

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia musik di era sekarang ini sangat maju hal ini ditandai dengan munculnya musik digital yang dibuat dengan menggunakan komputer. Sebelum terkenalnya musik digital, terdapat musik yang disebut dengan musik analog. Media rekaman analog memang sedikit lebih rumit serta prosesnya membutuhkan waktu yang lebih lama. Perekaman musik analog juga membutuhkan banyak peralatan. Sedangkan dalam musik digital proses pembuatan maupun perekaman membutuhkan waktu yang lebih singkat dan hasil musik digital lebih baik dibandingkan dengan musik analog.

Di Indonesia terdapat berbagai macam aliran musik seperti band, dangdut, rock, jazz sampai dengan musik rebana yang sering dimainkan pada waktu tertentu. Dalam musik rebana cara memainkan alat musiknya juga masih konvensional yaitu dengan cara dipukul. Hal ini akan lebih mempersulit saat prosesnya perekaman karena, alat musik ini dimainkan oleh banyak orang sehingga, *tempo* lagu yang dilantunkan terkadang kurang sesuai dengan yang diharapkan, baik itu terlalu cepat atau lambat.

Jadi penggabungan musik digital dalam sebuah musik rebana tidak perlu melakukan perekaman keseluruhan alat musik rebana tersebut hanya dilakukan perekaman *sampel* suaranya saja. Terdapat banyak lagu lagu rebana salah satunya lagu rebana Hayyul Hadi. Pada dasarnya lagu ini proses perekamannya masih bersifat konvensional dan hal tersebut sangat mempengaruhi tingkat kejernihan

suara yang dihasilkan, tempo lagu dan kesalahan yang dilakukan oleh pemain musik rebana. Maka dari itu untuk mengantisipasi hal hal di atas proses pembuatan lagu rebana dilakukan secara digital, sehingga hasil lagu yang dihasilkan lebih jernih, tempo lebih stabil dan mengurangi kesalahan dari pemain musik.

Dengan metode digital maka dalam perekaman musik rebana yang tadinya dilakukan secara konvensional dan hasilnya sangat tergantung dari kemampuan pemusiknya kini dapat dilakukan dengan metode *sample* suara dan dengan blok blok yang telah disediakan dalam *software* DAW (*Digital Audio Workstation*) maka kita dapat menggunakannya tanpa merekam semua ketukan alat musiknya sampai akhir sehingga tempo maupun ketukan suara alat musiknya stabil.

Dari pemaparan pemaparan di atas, penulis bermaksud mengambil judul "*PEMBUATAN LAGU REBANA "HAYYUL HADI" BERBASIS DIGITAL*". Dalam pembuatan lagu tersebut semua *instrument* pengiringnya akan dibuat dalam bentuk digital baik itu suara terbang dan suara pengiring lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang di ambil adalah Bagaimana membuat lagu rebana "Hayyul Hadi" dalam bentuk digital.

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini menekankan pada pembuatan lagu rebana digital, yang mencakup berbagai hal, sebagai berikut :

1. Lagu rebana “Hayyul Hadi” dibawakan dengan dua bawaan (*reff*).
2. Lagu rebana ini dibawakan dengan durasi 6 sampai 7 menit.
3. Lagu yang dibuat adalah lagu yang sudah ada dan diaransemen ulang menjadi bentuk digital.
4. Terdapat 4 (empat) *instrument* dalam musik rebana ini yaitu bass, piano, gitar, string dan perkusi.
5. Sebagai target penguji dalam skripsi ini yaitu jama'ah rebana Himatul Aliyah yang bertempat di desa Mloyo, Temanggung, Jawa Tengah dan orang yang pernah mendengar lagu tersebut.
6. Skripsi ini dibatasi pada tahap pembuatan musik digital bergenre sholawat rebana.

1.4 Manfaat Penelitian

Pembuatan lagu rebana digital ini bermfaat sebagai :

1. Pembuatan lagu berbasis digital ini sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Teknik Informatika, multimedia, dan industri musik.
2. Persyaratan kelulusan program studi S1 untuk memperoleh gelas Sarjana.
3. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi.
4. Menghasilkan suatu karya dalam bentuk lagu yang dapat dinikmati untuk masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

Ada beberapa langkah metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan lagu berbasis digital antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan data :

1. *Interview.*

Merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan secara langsung dari seseorang atau pihak yang paham dalam bidang lagu rebana.

2. *Observasi.*

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati pada objek yang akan dijadikan objek penelitian.

1.5.2 Analisis.

Pada tahap ini akan dilakukan tahapan analisis tentang analisis kebutuhan dan analisis yang berhubungan dengan pembuatan musik rebana yang berbasis digital.

1.5.3 Produksi.

Pada tahapan ini akan ditunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan lagu rebana dalam bentuk digital.

1.5.4 Evaluasi.

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung, untuk menerapkan pengetahuan yang telah diajarkan selama kuliah, serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang dimaksud, termasuk kesulitan ditemukan dan pacarian solusi atas masalah tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan Tugas akhir ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah tentang perkembangan industri musik dan teknologinya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang multimedia, konsep dasar musik, teori tentang musik digital, teori analisis dan teori tahapan produksi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN LAGU DIGITAL

Menerangkan tentang identifikasi masalah, merancang isi yang meliputi tentang merancang konsep, analisis kebutuhan perangkat keras dan hal yang berhubungan dengan proses pra produksi.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini berisi, proses produksi dan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan serta saran yang berkaitan dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA