

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi belakangan ini berjalan dengan sangat cepat, bahkan teknologi informasi telah menjadi sebuah tulang punggung di hampir setiap elemen pekerjaan, hiburan dan pemenuhan kebutuhan serta sudah menyatu dengan kehidupan manusia dalam kesehariannya. Pemanfaatan teknologi informasi memerlukan kehati-hatian mengingat teknologi informasi adalah sebuah tatanan pelayanan umum yang digunakan untuk kepentingan umum yang tentu saja banyak memiliki hal positif dan negatif.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi untuk hal yang positif adalah sebagai media hiburan dan media produksi benda hiburan yang memiliki nilai seni dan finansial yang tinggi yang tentu saja disukai dan dibutuhkan oleh masyarakat pada umumnya. Proses pembuatan barang seni tersebut haruslah diperhatikan apakah mempunyai daya guna dan apakah tepat guna jika diedarkan di masyarakat.

Musik adalah salah satu media hiburan yang pada saat ini masih tetap digemari oleh seluruh aspek masyarakat, baik itu dari kalangan atas, kalangan menengah maupun kalangan bawah. Musik itu sendiri diciptakan oleh manusia mempunyai berbagai maksud dan tujuan yang terkandung di dalamnya, diantaranya adalah musik dijadikan sebagai media penyampaian pesan moral, pendidikan, kritik, humor, nasionalisme dan lain sebagainya.

Proses pembuatan musik itu pada umumnya dilakukan oleh sebuah tim kerja yang terdiri dari beberapa orang yang masing-masing mempunyai tugas dan bagian masing-masing. Dari kerja sama inilah dapat terbentuk sebuah musik yang mempunyai nilai seni dan finansial yang tinggi dengan catatan jika musik tersebut dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Proses produksi musik seperti ini tentu saja mengeluarkan energi dan materi yang tidak sedikit, mengingat jumlah manusia yang ikut berkecimpung dalam produksi musik tersebut lebih dari satu orang.

Dari permasalahan tersebutlah maka teknologi informasi menjadi sebuah acuan untuk lebih menghemat berbagai sisi dalam produksi. Penghematan tersebut bisa diambil dalam bentuk energi, waktu dan yang paling utama adalah materi yang pada umumnya adalah kendala yang banyak ditemui para pengusaha di Indonesia. Oleh karena itu dengan teknologi informasi proses produksi musik dapat berjalan dengan baik walaupun hanya dilakukan oleh satu orang saja dan hanya mengandalkan peralatan yang sangat terbatas.

Tidak semua orang mampu melakukan sebuah produksi musik seorang diri, mengingat hal ini membutuhkan sebuah teknik dan keterampilan dalam pengolahan bahan dan penguasaan materi. Jika keterampilan yang dimiliki seseorang itu terbatas, maka jalan keluar terbaik adalah dengan belajar terlebih dahulu, namun jika orang tersebut memiliki peralatan yang terbatas namun memiliki keterampilan yang cukup, maka orang tersebut masih dapat menciptakan sebuah karya musik dengan menggunakan metode yang akan penulis paparkan pada skripsi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pemaparan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana teknik membuat karya musik digital dengan menggunakan peralatan yang terbatas dan dilakukan oleh satu orang saja?”.

1.3 Batasan Masalah

Variabel yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah pada audio dalam proses produksi musik digital. Aspek penelitian adalah terfokus pada proses pembuatan aransemen musik digital dan analisis keilmuan yang dipakai.

Untuk memberi arah penelitian kiranya perlu dibuat suatu batasan masalah dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Barang produksi adalah sebuah instrumen musik digital tanpa vokal.
2. Jenis aliran musik adalah techno dengan judul “Open Mind” karya Ahmad Dahlan Arsyad.
3. Proses pengerjaan dilakukan dengan komputer pribadi.
4. Selama proses pengerjaan proyek ini penulis hanya menggunakan sebuah software utama saja yang digunakan yaitu Fruity Loops 5.0.2 Producer Edition.

1.4 Tujuan Penelitian

Produksi musik selalu saja menampakkan kemajuan dari tahun ke tahun, karena musik itu sendiri sudah sangat lekat di hati masyarakat. Musik adalah sebuah benda yang abstrak, sehingga tidak ada kepastian sehingga bisa saja suatu

musik itu disukai satu orang, namun tidak disukai oleh orang yang lain.

Proses produksi sebuah musik adalah sebuah proses yang membutuhkan keterampilan dan ketelitian, sehingga tidak banyak orang yang dapat memproduksi sebuah karya seni musik. Dari masalah inilah penulis bermaksud menulis skripsi ini dengan tujuan sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Akademik

Penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi jenjang program sarjana dengan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Ilmiah

Untuk memberikan sumbangan pemikiran atau masukan bagi ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan untuk dipadukan dan diterapkan serta menjadi suatu pertimbangan di lapangan dalam suatu penelitian yang lain.

1.4.3 Tujuan Lain

Hasil penelitian skripsi ini akan penulis jadikan dasar pada rencana usaha yang akan penulis tekuni. Sehingga diharapkan penelitian benar-benar mencapai tujuan yang diharapkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Musik adalah benda abstrak yang memiliki nilai seni dan finansial. Musik diciptakan manusia mempunyai satu tujuan yang utama yaitu sebagai media hiburan. Sedangkan maksud dari penulis sendiri memilih musik digital sebagai objek

penelitian adalah karena musik memiliki manfaat sebagai berikut :

- Sebagai media promosi dan informasi.
- Sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral, pendidikan, kritik, humor dan nasionalisme kepada orang lain.
- Sebagai pembuka sebuah film.
- Sebagai hiburan yang digemari oleh masyarakat umum.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam membangun proyek multimedia guna memperlanear proses pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- Tinjauan Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca dan menyadur informasi dari buku maupun materi kuliah yang pernah disampaikan, termasuk data-data atau dokumen yang didapat dari internet.

- Eksperimen

Cara yang paling efektif adalah dengan praktik secara langsung. Untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki, serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh proses yang dimaksud termasuk kesulitan yang mungkin ditemui dan pencarian solusi atas masalah tersebut.

- Interview

Hal ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan pada pihak-pihak yang terkait. Sehingga penulis memperoleh informasi yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta membantu dalam penyusunan laporan.

1.7 Sistematika Penelitian

Agar skripsi ini dapat dengan mudah dimengerti dan dipelajari, berikut penulis gambarkan sistematika penulisan skripsi.

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan pada BAB I ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan penulis jelaskan mengenai Konsep dasar musik, teknik pembuatannya dan software-software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN MUSIK

Analisis mengenai objek yang akan diciptakan, mulai dari menentukan jenis musik, menciptakan aransemen musik, tempo dan durasi. Serta membandingkan dengan beberapa skripsi lain yang memiliki tema yang sama namun menggunakan software yang berbeda.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini proses produksi mulai dilaksanakan dengan mengikuti alur

yang sudah ditentukan pada bab sebelumnya. Isi bab adalah sebuah proses tutorial dan analisis yang akan menjelaskan proses produksi dari awal hingga akhir.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir dari skripsi ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian, proses produksi dan hasil. Serta saran yang akan diberikan apabila akan ada pengembangan dari mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang dipergunakan untuk penulisan Skripsi.



