

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya teknologi khususnya dalam hal musik digital, memudahkan para pencipta lagu untuk menciptakan suatu karya musik dengan menekan biaya menjadi jauh lebih murah, praktis, dan mudah. Pembuatan karya musik yang pada awalnya membutuhkan berbagai macam alat musik kini dapat tergantikan dengan teknologi digital yang semakin hari semakin mendekati suara alat musik asli. Begitu pula dengan biaya produksi, kini dapat jauh ditekan karena menggunakan instrumen digital (VST) dan tidak perlu lagi mendatangkan sejumlah pemain musik karena pada saat ini bahkan dengan sebuah perangkat komputer pun sebuah karya musik kompleks dapat diciptakan.

Diantara perangkat lunak yang saat ini menjadi primadona bagi pencipta karya musik adalah fruity loop dan cubase. Keduanya merupakan Digital Audio Workstation (DAW) yang merupakan perangkat lunak untuk menciptakan karya musik. Di samping itu, fruity loops juga menyediakan berbagai macam plugin berupa instrumen digital (VST) sehingga para pembuat karya musik dapat merancang suatu lagu yang cukup kompleks, bahkan dengan suara-suara unik yang sulit dilakukan pada alat-alat musik asli.

Walaupun pada hakikatnya umumnya para pemusik lebih menyukai karakter suara pada alat-alat musik asli, namun bagaimanapun teknologi musik

digital dapat sangat membantu karena lebih praktis dan biaya yang relatif jauh lebih murah.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan, yaitu bagaimana membuat lagu berbasis digital dengan menggunakan perangkat lunak Fruity Loops 12 dan Cubase 4?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan beberapa pokok permasalahan dalam pembuatan musik digital ini, yaitu :

1. Perangkat lunak yang digunakan adalah Fruity Loops 12 dan Cubase 4.
2. Plugin yang digunakan adalah plugin yang tersedia pada FL Studio 12 dan Cubase 4, dengan tambahan satu plugin yaitu Addictive Drums 2.
3. Menggunakan sample rate 44100 Hz.
4. Format yang digunakan adalah MP3.
5. Skripsi ini dibatasi pada pembuatan lagu digital dengan judul "Cakrawala".

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan penggunaan Fruity Loops 12 dan Cubase 4 secara efektif dan efisien.

3. Memberi pengetahuan pembuatan musik digital, khususnya menggunakan Fruity Loops 12 dan Cubase 4.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

### 1.5.1 Metode Analisis

#### a. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan membaca buku yang berkaitan dengan tema judul skripsi yang diambil oleh penulis. Pengumpulan data dengan metode kepustakaan akan menambah referensi yang penulis tuangkan dalam penulisan skripsi ini.

### 1.5.2 Metode Perancangan

#### a. Pra Produksi

Pada tahap ini musik belum dibuat, tapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari pengambilan sample lagu, instrumen, dan plugin.

#### b. Produksi

Ini adalah tahap dimana pembuatan musik digital berlangsung. Penyusunan aransemen musiknya sendiri terdiri dari track untuk drums, bass, gitar, vokal, pemberian plugin, efek, dan instrumen pendukung lainnya, kemudian disusun menjadi satu kesatuan sehingga menjadi sebuah musik yang utuh, hingga pada tahap mixing, equalizing, dan mastering.

### c. Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap akhir dimana lagu sudah jadi dan diduplikasi ke dalam format CD. Dengan ukuran sample rate 44.1 KHz dan bit depth 16 bit yang merupakan standar audio CD serta berformat mp3.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematikan penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : Landasan Teori**

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang menunjang penerapan VST pada Fruity Loops 12 dan Cubase 4, dan penjelasan mengenai perangkat lunak tersebut.

#### **BAB III : Analisis dan Perancangan**

Pada tahap ini akan dijelaskan bagaimana merancang lagu menggunakan Fruity Loops 12 dan Cubase 4.

#### **BAB IV : Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang rendering dan uji coba lagu digital yang telah dibuat.

**BAB V : Penutup**

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dari keseluruhan isi makalah.

**DAFTAR PUSTAKA**