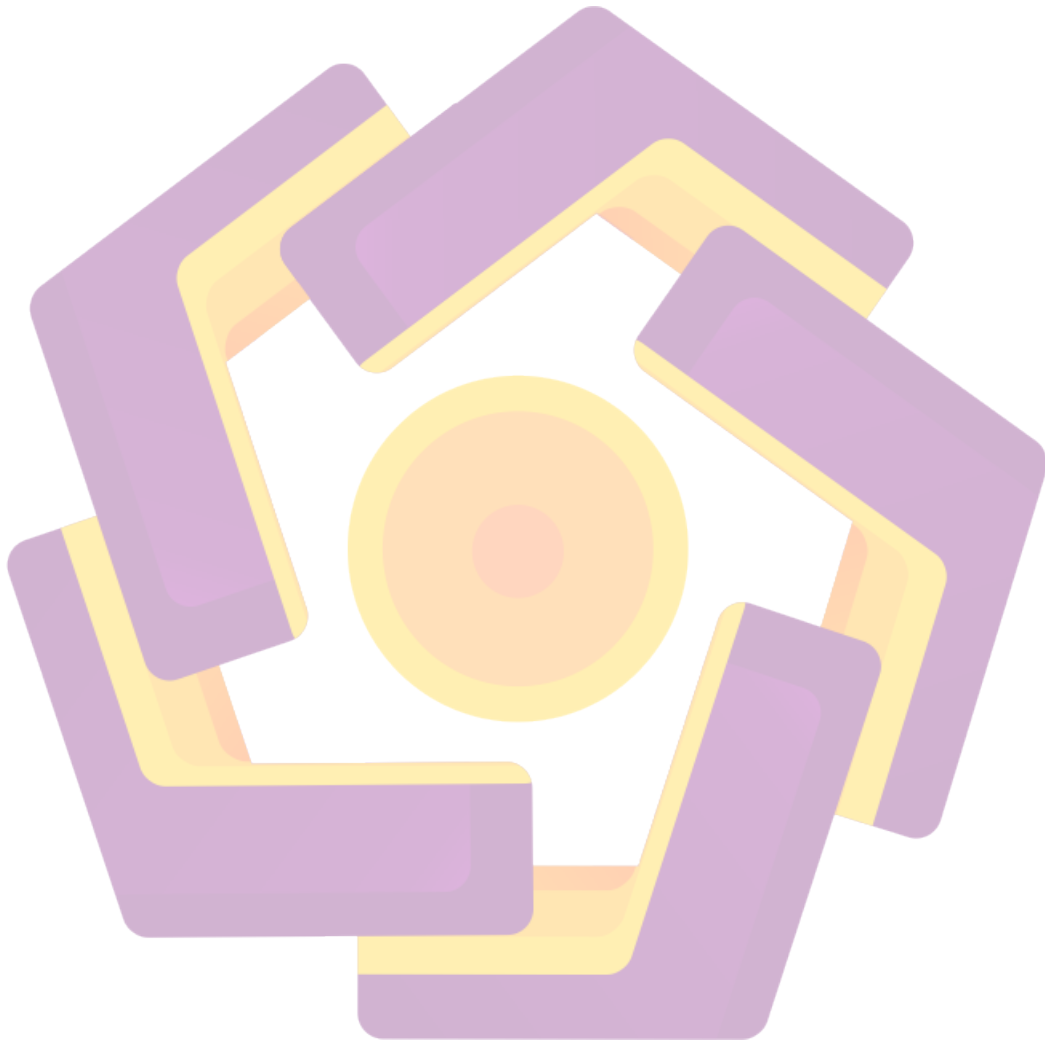
4.2.1.6 tracking violin .....53

4.2.1.7 tracking effect.....	53
4.2.2 mixing .....	55
4.2.3 equalizing .....	56
4.2.4 mastering .....	58
4.3 Pasca produksi.....	60
4.3.1 rendering.....	60
4.3.2 Testing .....	61
<b>V. PENUTUP</b> .....	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>65</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Jarak Antar Nada.....	10
Gambar 2.2 Diagram Not Gitar.....	13
Gambar 2.3 Akor Gitar .....	14
Gambar 2.4 Fasilitas panel dalam fruity loop .....	19
Gambar 2.5 Main Panel.....	19
Gambar 2.6 Transport Panel .....	20
Gambar 2.7 Output Monitor Panel.....	20
Gambar 2.8 CPU & Memory Panel .....	20
Gambar 2.9 Shortcut Panel .....	21
Gambar 2.10 Recording Panel .....	21
Gambar 2.11 Time Panel.....	22
Gambar 2.12 Online Panel .....	22
Gambar 2.13 Channel Window & Step Sequencer.....	26
Gambar 2.14 Piano Roll.....	27
