

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer saat ini. Banyak bidang ilmu pengetahuan murni maupun terapan yang menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu pada bidangnya masing-masing. Mulai dari mengerjakan hal yang sederhana hingga rumit guna membantu mengerjakan pekerjaan yang ada pada tiap bidang ilmu tersebut. Teknologi komputer dapat diterapkan hampir disemua bidang, karena dengan kecanggihannya yang dimilikinya dan dukungan berbagai macam aplikasi program yang dapat membantu mempercepat proses yang sedang dikerjakan.

Salah satu bidang yang mengikuti dan menerapkan kemajuan teknologi komputer saat ini adalah multimedia. Dimana multimedia terdiri dari 5 elemen penting, yaitu: teks, grafik, audio, video, dan animasi. Dalam bidang multimedia, audio mempunyai peranan penting bila kita tinjau dari visi utama informasi multimedia, yaitu memanfaatkan segala indera manusia terutama mata dan telinga. Karena audio dapat membantu untuk mengekspresikan setiap adegan, informasi maupun pesan dari hasil karya multimedia yang akan disajikan melalui suara yang dihasilkan. Salah satu contoh penerapan audio pada bidang multimedia adalah *film score*.

*Film score* atau juga dikenal dengan istilah *cinematic music*, merupakan musik yang digunakan sebagai *background sound* untuk suatu film. Dimana setiap

ekspresi dari nada-nada pada *cinematic music* tersebut mewakili setiap adegan yang ditampilkan secara visual melalui film. Sehingga *cinematic music* ini merupakan elemen yang penting pada suatu film.

Awal perkembangannya *cinematic music* diproduksi dengan *musical instrument* dan alat pengolah audio yang serba analog (nyata). Tetapi karena perkembangan teknologi semakin maju, maka peralatan yang tadinya berwujud *musical instrument* dan alat pengolah audio analog (nyata) dapat diubah menjadi bentuk digital. Hal inilah yang dimanfaatkan penulis untuk membuat hasil karyanya. Sehingga penulis dapat menghasilkan *cinematic music* melalui pengolahan digital.

Maka dalam penelitian skripsi ini penulis mengambil judul "Pembuatan *Cinematic Music* Melalui Pengolahan Digital Menggunakan FL Studio 11". Pembuatan *cinematic music* ini menggunakan teknik pengolahan digital didalam setiap proses produksinya. Baik itu dari proses *composing, arranging, recording, sound design, sampling, audio editing, mixing, hingga mastering* semuanya dilakukan melalui proses digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat ditarik rumusan masalah yang mendorong penulis untuk mengetahui hal berikut:

1. Bagaimana cara menggunakan *software* FL Studio 11 untuk keperluan produksi *cinematic music*?

2. Bagaimana cara membuat sebuah *cinematic music* menggunakan *software* FL Studio 11 dengan menerapkan proses digital pada tiap elemen yang ada di dalam *cinematic music* tersebut?

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *cinematic music* ini menggunakan *hardware* berupa laptop Lenovo IdeaPad Z480, MIDI controller Samson Graphite M25, audio interface Focusrite Scarlett 2i4, studio monitor Yamaha HS8, studio headphone Samson SR850, cardioid microphone condenser Audio Technica AT2020, stand studio monitor Samson MS200 dan eggcrate acoustic foam.
2. Pembuatan *cinematic music* ini menggunakan *software* FL Studio 11.1.1 sebagai *Digital Audio Workstation* (DAW).
3. Untuk menghasilkan suara pada tiap elemen *cinematic music* menggunakan *software* berupa *Virtual Studio Technology Plugins Instrument* (VSTi Plugins). VSTi Plugins yang digunakan, yaitu: 4Front True Pianos 1.9.2 untuk menghasilkan suara piano, ReFX Nexus 2.2.0 untuk menghasilkan suara *violin*, *pizzicato bass* hingga *horn*, dan Lennar Digital Sylenth1 2.21 untuk menghasilkan suara *synthesizer*, *bassline* hingga *sound effect*.

4. Pembahasan pembuatan suara melalui proses digital hanya terbatas pada pembuatan *sound design synthesizer*, *bassline*, dan *sound effect* saja.
5. Penerapan *digital processing* (saat *mixing*) menggunakan *software* berupa *Virtual Studio Technology Plugins* (VST Plugins) FabFilter Pro-Q 2 untuk melakukan *equalizing*, FabFilter Pro-C 2 untuk *audio compressing*, Fruity Delay 2 untuk melakukan *delay effect*, Fruity Reverb 2 untuk melakukan *reverb effect*, ValhallaRoom untuk melakukan *reverb effect*, Fruity Filter untuk melakukan *audio filtering*, Native Instruments Transient Master untuk mengatur *dynamics effect*.
6. Penerapan *digital processing* (saat *mastering*) menggunakan *software* berupa VST Plugins iZotope Ozone 7.
7. Hasil akhir yaitu menampilkan video *trailer* film animasi dengan menggunakan *background sound* dari hasil *cinematic music* yang telah dibuat oleh penulis. Dengan durasi kurang lebih 2 menit 37 detik.
8. Pembuatan *cinematic music* melalui proses digital ini menggunakan elemen atau bahan berupa *kick sample sound*, *snare sample sound*, *ride cymbal sample sound*, *piano*, *string instrument*, *pizzicato bass*, *horn*, *digital analog synthesizer*, dan *sample sound effect*. Setidaknya kurang lebih terdapat 28 elemen suara yang diolah penulis dengan menerapkan *digital processing* pada *digital mixer* yang digunakan.

9. Pembahasan skripsi ini tidak terkait dengan topik *coding* algoritma dan pemrograman pada pembuatan *software digital audio workstation*, VSTi Plugins maupun VST Plugins.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti lebih dalam tentang penerapan proses digital untuk pembuatan *cinematic music* agar hasilnya *clean*, realistis dan dapat digunakan untuk produksi film sinema maupun animasi.

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami penerapan proses digital pada tiap elemen suara yang digunakan untuk pembuatan *cinematic music* dengan menggunakan *software digital audio workstation* FL Studio 11.
2. Penelitian ini mengembangkan kemampuan dasar *music production* agar dapat digunakan dalam film sinema, *video production*, film animasi, hingga *video game*.
3. Mengetahui dan menguasai cara serta proses pembuatan *cinematic music* menggunakan *software digital audio workstation* FL Studio 11.
4. Membuat sebuah *cinematic music* untuk dapat digunakan sebagai *background sound* pada suatu film sinema, *video production*, film animasi, hingga *video game*.
5. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portfolio yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.

## 1.5 Metode Penelitian

Berikut ini adalah cara-cara yang dilakukan penulis guna memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian:

### 1.5.1 Metode *Study Literature*

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis. Menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini *cinematic music* belum dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide, ekspresi suara, *chord progression*, *hook*, *lead*, *song structure*, serta membuat daftar *musical instrument* yang akan digunakan.

#### 1.5.3.1 Pra Produksi

1. *Composing*
  - a. Menentukan Tema
  - b. Membuat Daftar Elemen
  - c. Menentukan Struktur *Cinematic Music*
  - d. Menyusun Nada Dasar

## 2. *Arranging*

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Pada tahap inilah *cinematic music* dibuat mulai dari melakukan *recording*, melakukan *sound design* pada *software virtual analog synthesizer*, melakukan *sampling*, *audio editing*, melakukan *mixing*, hingga tahap akhir produksi *cinematic music* yaitu *mastering*. Dan tidak lupa penulis juga melakukan *video editing* untuk keperluan sidang skripsi ini.

#### 1.5.4.1 Produksi

1. *Recording*
  - a. *Audio Recording*
  - b. *MIDI Recording*
2. *Sound Design*
3. *Sampling*
4. *Audio Editing*
5. *Mixing*
  - a. *Balancing*
  - b. *Panning*
  - c. *Equalizing*
  - d. *Delay dan Reverb*
  - e. *Compressing*
  - f. *Transient Shaper*
  - g. *Automation*

#### **h. *Gain Staging***

- 6. *Mastering***
- 7. *Audio Rendering***

#### **1.5.4.2 Pasca Produksi**

- 1. *Video Editing***
- 2. *Video Rendering***

#### **1.5.5 Metode *Testing***

##### **1. *Pengujian Melalui Software***

Metode *testing* yang digunakan yaitu disesuaikan dengan standar *audio production*. Pengujian tentang teknik pengolahan digital yang diterapkan kemudian di analisis. Standar kualitas audio *cinematic music* yang diproduksi menyesuaikan dengan kualitas suara yang digunakan sebagai elemennya sehingga pada proses *testing* ini, penulis akan menganalisis apakah tingkat kestabilan dan keselarasan *gain* cukup baik dari tiap *frequency range* yang dihasilkan *cinematic music* mulai dari awal hingga bagian akhir musik, dan apakah *frequency range* yang dihasilkan sesuai dengan pengaturan *render setting* yang dilakukan.

##### **2. *Pengujian Melalui Survei Kuesioner***

Lalu dilakukan survei menggunakan kuesioner kepada 40 orang yang memiliki latarbelakang sebagai *music producer*, *musician*, penikmat musik, penikmat film, dan masyarakat umum guna mengetahui apakah



hasil produksi *cinematic music* ini layak atau tidak untuk digunakan dalam produksi film animasi maupun film sinema.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ringkasan mengenai isi masing-masing bab:

### **1.6.1 BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### **1.6.2 BAB II Landasan Teori**

Menguraikan dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan konsep pembuatan *cinematic music* dan tata cara pengolahan digitalnya, beserta pembahasan mengenai perangkat keras maupun perangkat yang lunak yang digunakan.

### **1.6.3 BAB III Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini akan menganalisis tentang apa yang akan di kembangkan dari proses dasar pembuatan *cinematic music* dan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan *cinematic music* melalui pengolahan digital tersebut.

#### 1.6.4 BAB IV Hasil dan Pembahasan

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil analisis dan pembuatan *cinematic music* melalui pengolahan digital, serta berisi tentang kelebihan dan kekurangannya.

#### 1.6.5 BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan oleh penulis pada BAB I.

#### 1.6.6 Daftar Pustaka

Berisikan daftar referensi yang digunakan penulis guna menyusun skripsi ini dari jurnal, buku dan website internet.

