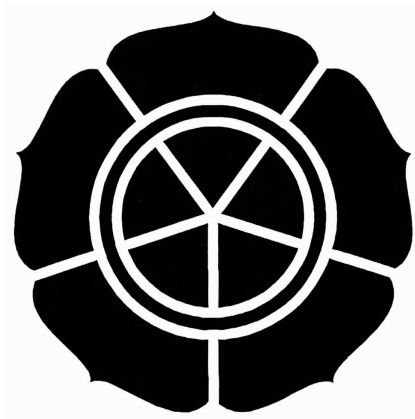


**MEMBUAT KARYA MUSIK
DENGAN FRUITY LOOPS 5.0.2**

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhamad Syihabuddin Yahya

06.11.1122

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

AMIKOM

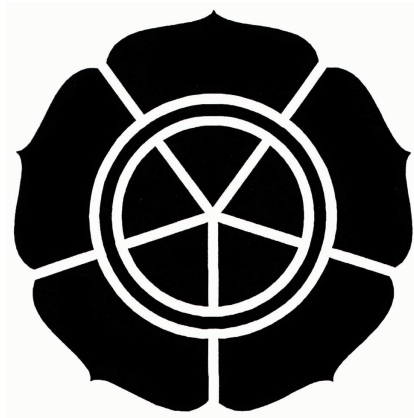
YOGYAKARTA

2010

**MEMBUAT KARYA MUSIK
DENGAN FRUITY LOOPS 5.0.2**

Skripsi

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



Disusun oleh

Muhamad Syihabuddin Yahya

06.11.1122

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Membuat Karya Musik Dengan Fruity Loops 5.0.2

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Syihabuddin Yahya

06.11.1122

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 16 Juli 2010

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

Membuat Karya Musik Dengan Fruity Loops 5.0.2

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Syihabuddin Yahya

06.11.1122

telah dipertahankan di sepan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

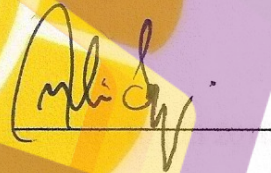
Nama Penguji

**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Juli 2010

KETUA SIMK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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, 16 Juli 2010

Muhamad Syihabuddin Yahya

NIM. 06.11.1122

MOTTO

TENGADAHKAN TANGAN KEPADA TUHANMU, TELUNGKUPKAN TANGAN UNTUK SAUDARAMU

JADILAH ANAK YANG SOLEH UNTUK MEMPERINGAN BEBAN AYAH DAN IBU, DAN JADIKANLAH ANAK-ANAKMU SOLEH DAN SOLEHAH AGAR RINGAN PULA BEBANMU

BERFIKIRLAH UNTUK SELALU MEMPEROLEH SUATU MANFAAT DENGAN KERJA KERAS, NAMUN BERFIKIRLAH JUA AGAR KITA BERMANFAAT UNTUK ORANG LAIN

MANTABKANLAH HATI PADA SEBUAH PILIHAN DAN JADIKAN PILIHAN-PILIHAN YANG LAIN SEBAGAI TOLAK UKUR KEBERHASILAN KEBERHASILAN

MENDAPATKAN RIDHO ALLAH SWT, MEMBAHAGIAKAN ORANG TUA, BERGUNA UNTUK MASYARAKAT, MELINDUNGI DAN MEMPERTAHANKAN IBU PERTIWI ADALAH SEDIKIT DARI SEKIAN BANYAK MISI YANG HARUS DILAKUKAN, KHUSUSNYA OLEH SAYA SENDIRI

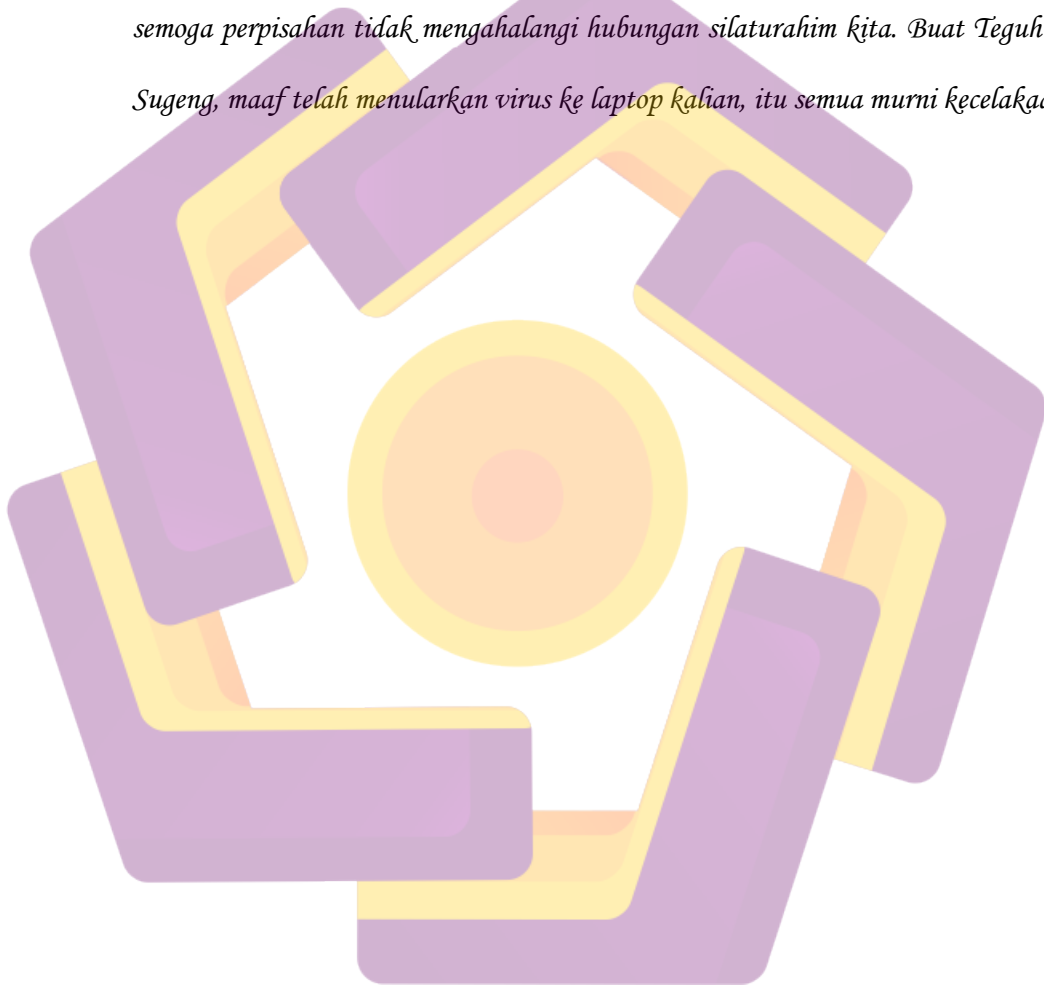
IKHLAS BAKTI BINA BANGSA BER-BUDI BAWA LAKSANA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam menciptakan bumi beserta isinya. Syukur Alhamdulillah karya tulis ini berhasil disusun dengan baik. Dengan bangga karya tulis ini saya persembahkan kepada :

