

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ILUSTRASI MUSIK KOLOSAL
MENGUNAKAN PENGOLAHAN DIGITAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Charel Ristiawan

17.12.0189

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ILUSTRASI MUSIK KOLOSAL
MENGUNAKAN PENGOLAHAN DIGITAL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Charel Ristiawan

17.12.0189

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ILUSTRASI MUSIK KOLOSAL
MENGUNAKAN PENGOLAHAN DIGITAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Charel Ristiawan

17.12.0189

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ILUSTRASI MUSIK KOLOSAL MENGUNAKAN PENGOLAHAN DIGITAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Charel Ristiawan

17.12.0189

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Risqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Maret 2021



Charel Ristiawan

NIM. 17.12.0189

MOTTO

”Berjalan tak seperti rencana adalah jalan yang sudah bisa dan jalan satu satunya jalani sebaik kau bisa”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin, saya panjatkan puja dan puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan hasil yang memuaskan. Skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan doa dari beberapa pihak, maka dari itu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu saya yang telah menjaga, merawat, mengajari, dan memberi saya kehidupan sehingga saya bisa menjadi orang yang seperti sekarang. Terimakasih atas doa sepanjang hari kalian yang telah memberi kekuatan kepada saya. Ini bukan akhir, masih banyak hal yang saya ingin tunjukan untuk membuat kalian bahagia. Sekali lagi terima kasih.
2. Bapak Mei P Kurniawan sebagai dosen pembimbing saya. Saya tidak tahu harus berkata apa lagi selain kata terima kasih untuk bapak. Bimbingan bapak atas pemikiran dan penulisan pada skripsi saya tidak akan saya lupakan. Semua itu akan saya bagikan bagi siapapun yang membutuhkannya.
3. Untuk Fahrul Riza dan Anggi yang sudah membantu pembuatan video teaser dan menemani setiap pengerjaannya
4. Untuk Rabani Fajar dan Rizal Fauzi yang sudah membantu pembuatan video Teaser dan menemani setiap pengerjaannya
5. Untuk Cendra Rahmady Trihendang yang sangat berjasa sekali dalam pembuatan skripsi ini, terimakasih untuk semua segala arahnya
6. Untuk seluruh keluarga besar Basecamp Bahagia, tempat yang selalu saya datangi setiap saya merindukan sesuatu
7. Untuk Muhammad Risky (Genjik) dan Pantra Rizal yang selalu memberi semangat yang berarti dalam pengerjaan skripsi ini
8. Semua orang yang mendukung dan mendoakan saya yang tak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak.

Yogyakarta, 08 Februari 2021

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ILUSTRASI MUSIK KOLOSAL MENGGUNAKAN PENGOLAHAN DIGITAL”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis, untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dan fasilitas dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Sistem Informasi angkatan 2017, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Audio dan Video.

Yogyakarta, 25 November 2019

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.4.1 Maksud	2
1.4.2 Tujuan	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Testing	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	6

2.2	MUSIK.....	6
2.2.1	Musik Ilustrasi.....	6
2.2.2	Musik Kolosal.....	6
2.2.3	Tempo Musik.....	6
2.3	AUDIO.....	7
2.4	RECORDING.....	8
2.4.1	<i>Equipment Recording</i>	8
2.4.2	<i>Recording Device</i>	8
2.4.3	Direct Box (DI).....	12
2.4.4	Monitor Speaker.....	13
2.5	MIDI.....	13
2.5.1	MIDI Squencing.....	14
2.5.2	Keuntungan MIDI.....	15
2.5.3	Perintah MIDI.....	15
2.5.4	Jenis Instrument MIDI.....	16
2.5.5	DAW.....	16
2.6	ANALISIS KEBUTUHAN.....	17
2.7	TAHAP PERANCANGAN.....	17
2.7.1	Pra Produksi.....	17
2.7.2	Produksi.....	17
2.7.3	Pasca Produksi.....	20
2.8	EVALUASI.....	20
2.8.1	Kuisisioner.....	20
2.8.2	Skala Likert.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	TINJAUAN UMUM.....	32
3.1.1	Profil Kamyada.....	32
3.1.2	Motto Kamyada.....	32
3.1.3	Logo Kamyada.....	32
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	33
3.2.1	Wawancara.....	33

