

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer memberikan banyak dampak positif dari berbagai macam sisi. Salah satu hal yang terkena dampak positifnya adalah perkembangan musik di dunia. Dengan adanya teknologi komputer, musisi dan teknisi suara dapat membuka peluang baru. Salah satu peluang yang tercipta dari perkembangan teknologi komputer terhadap musik adalah perekaman serta produksi musik secara digital. "Rekaman Digital memudahkan musisi, karena *software* mudah didapat", ungkap Prof. Agus Sardjono, Guru Besar Fakultas Hukum Universitas Indonesia yang juga seorang musisi [1].

Untuk dapat membuat sebuah karya musik, seorang musisi perlu melewati proses untuk produksi musik, tahap awal dalam produksi musik adalah proses *composing*. Pada tahapan ini musisi mencari ide, menulis lagu, membuat *melody* serta vokal. Dalam tahapan ini musisi membutuhkan alat musik guna mendukung proses *composing*. Untuk membeli sebuah alat musik diperlukan biaya yang besar sehingga, hal ini menghambat para musisi untuk memproduksi sebuah musik. Untuk mengatasi hal tersebut beberapa musisi seperti Eka Gustiwana, Heiakim, dan Erick EVP menggunakan *VSTi* sebagai pengganti alat musik. *VST* adalah emulasi berbagai peralatan perekaman suara dan instrumen yang dijadikan *software* dengan memanfaatkan pemrosesan sinyal digital untuk mensimulasikan peralatan tertentu. *VST* sering hadir sebagai plugin untuk *DAW*. Ada banyak jenis plugin *VST*, sebagian besar dapat diklasifikasikan sebagai instrumen (*VSTi*) atau efek. *VSTi* mengemulasi alat musik yang berbeda sehingga teknisi musik atau musisi tidak perlu menggunakan instrumen khusus atau menemukan seseorang yang dapat memainkan sebuah instrumen dengan mahir. [2] *DAW* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk merekam, mengedit, *mixing* dan mastering beberapa *track* yang direkam untuk menjadi sebuah lagu yang utuh. Contoh *DAW* yang bisa digunakan adalah *Fruity Loops*. [3]

Musik koplo yang merupakan musik asli Indonesia memang tidak pernah berhenti untuk selalu berinovasi [4]. Menurut Andrew Weintraub, penulis buku *Dangdut Stories* (2010), koplo adalah salah satu bentuk dari dangdut daerah. Ciri-cirinya antara lain memakai bahasa daerah, juga menambahkan praktik ataupun alat musik lokal. "Musik seperti ini dipasarkan ke komunitas etnolinguistik spesifik di Indonesia," [5]. Banyak yang suka mendengarkan irama kendang dari koplo. Dewasa ini koplo dapat diterima oleh sejuta umat [6].

Kehadiran *Virtual Studio Technology* serta *Digital Audio Workstation* yang terdapat pada sebuah komputer, membuat biaya yang dibutuhkan untuk produksi musik pun lebih sedikit dibandingkan untuk membeli sebuah instrumen dan penyewaan studio rekaman. Dalam proses pembuatan musik menggunakan teknologi studio virtual ini tidak membutuhkan banyak operator. Sehingga dalam proses pembuatan musik ini dapat lebih fokus dan maksimal dalam mengerjakannya. Musik dangdut koplo saat ini juga digunakan sebagai industri film sinetron, perlombaan musik, serta hiburan rakyat kelas menengah dan kebawah. [7]

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis memutuskan untuk mengambil judul "PEMANFAATAN *VIRTUAL STUDIO TECHNOLOGY (VST)* GUNA PEMBUATAN MUSIK KOPLO SECARA DIGITAL"

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara memanfaatkan *Virtual Studio Technology* guna pembuatan musik koplo secara digital.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam pembuatan skripsi ini yaitu :

- 1 Penggunaan *software* didalam Aplikasi *Fruity Loop Studio 12* yang berfungsi sebagai tempat penulisan notasi serta sarana untuk menjalankan *VST*.

- 2 Penggunaan *VST* yang disediakan *FLStudio 12* serta tambahan *Nexus 2*, *OTT* dan *Vocaloid 3* yang berfungsi untuk mengatur dan menetapkan instrumen dan efek suara yang akan dipakai dalam pembuatannya.
- 3 Hanya membahas langkah–langkah pembuatan musik koplo menggunakan *software Fruity Loop Studio 12* dan *Vocaloid 3*.
- 4 Tidak membahas tentang legalitas musik.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Merancang dan membuat musik koplo dengan praktis tanpa perlu menggunakan alat instrumen dan pemain instrumen secara nyata untuk menekan biaya pembuatan.
2. Untuk menjabarkan langkah-langkah dalam pembuatan musik koplo.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Pembaca dapat mengetahui langkah-langkah dalam pembuatan musik dangdut dengan menggunakan *Virtual Studio Technology* pada *Digital Audio Workstation FL Studio*
2. Pembaca dapat memahami bahwa *Virtual Studio Technology* pada *Digital Audio Workstation* bisa digunakan untuk membuat musik bergenre koplo.

#### 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode analisa kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif dari sumber yang diamati. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi yang dilakukan pengamatan secara langsung pada musik koplo berjudul “banyu langit” dengan cara mendengarkan secara detail.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut :

### 1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah pemanfaatan *virtual studio technology (VST)* guna pembuatan musik koplo secara digital, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data yang akan digunakan dan sistematika penulisan.

### 2. Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori yang akan mendukung penelitian ini, mulai dari kajian dari penelitian yang serupa sebelumnya, dasar teori yang didapat dari sumber pustaka dan kutipan mengenai penelitian ini.

### 3. Bab 3 Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum, analisa kebutuhan dan tahapan pra produksi musik yaitu, pembuatan ilustrasi musik dangdut berdasarkan analisa dari sampel musik koplo, seperti tempo dan alat musik yang akan digunakan.

### 4. Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang proses produksi dan pasca produksi musik koplo menggunakan *VST* serta hasil akhir dan pembahasan.

## 5. Bab 5 Penutup

Pada bab ini akan dijelaskan tentang kesimpulan dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa.