- *Ibuku Siti Aisyah dan Bapakku Muhamad Nasoka yang sangat aku cintai, dengan segala kesederhanaan dan keterbatasan yang dimiliki tetap berusaha untuk menyelesaikan anak-anaknya setinggi mungkin. Terima kasih atas kasih sayang, dukungan dan do'a yang tidak pernah putus untuk kebahagiaanku.*
- *Mbakku Eka Septi Kurniawati dan adikku Muhamad Farid Dahlan yang selalu mendukung, menghibur dan memberikan semangat kepadaku untuk tetap menjadi yang terbaik. Insya Allah kalian akan jauh lebih baik dariku, amin ya Allah.*
- *Adinda Teti Fatimah, terima kasih tetap memberikan semangat yang luar biasa untukku. Kabar dan Do'amu tetap ku nantikan selama aku jauh. Selesaikanlah kuliahmu dengan baik.*
- *Bapak Margono, Radit, Oom beserta keluarga, dengan segala hormat saya ucapkan terima kasih sekali, dengan bantuan anda penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar.*
- *Teman-teman IKPM Lampung Timur Yogyakarta, Bang Arsyad, Indit, Ihsan, Mbak Apri, dll, terima kasih atas dukungan dan perhatiannya selama aku di Jogja. Kalian adalah bagian dari kehidupanku. Tetaplah berkarya dan jangan lupakan aku jika kalian sudah meraih sukses.*

- *Kerabatku Om Taufiq, mas Cahaya, mbak Wara, tanpa kalian aku kesepian di jogja. Mudah-mudahan kedewasaan tidak memberikan jarak yang berarti, buatku kalian tetap menjadi temanku bermain kelereng seperti waktu kecil dulu.*
- *Teman-teman semuanya, Irii, Adit, Teguh, Wahid, Tino, Adi, Ipul, Aziz Kasela, Aziz Kacamata, Sugeng, dan yang lainnya. Terima kasih atas bantuan kalian, semoga perpisahan tidak menghalangi hubungan silaturahmi kita. Buat Teguh dan Sugeng, maaf telah menularkan virus ke laptop kalian, itu semua murni kecelakaan.*



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Membuat Karya Musik Dengan Fruity Loops 5.0.2”.

Terselesainya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan moril, materiil maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan banyak petunjuk yang sangat membantu guna penyusunan skripsi ini.
3. Kedua orang tuaku dan kedua saudaraku yang tercinta, yang telah memberikan dukungan, dorongan serta doa yang tiada henti.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM YOGYAKARTA serta karyawan.
5. Teman-teman kelas S1TI-B Angkatan 2006 yang memberikan banyak sekali bantuan kepada penulis guna menyelesaikan perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
6. Rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang ada di luar lingkungan kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah

banyak membantu penulis baik dalam menyelesaikan skripsi ini maupun selama perkuliahan.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari dengan keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersedia membangun untuk memperbaiki karya tulis ini di masa mendatang.

Demikianlah sedikit pengantar dari penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 16 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Akademik	4
1.4.2 Tujuan Ilmiah	4
1.4.3 Tujuan Lain	4

1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penelitian	6
1.8 Jadwal Penelitian	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sejarah Perkembangan Multimedia	9
2.2 Pengertian Multimedia	10
2.3 Objek-objek Multimedia	11
2.3.1 Teks	12
2.3.2 Gambar	12
2.3.2.1 Bitmap	13
2.3.2.2 Vektor	14
2.3.3 Animasi	14
2.3.4 Video	15
2.3.5 Audio atau Suara	16
2.4 Sejarah Musik	17
2.5 Pengertian Musik	18
2.6 Dasar-dasar Permainan Musik	19
2.6.1 Nilai Ketukan	20
2.6.2 Tangga Nada	22
2.6.2.1 Nada dan Interval	22
2.6.2.2 Pola Tangga Nada	23

2.6.3 Chord	26
2.7 Software yang Digunakan	27
2.7.1 Ekstensi File	28
2.7.1.1 Format FLP	28
2.7.1.2 Format WAV	28
2.7.1.3 Format MP3	29
2.7.1.4 Format MIDI	29
2.7.1.5 Zipped loop file	29
2.7.2 Instalasi Fruity Loops 5.0.2	30
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN MUSIK	
3.1 Tinjauan Umum	33
3.1.1 Tentang Pencipta Aransemen	34
3.1.2 Tentang Musik “Open Mind”	34
3.2 Analisis Sistem	35
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem	35
3.2.1.1 Sistem Analog Recording	36
3.2.1.2 Sistem Semi Digital Recording	37
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	40
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
3.2.2.3 Kebutuhan Brainware	41
3.2.2.4 Spesifikasi Sistem	41

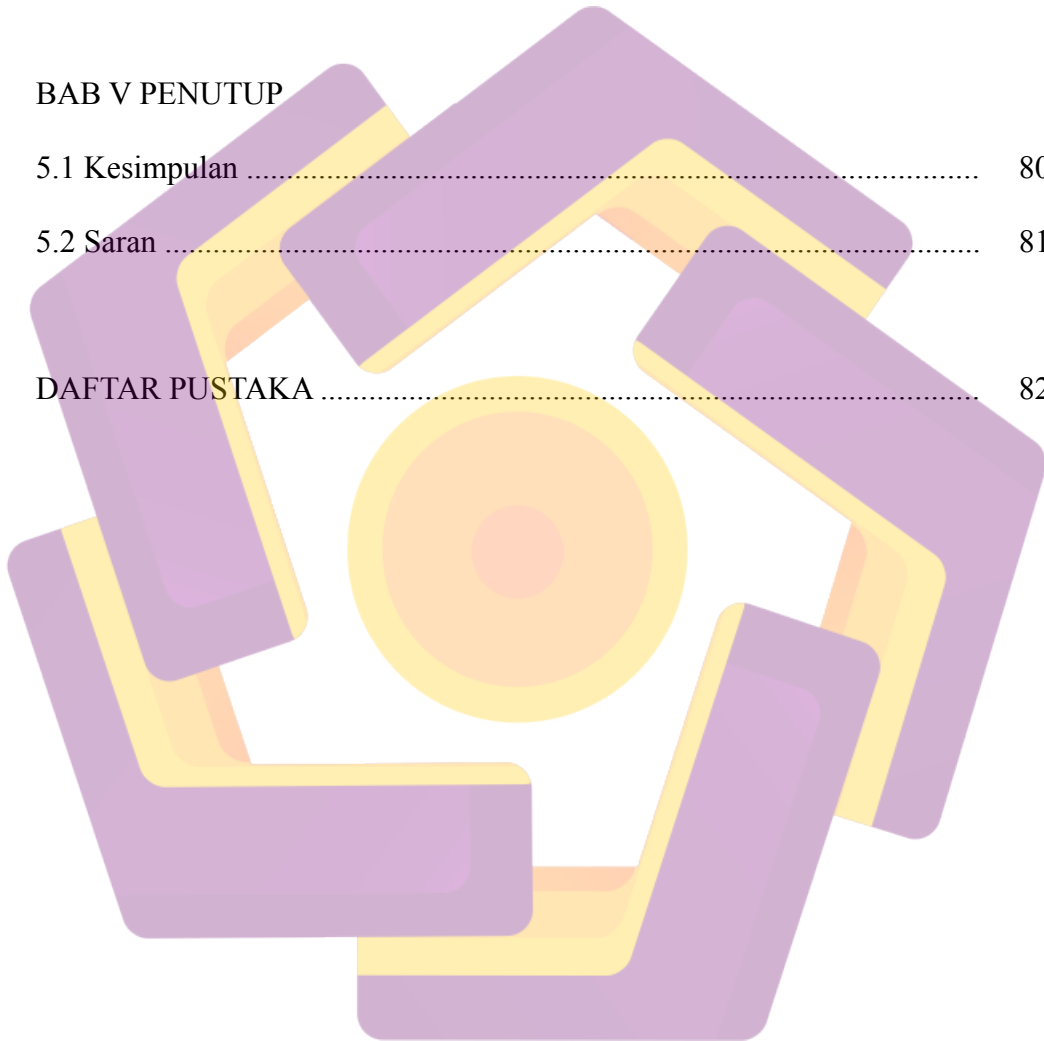
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem	41
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi	42
3.2.3.2 Kelayakan Pengguna	42
3.2.3.3 Kelayakan Pasar	42
3.3 Perancangan Musik Digital “Open Mind”	43
3.3.1 Chanel	44
3.3.2 Drum Loop	46
3.3.3 Melody	48
3.3.4 Bass	48
3.3.5 Background	49
3.3.6 Effect	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pra Produksi	51
4.2 Produksi	52
4.2.1 Produksi Drum Loop	53
4.2.1.1 Pattern Reserve Crash	53
4.2.1.2 Pattern Snare	54
4.2.1.3 Pattern Drum1	55
4.2.1.4 Pattern Snare Rample	56
4.2.1.5 Pattern Snare Rample Up	56
4.2.1.6 Pattern Drum2	58
4.2.1.7 Pattern Random Hat	59