3.2.2	Observasi.....	33
3.3	IDE ATAU GAGASAN	34
3.4	KONSEP MUSIK	34
3.5	ANALISIS KEBUTUHAN.....	34
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.6	PRA PRODUKSI.....	36
3.6.1	Merancang Dasar Ilustrasi Musik	36
3.6.2	Merancang <i>Cue Sheet</i>	37
3.6.3	Merancang Musik Latar	37
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1	PRODUKSI.....	40
3.1.1	Persiapan Project dan Setting Audio	40
3.1.2	Recording untuk Musik Latar	43
4.2	PRODUKSI.....	49
4.2.1	Mixing.....	49
4.2.2	Mastering dan Bouncing	52
4.2.3	Compositing Visual dan Ilustrasi Musik.....	54
4.2.4	Hasil Akhir Produk	55
4.2.5	Hasil Pengujian	56
4.2.6	Penilaian Menggunakan Kuisisioner	57
BAB V	PENUTUP	64
5.1	KESIMPULAN.....	64
5.2	SARAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		XVII
LAMPIRAN		1
PERSETUJUAN		III
PERNYATAAN.....		IV
PENGESAHAN		IV

MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR	XVI
INTISARI	XVIII
ABSTRACT	XIX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.4.1 Maksud	2
1.4.2 Tujuan	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Testing	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.2 MUSIK	6
2.2.1 Musik Ilustrasi	6
2.2.2 Musik Kolosal	6
2.2.3 Tempo Musik	6
2.3 AUDIO	7
2.4 RECORDING	8

