

**PEMBUATAN *CINEMATIC MUSIC* MELALUI PENGOLAHAN  
DIGITAL MENGGUNAKAN FL STUDIO 11**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Zain Darmawan Nasution**

**11.11.4861**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN *CINEMATIC MUSIC* MELALUI PENGOLAHAN  
DIGITAL MENGGUNAKAN FL STUDIO 11**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Zain Darmawan Nasution**

**11.11.4861**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN *CINEMATIC MUSIC* MELALUI PENGOLAHAN  
DIGITAL MENGGUNAKAN FL STUDIO 11**

yang disusun oleh

**Zain Darmawan Nasution**

**11.11.4861**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 Mei 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Kusnawi, S.Kom, M. Eng.**  
**NIK. 190302112**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN *CINEMATIC MUSIC* MELALUI PENGOLAHAN  
DIGITAL MENGGUNAKAN FL STUDIO 11**

yang disusun oleh

**Zain Darmawan Nasution**

**11.11.4861**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Mei 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hartatik, ST, M.Cs**  
**NIK. 190302232**

**Dony Ariyus, M.Kom**  
**NIK. 190302128**

**Kusnawi, S.Kom, M. Eng.**  
**NIK. 190302112**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Juni 2016



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Mei 2016



Zain Darmawan Nasution

NIM. 11.11.4861

## MOTTO

“Cukuplah Allah (menjadi penolong) bagi kami dan Dia sebaik-baik pelindung”

(QS. Ali Imran:173)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sampai mereka mengubah apa yang ada dalam diri mereka”

(QS. Ar Raad:11)

*“Work hard until your idols become your rivals”*

“Bekerja keras sampai idola anda menjadi saingan anda”

(Anonymous)

*“If you can dream it, you can do it”*

“Jika kamu bisa memimpikannya, kamu bisa melakukannya”

(Walt Disney)

*“Music is the art of thinking with sounds”*

“Musik adalah seni berpikir dengan suara”

(Jules Combarieu)



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

1. Allah Subhanahu wata'ala yang selalu mengarahkanku, menguatkanku, memberiku ketenangan lahir dan batin.
2. Orang tuaku, Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik untuk anaknya. Mereka adalah pemberian terbaik dari Allah SWT. *I love you Mom and Dad.*
3. Nabi Muhammad Sallallahu alayhi wasallam beserta para sahabat, dan semua Nabi dan Rasul. Engkau adalah sebaik-baik tauladan bagi umat.
4. Adikku Anisa Ryzqya Nasution dan Maulana Adil Nasution yang selalu menyemangati ku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
5. Saudara-saudara ku sekalian, pakde, budhe, om, tante, dan saudara sepupuku yang sudah menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini, dan *men-support* dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman *sound designer, music producer dan audio engineer* di EDM Bedroom Producer. Terimakasih atas dukungan, motivasi untuk berkarir di dunia *music production*, ilmu dan kerjasamanya selama ini.
7. Sahabat dan teman-teman ku, Agung Wijaya, Wawan Darmawan, Andhika, Ical, Bagoes, Rayyan, Gilang. Terimakasih atas semangat dan *support* yang diberikan untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pembuatan *Cinematic Music* Melalui Pengolahan Digital Menggunakan FL Studio 11”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M. Eng. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



4. Bapak Adi Djayusman, S. Kom. selaku pihak PT. Mataram Surya Visi yang telah memberikan izin tertulis kepada penulis agar dapat digunakan untuk keperluan sidang pendadaran/skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan dan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Keluarga dan teman-teman yang telah banyak memberikan ilmu, pengalaman, motivasi dan kenangan.

Yogyakarta, 24 Mei 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xix
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian .....	6
1.5.1 Metode <i>Study Literature</i> .....	6
1.5.2 Metode Analisis .....	6
1.5.3 Metode Perancangan .....	6
1.5.3.1 Pra Produksi.....	6
1.5.4 Metode Pengembangan .....	7
1.5.4.1 Produksi .....	7
1.5.4.2 Pasca Produksi .....	8
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	8
1.6 Sistematika Penulisan .....	9
1.6.1 BAB I Pendahuluan .....	9
1.6.2 BAB II Landasan Teori.....	9

1.6.3	BAB III Analisis dan Perancangan .....	9
1.6.4	BAB IV Hasil dan Pembahasan .....	10
1.6.5	BAB V Penutup .....	10
1.6.6	Daftar Pustaka .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>11</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	11
2.2	Dasar Teori .....	12
2.2.1	Musik .....	12
2.2.2	Multimedia .....	12
2.2.3	<i>Cinematic Music</i> .....	12
2.2.4	<i>Music Production</i> .....	13
2.2.5	Proses Pembuatan <i>Cinematic Music</i> .....	13
2.2.5.1	Pra Produksi .....	13
2.2.5.2	Produksi .....	14
2.2.5.3	Pasca Produksi .....	23
2.2.6	<i>Hardware</i> Yang Digunakan .....	24
2.2.6.1	Laptop .....	24
2.2.6.2	<i>MIDI Controller</i> .....	25
2.2.6.3	<i>Audio Interface</i> .....	26
2.2.6.4	<i>Studio Monitor</i> .....	27
2.2.6.5	<i>Studio Headphone</i> .....	28
2.2.6.6	<i>Microphone Condenser</i> .....	29
2.2.6.7	<i>Acoustic Foam</i> .....	30
2.2.7	<i>Software</i> Yang Digunakan .....	31
2.2.7.1	FL Studio 11.1.1 .....	31
2.2.7.2	TruePianos 1.9.2 .....	31
2.2.7.3	Sylenth1 2.21 .....	32
2.2.7.4	FabFilter Pro-Q 2.03 .....	33
2.2.7.5	FabFilter Pro-C 1.23 .....	33
2.2.7.6	Transient Master 1.3.0 .....	34
2.2.7.7	iZotope Ozone 7 Advanced .....	34

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	36
3.1 Analisis Kebutuhan.....	36
3.1.1 Kebutuhan Fungsional .....	36
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.1.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.1.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
3.1.2.3 Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	44
3.1.2.4 Kebutuhan Biaya.....	46
3.2 Rancangan Proses Pembuatan <i>Cinematic Music</i> .....	47
3.3 Tahap Pra-Produksi.....	48
3.3.1 <i>Composing</i> .....	48
3.3.2 <i>Arranging</i> .....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	59
4.1 Produksi .....	59
4.1.1 <i>Recording</i> .....	59
4.1.1.1 <i>Audio Recording</i> .....	59
4.1.1.2 <i>MIDI Recording</i> .....	61
4.1.2 <i>Sound Design</i> .....	68
4.1.2.1 <i>Synth Pluck Sound Design</i> .....	68
4.1.2.2 <i>Synth Lead I Sound Design</i> .....	69
4.1.2.3 <i>Synth Lead II Sound Design</i> .....	71
4.1.2.4 <i>Synth Lead III Sound Design</i> .....	74
4.1.2.5 <i>Bassline Sound Design</i> .....	77
4.1.2.6 <i>White Noise Click Sound Design</i> .....	78
4.1.2.7 <i>White Noise Full Sound Design</i> .....	79
4.1.3 <i>Sampling</i> .....	80
4.1.3.1 <i>Sweep-Up FX Sample</i> .....	80
4.1.3.2 <i>Sweep-Down FX Sample</i> .....	80
4.1.3.3 <i>Top Kick Sample</i> .....	81
4.1.3.4 <i>Sub Kick Sample</i> .....	81
4.1.3.5 <i>Ride Cymbal Sample</i> .....	82

4.1.3.6	Snare Sample .....	83
4.1.3.7	Fat Snare Sample .....	83
4.1.3.8	Kick Sample.....	84
4.1.3.9	Gun Shoot FX Sample .....	84
4.1.3.10	Impact I FX Sample .....	85
4.1.3.11	Impact II FX Sample .....	86
4.1.3.12	Impact III FX Sample.....	86
4.1.3.13	Impact IV FX Sample .....	87
4.1.4	<i>Audio Editing</i> .....	87
4.1.5	<i>Mixing</i> .....	90
4.1.5.1	<i>Balancing</i> .....	90
4.1.5.2	<i>Panning</i> .....	91
4.1.5.3	<i>Equalizing</i> .....	92
4.1.5.4	<i>Delay dan Reverb</i> .....	99
4.1.5.5	<i>Compressing</i> .....	103
4.1.5.6	<i>Transient Shaper</i> .....	104
4.1.5.7	<i>Automation</i> .....	104
4.1.5.8	<i>Gain Staging</i> .....	105
4.1.6	<i>Mastering</i> .....	105
4.1.7	<i>Audio Rendering</i> .....	108
4.2	Pasca Produksi .....	110
4.2.1	<i>Video Editing</i> .....	110
4.2.2	<i>Video Rendering</i> .....	111
4.3	Hasil Produksi.....	112
4.4	Hasil Pengujian .....	113
4.4.1	Pengujian Melalui <i>Software</i> .....	113
4.4.2	Pengujian Melalui Survei Kuesioner .....	114
BAB V PENUTUP.....		117
5.1	Kesimpulan .....	117
5.2	Saran .....	118
DAFTAR PUSTAKA .....		120

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Visualisasi ADSR <i>Envelope</i> .....	17
Gambar 2.2 Visualisasi <i>Filter</i> .....	17
Gambar 2.3 Laptop Lenovo IdeaPad Z480 .....	24
Gambar 2.4 MIDI <i>Controller</i> Samson Graphite M25.....	25
Gambar 2.5 <i>Audio Interface</i> Focusrite Scarlett 2i4.....	26
Gambar 2.6 <i>Studio Monitor</i> Yamaha HS8 .....	27
Gambar 2.7 <i>Studio Headphone</i> Samson SR850.....	28
Gambar 2.8 <i>Cardioid Condenser Microphone</i> Audio Technica AT2020 .....	29
Gambar 2.9 Wujud <i>Eggcrate Acoustic Foam</i> .....	30
Gambar 2.10 Tampilan FL Studio 11.1.1 .....	31
Gambar 2.11 Tampilan TruePianos 1.9.2 .....	31
Gambar 2.12 Tampilan Sylenth1 2.21 .....	32
Gambar 2.13 Tampilan FabFilter Pro-Q 2.03 .....	33
Gambar 2.14 Tampilan FabFilter Pro-C 1.23 .....	33
Gambar 2.15 Tampilan Transient Master 1.3.0 .....	34
Gambar 2.16 Tampilan iZotope Ozone 7 Advanced .....	34
Gambar 3.1 Alur Kerja Pembuatan <i>Cinematic Music</i> .....	47
Gambar 3.2 Alur Kerja Proses Pra Produksi <i>Cinematic Music</i> .....	47
Gambar 3.3 Alur Kerja Proses Produksi <i>Cinematic Music</i> .....	48
Gambar 3.4 Alur Kerja Proses Pasca Produksi <i>Cinematic Music</i> .....	48
Gambar 3.5 Struktur <i>Cinematic Music</i> .....	49
Gambar 3.6 <i>Waveform</i> Hasil Dengungan Penulis Untuk Chord.....	50
Gambar 3.7 <i>Waveform</i> Hasil Dengungan Penulis Untuk Lead I .....	50
Gambar 3.8 <i>Waveform</i> Hasil Dengungan Penulis Untuk Lead II .....	50
Gambar 3.9 MIDI <i>Pattern</i> Untuk Chord.....	51
Gambar 3.10 MIDI <i>Pattern</i> Untuk Lead I .....	51
Gambar 3.11 MIDI <i>Pattern</i> Untuk Lead II .....	51
Gambar 3.12 <i>Music Sheet</i> Untuk Chord .....	52
Gambar 3.13 <i>Music Sheet</i> Untuk Lead I .....	52



Gambar 3.14 <i>Music Sheet</i> Untuk Lead II.....	52
Gambar 3.15 <i>Music Sheet</i> Untuk Basic Bassline .....	53
Gambar 3.16 <i>Music Sheet</i> Untuk Basic Piano Chord .....	53
Gambar 3.17 <i>Music Sheet</i> Untuk Basic Violin Chord .....	53
Gambar 3.18 <i>Music Sheet</i> Untuk Build-Up Pizzicato Bass .....	54
Gambar 3.19 <i>Music Sheet</i> Untuk Build-Up Violin Chord .....	54
Gambar 3.20 <i>Music Sheet</i> Untuk Drop Bassline.....	54
Gambar 3.21 <i>Music Sheet</i> Untuk Drop Violin Chord.....	55
Gambar 3.22 <i>Music Sheet</i> Untuk Drop Pizzicato Bass Apreggio.....	55
Gambar 3.23 <i>Music Sheet</i> Untuk Drop Synth Lead I.....	55
Gambar 3.24 <i>Music Sheet</i> Untuk Drop Synth Lead II.....	56
Gambar 3.25 <i>Music Sheet</i> Untuk Drop Pizzicato Hook.....	56
Gambar 3.26 <i>Music Sheet</i> Untuk Drop Brass Hook .....	56
Gambar 3.27 <i>Music Sheet</i> Untuk Drop Violin Hook .....	56
Gambar 3.28 <i>Music Sheet</i> Untuk Break Synth Chord.....	57
Gambar 3.29 <i>Music Sheet</i> Untuk Break Synth Lead.....	57
Gambar 3.30 <i>Music Sheet</i> Untuk Break Violin Lead.....	58
Gambar 4.1 Skema <i>Audio Recording</i> .....	60
Gambar 4.2 Hasil <i>Audio Recording</i> Untuk Top Kick .....	60
Gambar 4.3 Hasil <i>Audio Recording</i> Untuk Sub Kick .....	60
Gambar 4.4 Hasil <i>Audio Recording</i> Untuk Ride Cymbal .....	61
Gambar 4.5 Hasil <i>Audio Recording</i> Untuk Snare .....	61
Gambar 4.6 Hasil <i>Audio Recording</i> Untuk Hihat .....	61
Gambar 4.7 Skema <i>MIDI Recording</i> .....	62
Gambar 4.8 Hasil <i>MIDI Recording</i> Untuk Piano Chord.....	62
Gambar 4.9 Hasil <i>MIDI Recording</i> Untuk Bassline .....	63
Gambar 4.10 Hasil <i>MIDI Recording</i> Untuk Violin Chord Build-Up .....	63
Gambar 4.11 Hasil <i>MIDI Recording</i> Untuk Pizzicato Bass Build-Up .....	63
Gambar 4.12 Hasil <i>MIDI Recording</i> Untuk Violin Solo Build-Up.....	64
Gambar 4.13 Hasil <i>MIDI Recording</i> Untuk Brass Hook.....	64
Gambar 4.14 Hasil <i>MIDI Recording</i> Untuk Pizzicato Bass Hook.....	64

Gambar 4.15 Hasil MIDI <i>Recording</i> Untuk Violin Solo Low Hook.....	65
Gambar 4.16 Hasil MIDI <i>Recording</i> Untuk Violin Solo High Hook .....	65
Gambar 4.17 Hasil MIDI <i>Recording</i> Untuk Synth Pluck Drop .....	65
Gambar 4.18 Hasil MIDI <i>Recording</i> Untuk Synth Lead Drop .....	66
Gambar 4.19 Hasil MIDI <i>Recording</i> Untuk Horn Drop .....	66
Gambar 4.20 Hasil MIDI <i>Recording</i> Untuk Violin Chord Drop .....	66
Gambar 4.21 Hasil MIDI <i>Recording</i> Untuk Pizzicato Bass Appregio .....	67
Gambar 4.22 Hasil MIDI <i>Recording</i> Untuk Violin Solo Break.....	67
Gambar 4.23 Hasil MIDI <i>Recording</i> Untuk Synth Pluck Break.....	67
Gambar 4.24 <i>Sound Design Oscillator Part A</i> Untuk Synth Pluck.....	68
Gambar 4.25 <i>Sound Design</i> Pengaturan EQ Untuk Synth Pluck.....	69
Gambar 4.26 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Compressor</i> Untuk Synth Pluck.....	69
Gambar 4.27 <i>Sound Design Oscillator Part A</i> Untuk Synth Lead I.....	70
Gambar 4.28 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Distortion</i> Untuk Synth Lead I .....	70
Gambar 4.29 <i>Sound Design</i> Pengaturan EQ Untuk Synth Lead I.....	70
Gambar 4.30 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Reverb</i> Untuk Synth Lead I.....	71
Gambar 4.31 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Compression</i> Untuk Synth Lead I.....	71
Gambar 4.32 <i>Sound Design Oscillator Part A</i> Untuk Synth Lead II .....	72
Gambar 4.33 <i>Sound Design Oscillator Part B</i> Untuk Synth Lead II.....	72
Gambar 4.34 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Distortion</i> Untuk Synth Lead II.....	73
Gambar 4.35 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Chorus</i> Untuk Synth Lead II.....	73
Gambar 4.36 <i>Sound Design</i> Pengaturan EQ Untuk Synth Lead II .....	73
Gambar 4.37 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Delay</i> Untuk Synth Lead II.....	73
Gambar 4.38 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Reverb</i> Untuk Synth Lead II .....	74
Gambar 4.39 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Compressor</i> Untuk Synth Lead II.....	74
Gambar 4.40 <i>Sound Design Oscillator Part A</i> Untuk Synth Lead III.....	75
Gambar 4.41 <i>Sound Design Oscillator Part B</i> Untuk Synth Lead III .....	75
Gambar 4.42 <i>Sound Design</i> Pengaturan EQ Untuk Synth Lead III.....	76
Gambar 4.43 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Delay</i> Untuk Synth Lead III.....	76
Gambar 4.44 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Reverb</i> Untuk Synth Lead III.....	76
Gambar 4.45 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Compressor</i> Untuk Synth Lead III.....	76

Gambar 4.46 <i>Sound Design Oscillator Part A</i> Untuk Bassline.....	77
Gambar 4.47 <i>Sound Design</i> Pengaturan EQ Untuk Bassline.....	78
Gambar 4.48 <i>Sound Design</i> Pengaturan <i>Compressor</i> Untuk Bassline .....	78
Gambar 4.49 <i>Sound Design Oscillator Part A</i> Untuk White Noise Click.....	79
Gambar 4.50 <i>Sound Design Oscillator Part A</i> Untuk White Noise Full.....	79
Gambar 4.51 Hasil <i>Sampling</i> Sweep-Up FX .....	80
Gambar 4.52 Hasil <i>Sampling</i> Sweep-Up FX .....	81
Gambar 4.53 Hasil <i>Sampling</i> Top Kick .....	81
Gambar 4.54 Hasil <i>Sampling</i> Sub Kick .....	82
Gambar 4.55 Hasil <i>Sampling</i> Ride Cymbal .....	82
Gambar 4.56 Hasil <i>Sampling</i> Snare .....	83
Gambar 4.57 Hasil <i>Sampling</i> Fat Snare .....	83
Gambar 4.58 Hasil <i>Sampling</i> Kick.....	84
Gambar 4.59 Proses <i>Sampling</i> Gun Shoot .....	85
Gambar 4.60 Hasil <i>Sampling</i> Gun Shoot .....	85
Gambar 4.61 Hasil <i>Sampling</i> Impact I FX.....	86
Gambar 4.62 Hasil <i>Sampling</i> Impact II FX .....	86
Gambar 4.63 Hasil <i>Sampling</i> Impact III FX .....	87
Gambar 4.64 Hasil <i>Sampling</i> Impact IV FX.....	87
Gambar 4.65 Pengaturan <i>Musical Instrument</i> Piano.....	88
Gambar 4.66 Pengaturan <i>Musical Instrument</i> Brass.....	88
Gambar 4.67 Pengaturan <i>Musical Instrument</i> Violin I.....	88
Gambar 4.68 Pengaturan <i>Musical Instrument</i> Violin II.....	89
Gambar 4.69 Pengaturan <i>Musical Instrument</i> Pizzicato Bass .....	89
Gambar 4.70 Hasil <i>Audio Editing Cinematic Music</i> .....	90
Gambar 4.71 <i>Channel Mixer</i> Yang Digunakan Untuk Melakukan <i>Mixing</i> .....	90
Gambar 4.72 Pengaturan <i>Balancing</i> Pada Proses <i>Mixing</i> .....	91
Gambar 4.73 Pengaturan <i>Panning</i> Pada Proses <i>Mixing</i> .....	92
Gambar 4.74 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Top Kick Sample.....	92
Gambar 4.75 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Sub Kick Sample.....	93
Gambar 4.76 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Ride Cymbal Sample.....	93

Gambar 4.77 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Snare Sample.....	93
Gambar 4.78 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Fat Snare Sample.....	94
Gambar 4.79 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Victory Brass.....	94
Gambar 4.80 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Synth Pluck .....	94
Gambar 4.81 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Violin Solo I.....	95
Gambar 4.82 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Violin Solo II.....	95
Gambar 4.83 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Synth Lead Bus .....	95
Gambar 4.84 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Synth Lead I.....	96
Gambar 4.85 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Synth Lead II.....	96
Gambar 4.86 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Synth Lead III .....	96
Gambar 4.87 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Violin Chord I.....	97
Gambar 4.88 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Violin Chord II.....	97
Gambar 4.89 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Piano Chord.....	97
Gambar 4.90 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Brass .....	98
Gambar 4.91 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Pizzicato Bass.....	98
Gambar 4.92 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Bassline .....	98
Gambar 4.93 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Impact II FX Sample .....	99
Gambar 4.94 Pengaturan <i>Equalizing</i> Pada Impact III FX Sample.....	99
Gambar 4.95 Pengaturan Efek <i>Delay</i> Pada Pizzicato Bass.....	100
Gambar 4.96 Pengaturan Efek <i>Delay</i> Pada Impact II FX Sample .....	100
Gambar 4.97 Pengaturan Efek <i>Delay</i> Pada Impact III FX Sample.....	100
Gambar 4.98 Pengaturan Efek <i>Reverb</i> Pada Snare Sample .....	100
Gambar 4.99 Pengaturan Efek <i>Reverb</i> Pada Synth Pluck.....	100
Gambar 4.100 Pengaturan Efek <i>Reverb</i> Pada Violin Solo I .....	101
Gambar 4.101 Pengaturan Efek <i>Reverb</i> Pada Violin Solo II.....	101
Gambar 4.102 Pengaturan Efek <i>Reverb</i> Pada Pizzicato Bass .....	101
Gambar 4.103 Pengaturan Efek <i>Reverb</i> Pada Kick Sample .....	102
Gambar 4.104 Pengaturan Efek <i>Reverb</i> Pada Victory Brass .....	102
Gambar 4.105 Pengaturan Efek <i>Reverb</i> Pada Gun Shoot Sample.....	102
Gambar 4.106 Pengaturan <i>Compressing</i> Pada Top Kick Sample.....	103
Gambar 4.107 Pengaturan <i>Compressing</i> Pada Sub Kick Sample .....	103

Gambar 4.108 Pengaturan <i>Compressing</i> Pada Piano Chord.....	104
Gambar 4.109 Pengaturan <i>Transient Shaper</i> Pada Kick Bus .....	104
Gambar 4.110 Penggunaan Automation Pada <i>Cinematic Music</i> .....	105
Gambar 4.111 Hasil <i>Gain Staging</i> Pada <i>Cinematic Music</i> .....	105
Gambar 4.112 Pemberian Plugin Untuk <i>Mastering</i> Pada <i>Master Channel</i> .....	106
Gambar 4.113 Pengaturan <i>Dynamics</i> Pada Proses <i>Mastering</i> .....	106
Gambar 4.114 Pengaturan <i>Equalizer</i> Pada Proses <i>Mastering</i> .....	107
Gambar 4.115 Pengaturan <i>Stereo Imaging</i> Pada Proses <i>Mastering</i> .....	107
Gambar 4.116 Pengaturan <i>Exciter</i> Pada Proses <i>Mastering</i> .....	107
Gambar 4.117 Pengaturan <i>Maximizer</i> Pada Proses <i>Mastering</i> .....	108
Gambar 4.118 Pengaturan <i>Render Cinematic Music</i> .....	109
Gambar 4.119 Proses <i>Audio Rendering Cinematic Music</i> .....	109
Gambar 4.120 Proses <i>Video Editing</i> Pada Software Adobe Premiere Pro CS6..	111
Gambar 4.121 Pengaturan <i>Video Rendering</i> Pada Adobe Premiere Pro CS6.....	111
Gambar 4.122 Proses <i>Video Rendering</i> Pada Adobe Premiere Pro CS6 .....	112
Gambar 4.123 Hasil Produksi <i>Cinematic Music</i> .....	112
Gambar 4.124 Hasil Produksi <i>Cinematic Music</i> Dengan Video Trailer Animasi .....	113
Gambar 4.125 Hasil <i>Audio Spectrum Analyzer Cinematic Music</i> .....	114
Gambar 4.126 Hasil <i>Acoustic Spectrum Analyzer Cinematic Music</i> .....	114
Gambar 4.127 Gambar Hasil Survei Kuesioner <i>Cinematic Music</i> .....	115

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
Tabel 3.3 Kebutuhan Biaya.....	46
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Survei Kuesioner <i>Cinematic Music</i> .....	115





## INTISARI

*Cinematic music* atau juga dikenal dengan istilah *film score*, merupakan musik yang digunakan sebagai *background sound* dari 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.

Pembuatan *cinematic music* melalui pengolahan digital menggunakan FL Studio 11 diharapkan berguna bagi setiap pembacanya, terutama bagi mereka yang akan membuat *cinematic music* atau *film score*.

**Kata Kunci:** *cinematic music*, *film score*, FL Studio, digital

## **ABSTRACT**

*Cinematic music, also known as the film score, is a music used as background sound of a movie. Where every expression of tones in cinematic music representing every scene shown visually through the film. So cinematic music is an important element in a movie.*

*Early development of cinematic music, produced with musical instrument and analog audio processing (real). But due the development of technology has more advanced, then the equipment are intangibles real musical instrument and analog audio processing tools (real) can be converted into digital form. This utilized by author to make the results of his work. So the author can produce cinematic music through a digital processing.*

*Making cinematic music through digital processing using FL Studio 11 is expected to be useful for all readers, especially for those who will make cinematic music or film score.*

**Keyword:** *cinematic music, film score, FL Studio, digital*