

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan komputer. Dengan demikian, komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pemakaian komputer sering digunakan untuk hal-hal yang berkenaan dengan pemrosesan data, pengolahan kata dan didalamnya termasuk pemrosesan audio dalam hal ini adalah *recording*.

Handphone atau alat komunikasi saat ini juga sudah banyak beralih fungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi melainkan sudah dilengkapi berbagai macam tools, antara lain pemutar musik, maps atau peta dan masih banyak lagi aplikasi yang memudahkan penggunaannya dalam mengakses berbagai kebutuhan yang tersedia di perangkat tersebut.

Pengguna *smartphone android* sudah semakin banyak, seiring dengan bertambah banyaknya pengguna *smartphone android* aplikasi berbasis android pun semakin berkembang dengan pesat. Yahoo! dan Mindshare mengumumkan hasil riset mereka terkait pengguna *smartphone* di Indonesia. Survei yang dilakukan pada pertengahan tahun 2013 tersebut, terdapat 41 juta orang yang memiliki *smartphone*. "Terdapat sekitar 41,3 juta orang pengguna *smartphone* di Indonesia. *Smartphone*, bukan *feature phone*," ujar *Leader Business*

*Planning Mindshare Asia Pasific Deepika Nikhilender* di kantor Yahoo! Indonesia, Jakarta, pada Senin (28/10) 2013.

Teknologi dalam dunia *audio recording* juga tidak kalah berkembangnya terutama pada peralatannya. Saat ini pun sedang marak sekali apa yang disebut *home recording* yaitu proses perekaman audio menggunakan tools yang minimalis namun menghasilkan kualitas audio yang cukup memuaskan. Dalam dunia *audio recording* ada banyak teknik yang digunakan dalam proses perekaman, *balancing*, *mixing* dan *mastering*

Mengikuti kursus *audio recording* diperlukan diperlukan waktu yang cukup lama. Pelajaran dasar saja membutuhkan waktu sekitar 2 bulan, selain menyita waktu, biaya kursus *audio recording* juga cukup mahal. Dengan mengikuti seminar-seminar *audio recording* yang diadakan, sering kali peserta seminar tidak paham apa yang disampaikan oleh pembicara dan selain itu biaya mengikuti seminar sehari saja biayanya ratusan ribu.

*Cubase* merupakan software hasil main mata antara Steinberg dan Cakewalk. Ini terbilang baru, dan telah dicoba hasilnya cukup memuaskan. *User* akan berselancar ala Sonar dan memiliki kehebatan *Cubase*. Fasilitas yang tersedia dalam bentuk plug-in sangat mudah digunakan. Seperti efek gitar, begitu banyak pilihan yang dapat digunakan. Apalagi bicara tentang *MIDI*. *User* akan memiliki *sound Bank* layaknya memiliki puluhan Keyboards dunia dari segala merk terkenal.

Dengan demikian berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas maka dalam pembuatan skripsi ini penulis akan mengambil judul “ BUKU PINTAR CUBASE

HOME RECORDING BERBASIS ANDROID " yang diharapkan dapat menjadi alternatif solusi yang membantu bagi yang ingin belajar menjadi *audio engineer* dengan memanfaatkan *smartphone*.

Disini penulis memilih Software audio recording "*Cubase*" untuk *take live* gitar, bass dan menggambar instrument *drum*, dan menggunakan "*Fruity loop's studio*" untuk membuat instrument midi seperti *synteizer* karena software recording *Cubase* ini yang paling bersahabat untuk spesifikasi computer rumahan pada saat ini, selain itu *Cubase* lebih menciptakan hasil suara yang lebih *humanity* untuk instrument seperti *drum* dan sebagainya. Sedangkan *fruity loops studio* hanya untuk membuat instrument midi seperti *synteizer* karena memang software ini lebih diperuntukan untuk membuat audio digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah : Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang tutorial multimedia berbasis android sebagai sarana pembelajaran *home recording*?
2. Bagaimana membuat tutorial multimedia yang menarik dan efektif sehingga user dapat dengan mudah mengoperasikan simulasi ini dan mengerti informasi dan tujuan akan yang disampaikan.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada dan menghindari terjadinya pelebaran masalah yang akan diuraikan maka diberikan batasan sebagai berikut, penelitian mencakup buku pintar *cube home recording* berbasis android dan dibatasi hanya membahas proses recording sampai menjadi sebuah produk lagu saja dan tidak membahas proses aransemen.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari pelaksanaan dan penulisan tugas akhir ini adalah menghasilkan simulasi *home recording* berbasis android sehingga mempermudah *audio engineer* dalam mempelajari proses *recording audio*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1.5.1 Bagi Penulis

- a. Dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kurikulum tingkat akhir Program Studi
- b. Bertambah wawasan dan pengalaman penulis dalam bidang programming dan teknologi informasi dalam hal-hal yang berkaitan dengan metodologi penulisan tugas akhir.

#### 1.5.2 Bagi Audio Engineer

- a. Merancang suatu aplikasi yang dapat memudahkan *audio engineer* dalam melakukan proses *audio recording*.

## 1.6 Metode Penelitian

### a. Metode observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti dengan instansi terkait untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Informasi yang berkaitan adalah proses jalannya proses *recording*.

### b. Metode wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada obyek penelitian. Data diperoleh dari berbagai sumber data baik secara langsung maupun tidak langsung. Sumber data langsung yang dimaksud adalah sumber datayang diperoleh secara langsung di lokasi penelitian tata cara dan teknik dalam *recording*. Sedangkan sumber data tidak langsung adalah sumber data yang diperoleh penulis dalam bentuk lisan yaitu tanya jawab dengan *audio engineer*.

### c. Metode Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber-sumber buku yang berkaitan dirangkum sebagai acuan penulisan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### 1. BAB I

Bab I membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, sistematika penulisan untuk simulasi *home recording* berbasis android.

## BAB II

Bab II membahas mengenai landasan teori yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan laporan tugas akhir simulasi *home recording* berbasis android.

## 2. BAB III

Bab III membahas mengenai desain dan perancangan simulasi *home recording* berbasis android.

## 3. BAB IV

Bab IV berisi mengenai hasil dan pembahasan sistem informasi penjualan mengenai *audio recording* yang mencakup implementasi sistem dan implementasi program.

## 4. BAB V

Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan.

## 5. Daftar Pustaka

Memuat pustaka yang merupakan referensi yang diacu dalam pembuatan laporan tugas akhir.