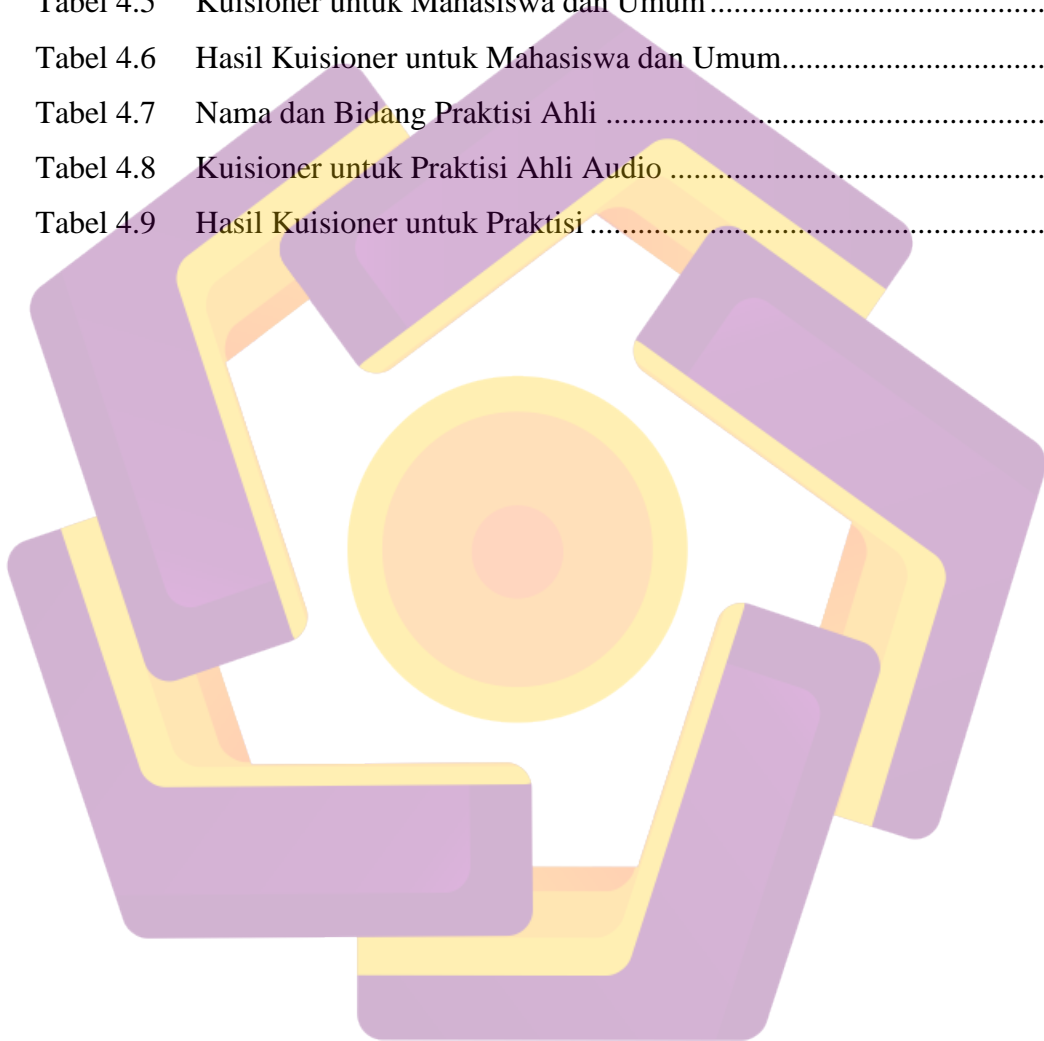
2.4.1	<i>Equipment Recording</i>	8
2.4.2	<i>Recording Device</i>	8
2.4.3	Direct Box (DI)	12
2.4.4	Monitor Speaker.....	13
2.5	MIDI.....	13
2.5.1	MIDI Squencing.....	14
2.5.2	Keuntungan MIDI.....	15
2.5.3	Perintah MIDI.....	15
2.5.4	Jenis Instrument MIDI	16
2.5.5	DAW	16
2.6	ANALISIS KEBUTUHAN	17
2.7	TAHAP PERANCANGAN	17
2.7.1	Pra Produksi	17
2.7.2	Produksi	17
2.7.3	Pasca Produksi	20
2.8	EVALUASI	20
2.8.1	Kuisisioner.....	20
2.8.2	Skala Likert.....	21
BAB III	METODE PENELITIAN	32
3.1	TINJAUAN UMUM	32
3.1.1	Profil Kamyada	32
3.1.2	Motto Kamyada.....	32
3.1.3	Logo Kamyada.....	32
3.2	PENGUMPULAN DATA	33
3.2.1	Wawancara.....	33
3.2.2	Observasi.....	33
3.3	IDE ATAU GAGASAN	34
3.4	KONSEP MUSIK	34
3.5	ANALISIS KEBUTUHAN	34
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.6	PRA PRODUKSI	36

3.6.1	Merancang Dasar Ilustrasi Musik	36
3.6.2	Merancang <i>Cue Sheet</i>	37
3.6.3	Merancang Musik Latar	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	PRODUKSI.....	40
3.1.1	Persiapan Project dan Setting Audio	40
3.1.2	Recording untuk Musik Latar	43
4.2	PRODUKSI.....	49
4.2.1	Mixing.....	49
4.2.2	Mastering dan Bouncing	52
4.2.3	Compositing Visual dan Ilustrasi Musik.....	54
4.2.4	Hasil Akhir Produk	55
4.2.5	Hasil Pengujian	56
4.2.6	Penilaian Menggunakan Kuisisioner	57
BAB V PENUTUP		64
5.1	KESIMPULAN.....	64
5.2	SARAN	64
DAFTAR PUSTAKA.....		XVII
LAMPIRAN		1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis Tempo	8
Tabel 2.2	Contoh Skala Likert	30
Tabel 3.1	Profil Kamyada	32
Tabel 3.2	Perangkat Keras	35
Tabel 3.3	Perangkat Lunak.....	35
Tabel 3.4	Cue Sheet Point.....	36
Tabel 3.5	Rancangan Musik Latar	37

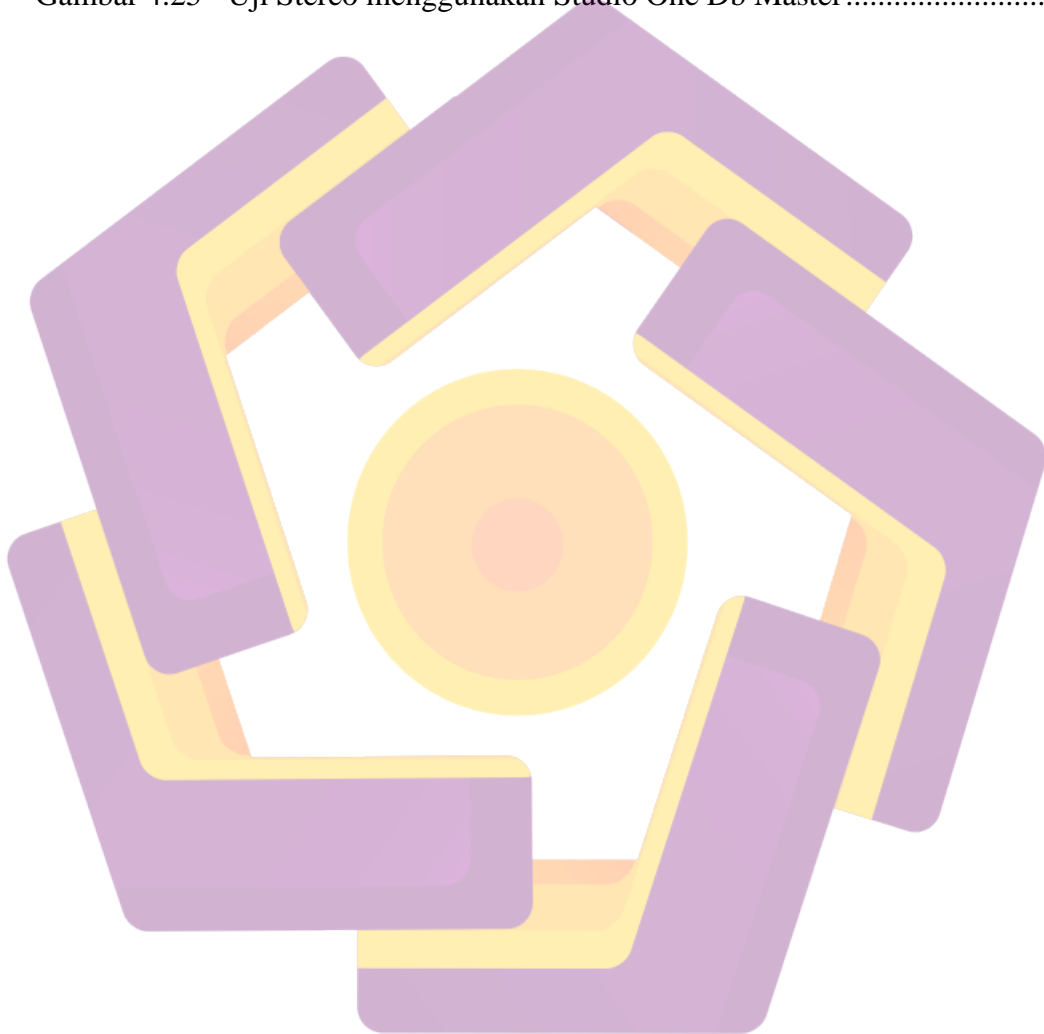
Tabel 3.6	Grafik Dinamika Musik Latar	38
Tabel 4.1	Track Instrumen pada Channel Rack	43
Tabel 4.2	Pengaturan Volume, Pan, dan Effect pada <i>Mixer</i>	50
Tabel 4.3	Video Description	54
Tabel 4.4	Interval Tingkat Intensitas	56
Tabel 4.5	Kuisisioner untuk Mahasiswa dan Umum	57
Tabel 4.6	Hasil Kuisisioner untuk Mahasiswa dan Umum.....	58
Tabel 4.7	Nama dan Bidang Praktisi Ahli	59
Tabel 4.8	Kuisisioner untuk Praktisi Ahli Audio	59
Tabel 4.9	Hasil Kuisisioner untuk Praktisi	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Portable Recorder.....	10
Gambar 2.2	Mini Studio	11
Gambar 2.3	Digital Multitrack Recorder	11
Gambar 2.4	Multitrack HD Recorder	12
Gambar 2.5	Komputer dan Perangkat Rekaman.....	13
Gambar 2.6	Keyboard Workstation	13
Gambar 2.8	Direct Box	15
Gambar 2.9	Speaker Monitor.....	15
Gambar 2.10	Routing MIDI Squencing	17
Gambar 3.1	Logo Kamyada.....	32
Gambar 3.2	Grafik Dinamika Musik Latar.....	38
Gambar 4.1	New Project.....	40
Gambar 4.2	Song Set Up	41
Gambar 4.3	Tampilan Video Player	42
Gambar 4.4	Scane Melihat Jam	43
Gambar 4.5	Scane Jalan	43
Gambar 4.6	ProjectSAM Orchestra Instrument.....	43
Gambar 4.7	Piano Roll.....	45
Gambar 4.8	Notasi pada Syntizer	45
Gambar 4.9	Notasi pada String.....	45
Gambar 4.10	Notasi Transisi Symbal.....	46
Gambar 4.11	Notasi Syntizer	46
Gambar 4.12	Time Quintize pada Notasi Piano Roll	47
Gambar 4.13	Transform For Audio Track.....	47
Gambar 4.14	Jendela Mixer	48
Gambar 4.15	Penambahan FabFilter ProQ 3	49
Gambar 4.16	EQing pada FabFilter Pro Q 3.....	49
Gambar 4.17	Reverb	50
Gambar 4.18	Balancing pada Mixer	50
Gambar 4.19	Jendela Export Directory.....	52

Gambar 4.20	Render Setting.....	53
Gambar 4.21	Proses Compositing pada Adoe Premier Pro	53
Gambar 4.22	Screenshot Video Teaser Pukul 7	54
Gambar 4.23	Spectrum Meter.....	55
Gambar 4.24	Waveform.....	55
Gambar 4.25	Uji Stereo menggunakan Studio One Db Master.....	56



INTISARI

Musik digital semakin berkembang pesat, perannya sangat membantu dalam produksi sebuah project audio. Bahkan, seorang produser film tidak perlu menggunakan layanan orkestra, hanya dengan satu atau lebih banyak perancang suara dapat membuat efek suara atau music dari genre apa pun itu melalui Plug-Ins yang tersedia di perangkat lunak DAW (Digital Audio Workstation).

Grub band Kamyada ingin membuat teaser dengan penunjang sebuah *backsound* original dalam per *realese* an lagu terbarunya, akan tetapi dengan keterbatasan sumber daya manusia yang belum paham akan audio digital original *backsound* belum terealisasi

Salah satunya Software Studio One 4 bisa menjadi solusi dalam penciptaan musik digital. Dalam penciptaan musik yang menggunakan software ini ada beberapa tahapan produksi yang meliputi Tracking, Mixing, Mastering. Musik ini dibuat dengan Studio One 4 dengan format file audio akhir (.wav)

Kata Kunci: Musik Digital, Studio One

ABSTRACT

Digital music is growing rapidly, its role is very helpful in the production of an audio project. In fact, a film producer does not need to use orchestral services, only with one or more sound designers can create sound effects or music of any genre via Plug-Ins available in the DAW (Digital Audio Workstation) software.

Kamyada band wants to make a teaser with the support of an original backsound as the realization of the newest song, but with limited human resources who do not understand the original digital audio backsound has not been realized.

One of them Software Studio One 4 can be a solution to digital music problems. In a music program that uses this software, there are several stages of production which include Tracking, Mixing, Mastering. This music was made with Studio One 4 with the final audio file format (.wav)

Keyword: *Music Digital, Studio One*