Gambar 2.15 Playlist.....	27
Gambar 2.13 Mixer .....	28
Gambar 4.1 Setting tempo.....	34
Gambar 4.2 Mengaktifkan metronome.....	34
Gambar 4.3 Sytrus.....	38
Gambar 4.4 BooBass.....	40
Gambar 4.5 FL Slayer .....	42
Gambar 4.6 Fruity Big Clock.....	43
Gambar 4.7 Daftar pattern digital explotion .....	45
Gambar 4.8 Tracking drum dengan step sequencer .....	48
Gambar 4.9 Tracking bass menggunakan piano roll.....	49
Gambar 4.10 Tracking Sytrus sebagai string .....	51
Gambar 4.11 Recording gitar elektrik.....	52
Gambar 4.12 Tracking piano.....	52
Gambar 4.13 Tracking violin dengan piano roll .....	53

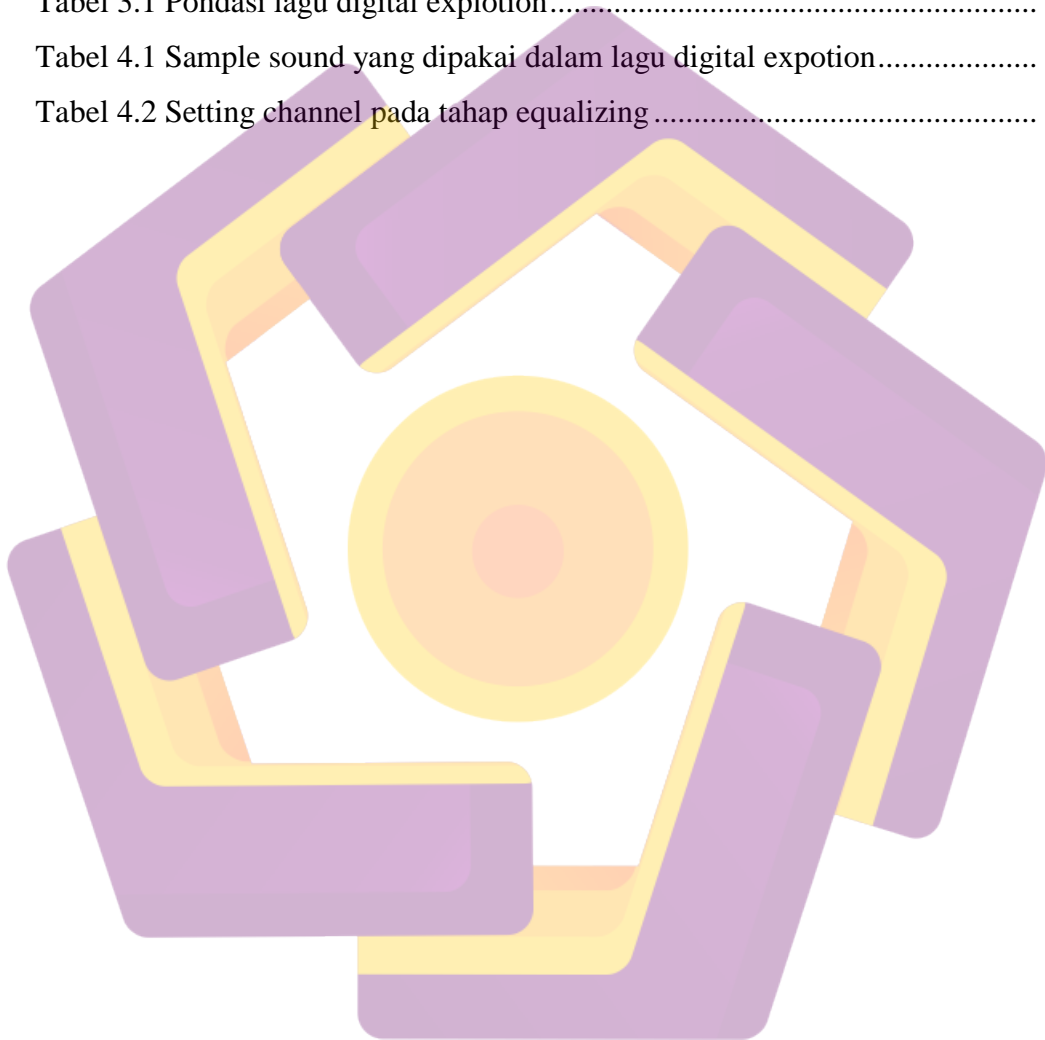
Gambar 4.14 Tracking effect suara techno .....	54
Gambar 4.15 mixing beberapa pattern .....	56
Gambar 4.16 Mastering memanfaatkan mixer .....	60
Gambar 4.17 Rendering project .....	61
Gambar 4.18 Testing musik dengan gitar lead.....	62





## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Versi Software FL Studio .....	17
Tabel 2.2 Effect Plugin .....	23
Tabel 2.3 Generator Plugin .....	24
Tabel 3.1 Pondasi lagu digital explotion.....	32
Tabel 4.1 Sample sound yang dipakai dalam lagu digital expotion.....	36
Tabel 4.2 Setting channel pada tahap equalizing .....	57



## INTISARI

Fruity Loop Studio 9 adalah Salah satu software aplikasi audio yang dapat digunakan untuk merekam, mengedit ataupun memproduksi sebuah lagu bahkan tanpa campur tangan alat musik. Software ini merupakan pioneer untuk audio editing untuk saat ini, para editor musik kerap kali memanfaatkan software ini untuk membangun musik mereka.

Salah satu pemanfaatan yang bisa diharapkan menggunakan FL Studio adalah pembuatan backing track atau lagu pengiring bagi seorang komposer musik. Beberapa solois gitar kelas dunia seperti Paul Gilbert, Joe Satriani dan Michaelangelo kerap memanfaatkan software audio untuk membuat track pengiring untuk permainan gitar mereka, jadi saat mereka menampilkan permainan gitar, mereka tidak lagi disibukkan dengan latihan dengan personel lain yang belum tentu bisa mengikuti permainan gitar mereka dan juga mengurangi kemungkinan kesalahan permainan musik jika ditampilkan dalam full band.

Efektifitas permainan dan efisiensi waktu merupakan kelebihan utama penggunaan software audio making Fruity loop Studio ini.

Melihat kemampuan yang dapat diberikan oleh software Fruity Loop Studio ini kemudian memutuskan untuk memanfaatkan software ini dengan lebih baik untuk dapat membangun sebuah backing track / track pengiring yang nantinya dapat dimainkan ketika sedang melakukan demo permainan gitar. Dengan memanfaatkan FL Studio penulis akan membangun sebuah komposisi musik full band tanpa alat musik kecuali hanya gitar yang digunakan sebagai melody utama di sepanjang lagu.

**Kata kunci** : audio software, gitar,

## ABSTRACT

*Fruity Loop Studio 9 is one of audio editing software that can be used to record, edit, or produce a song even without real musical instruments. This software is a pioneer for digital audio creation, the music editors often use this software to build their music.*

*One of the benefits in using FL Studio is making of a backing track for music composers. Many world-class guitarists like Paul Gilbert, Joe Satriani, and Michelangelo use this kind of audio software to make a backing track for their demo, so when the guitarist performs they do not need to be busy practicing with other personnel before that they may be unable to follow their guitar demo. With this kind of software, the possibility for mistakes in playing musical instruments can be reduced.*

*Performance effectiveness and time efficiency are the general benefits while using this Fruity Loops Studio Software.*

*Considering the benefits given by this Fruity Loops Studio software, then I decided to use this software better to make a backing track that can be played while performing a guitar solo. Using FL Studio enables us to create full band compositions without any musical instruments except an electric guitar used as melody.*

**Keywords :** audio software, guitar,