4.2.1.8 Pattern Drum Varian1	60
4.2.1.9 Pattern Drum Varian2	60
4.2.1.10 Pattern Snare Up	61
4.2.1.11 Pattern Snare&Tom	61
4.2.2 Produksi Melody	62
4.2.2.1 Pattern Bell	62
4.2.2.2 Pattern Bel2	63
4.2.2.3 Pattern End	64
4.2.2.4 Pattern Saw String	64
4.2.3 Produksi Bass	65
4.2.3.1 Pattern Bass C	65
4.2.3.2 Pattern Bass D	65
4.2.4 Produksi Background	66
4.2.4.1 Pattern Sequences	66
4.2.4.2 Pattern Nasty	68
4.2.5 Produksi Effect	68
4.2.5.1 Pattern Hit	68
4.2.5.2 Pattern FX GhH	69
4.2.5.3 Pattern fx_eh	69
4.2.6 Mixing	69
4.3 Paska Produksi	70
4.3.1 Pengujian dan Evaluasi	71
4.3.1.1 Pengujian	71

4.3.1.2 Evaluasi	71
4.3.2 Eksporting	72
4.3.3 Mastering	76
4.3.4 Cover Design	79

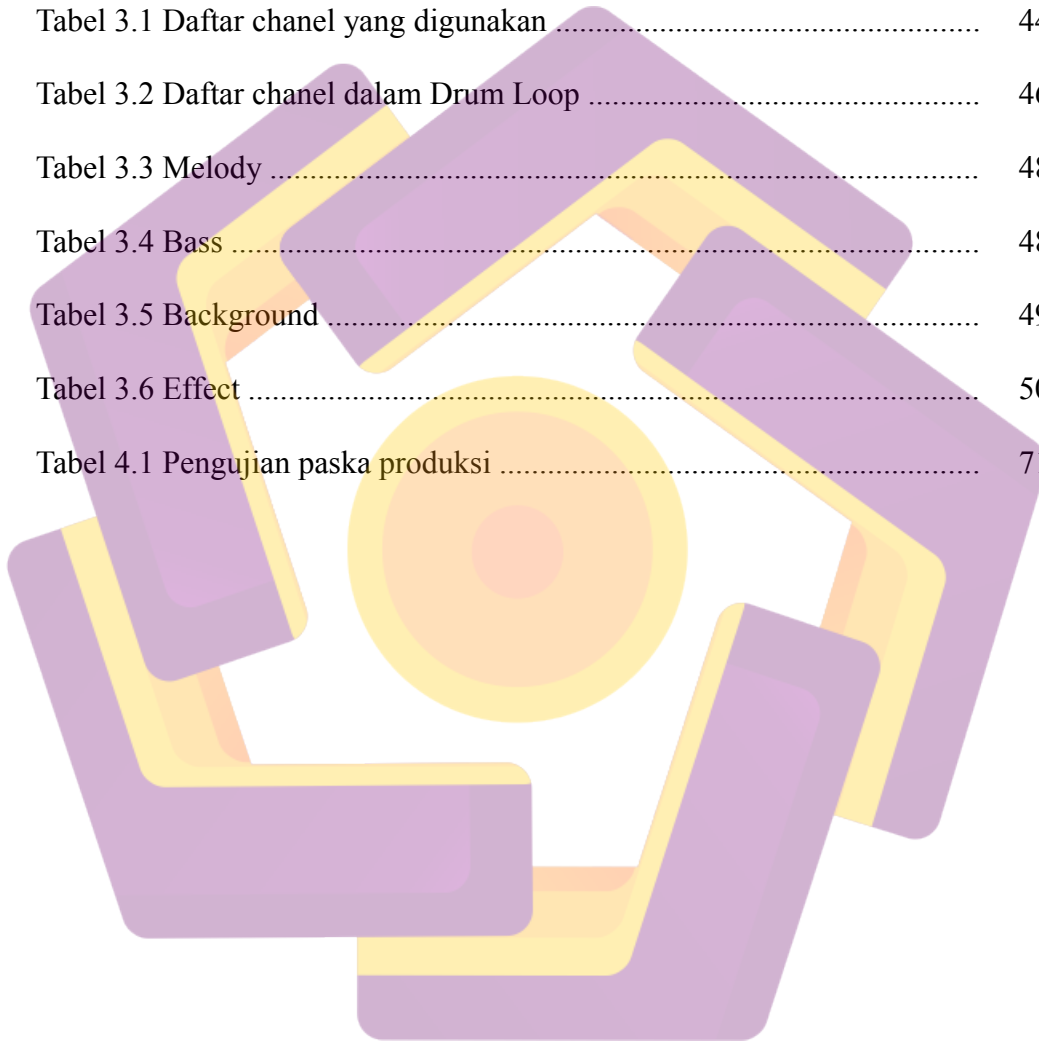
BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	8
Tabel 2.1 Nilai Ketukan	21
Tabel 3.1 Daftar chanel yang digunakan	44
Tabel 3.2 Daftar chanel dalam Drum Loop	46
Tabel 3.3 Melody	48
Tabel 3.4 Bass	48
Tabel 3.5 Background	49
Tabel 3.6 Effect	50
Tabel 4.1 Pengujian paska produksi	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Objek-objek Multimedia	11
Gambar 2.2 Contoh gambar yang menyajikan data kompleks	13
Gambar 2.3 Bagan nilai ketukan	21
Gambar 2.4 Interval Nada	23
Gambar 2.5 Interval Nada Kromatis	23
Gambar 2.6 Interval Tangga Nada Mayor	24
Gambar 2.7 Interval Tangga Nada Minor	25
Gambar 2.8 FL Studio v5.0.2	27
Gambar 2.9 Instalasi Fruity Loops 5.0.2	30
Gambar 2.10 Setup step pertama	31
Gambar 2.11 Setup step kedua	31
Gambar 2.12 Setup step ketiga	32
Gambar 2.13 Setup step keempat	32
Gambar 3.1 Proses transfer informasi	33
Gambar 3.2 Ahmad Dahlan Arsyad	34
Gambar 3.3 Recording dari DJ Console ke Analog Recorder	36
Gambar 3.4 Recording dari DJ Console ke Komputer	38
Gambar 4.1 Daftar Chanel pada Step Sequencer	52
Gambar 4.2 FPC_Crash_G18InLite_05 pada ketukan ke-3	54
Gambar 4.3 Crash dengan efek Reverse	54
Gambar 4.4 FPC_Snr_2H01 dua ketukan	55

Gambar 4.5 Kombinasi Hihat dan Kick sebagai dasar instrumen	55
Gambar 4.6 FPC_Snr_2H01 dengan tiga ketukan	56
Gambar 4.7 Pengetikan Snare Rample Up secara detil pada piano roll	56
Gambar 4.8 Mixer FX RD_Snare11	57
Gambar 4.9 Setting Fruity Free Filter pada RD_Snare_6	57
Gambar 4.10 Kombinasi tiga buah chanel pada Pattern Drum2	58
Gambar 4.11 Setting Fruity Free Filter pada HIP_Snare_3	58
Gambar 4.12 Pengetikan Hihat dengan efek Randomness	59
Gambar 4.13 Randomness pada Hihat	59
Gambar 4.14 Pengetikan RD_Snare_6 pada piano roll	60
Gambar 4.15 Setting Fruity Free Filter pada RD_Snare_6	60
Gambar 4.16 Ketikan RD_Snare_6 pada step sequencer	60
Gambar 4.17 RD_Snare_6 #2 dengan permainan Volume Up	61
Gambar 4.18 Setting Fruity Free Filter pada RD_Snare_6 #2	61
Gambar 4.19 Ketikan snare dan tom dengan pan yang seakan melingkar .	62
Gambar 4.20 Permainan bell-ballerina dengan piano roll pada pattern bell	63
Gambar 4.21 Permainan bell-ballerina dengan piano roll pada pattern bel2	63
Gambar 4.22 Tut terakhir pada pattern penutup	64
Gambar 4.23 Chanel saw to square pada piano roll	64
Gambar 4.24 Chanel HIP_Bass_2 pada nada C	65
Gambar 4.25 Chanel HIP_Bass_2 pada nada D	66
Gambar 4.26 Chanel Pulstar dan Pulstar 2	67
Gambar 4.27 Fruity Free Filter pada chanel Pulstar 2	67

Gambar 4.28 Modulation pada chanel pulstar 2	67
Gambar 4.29 Nasty dan Nasty #2	68
Gambar 4.30 Chanel HIT_5	68
Gambar 4.31 Chanel FX_GhH	69
Gambar 4.32 Chanel FX_EH	69
Gambar 4.33 Posisi Hihat	70
Gambar 4.34 Masukkan Nama dan lokasi penyimpanan	72
Gambar 4.35 Rendering	73
Gambar 4.36 Nero 7 Essensials	76
Gambar 4.37 Langkah membuka Nero 7 Essensials	77
Gambar 4.38 Tampilan Nero 7 Essensials	77
Gambar 4.39 Proses memasukkan file yang hendak diburning	78
Gambar 4.40 Memasukkan Title dan Artist	78
Gambar 4.41 Cover Design	79

INTISARI

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

Dari masa ke masa, musik diciptakan menyesuaikan dengan teknologi yang ada pada masa tersebut. Banyak sekali minat masyarakat yang ingin menekuni musik sebagai profesi, namun semua itu terkendala pada ekonomi. Hal ini dikarenakan proses pembuatan musik membutuhkan biaya yang tidaklah sedikit, baik itu untuk membeli peralatannya ataupun tenaga yang mengoperasikannya. Dari permasalahan inilah maka sebuah sistem yang mudah untuk membuat musik mulai dipikirkan. Bagaimana membuat musik dengan hanya menggunakan sebuah computer pribadi dan satu buah software saja dan tanpa harus membeli alat musik yang sangat mahal harganya.

Dengan adanya sistem yang sangat sederhana ini diharapkan animo masyarakat untuk berkreasi dalam dunia musik menjadi lebih meningkat.

Kata kunci : Musik, MIDI, Fruity Loops

ABSTRACT

Music is one of the entertainment at this point is still loved by all aspects of society, be it from the top, middle and lower ranks. Music created by human beings have different aims and objectives contained therein, including the music used as a medium of delivering education, criticism, humor, nationalism and so forth.

From time to time, adjust the music created with the technology that existed at that time. Lots of interest in the community who want to pursue music as a profession, but they were constrained in the economy. This is because the process of making music that does not require cost less, be it to buy equipment or personnel who operate them. From this problem so a system that is easy to make music started thinking. How to make music by just using a personal computer and one software only and without having to buy a musical instrument which is very expensive.

Given this very simple system is expected to create public interest in music became more increases.

Keywords : *Music, MIDI, Fruity Loops*