

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer saat ini berkembang sangat pesat dalam berbagai bidang. Teknologi komputer dalam bidang musik pun ikut berkembang sejak lama untuk memenuhi kebutuhan kualitas musik di panggung maupun di balik layar. Hal tersebut mendapatkan porsi yang besar dalam pemanfaatan musik oleh musisi, komposer, pemain musik, maupun penyunting musik yang berkecimpung di bidang pembuatan suara dan efek. Pemanfaatan komputer dalam bidang musik dapat mempermudah seseorang yang berkeinginan untuk membuat musik yang sesuai dengan kemauan musiknya, dan juga dengan kemampuan teknologi komputer yang mampu mengolah instrumen dari berbagai macam jenis yang telah disediakan dalam bentuk aplikasi.

Sebelum teknologi komputer di bidang musik berkembang pesat, untuk membuat musik yang baik untuk perekaman musik – musik populer paling tidak dibutuhkan instrumen asli dan perlengkapannya, pemain musik dan tempat atau studio yang besar. Selain itu banyak keterbatasan yang dialami ketika perekaman ke dalam media analog diantaranya dalam hal kemampuan pita untuk dihapus dan direkam ulang serta biaya pita yang cukup tinggi.

Dengan berkembangnya teknologi di bidang musik, dengan berbagai macam inovasi di bidang ini dan berkembangnya dunia musik dalam menciptakan karya musikal yang lebih inovatif. Semakin berkembangnya

karya karya musikal, semakin banyak pula unsur teknologi yang digunakan , sehingga munculah tren musik digital.

Seseorang pemain musik dan musisi yang baik membutuhkan latihan yang sangat intensif untuk menunjang kualitas skill dan kualitas dalam bermusiknya. Tetapi Ada beberapa permasalahan yang di dapat yaitu mencari studio musik dan mencari teman musisi yang lain (drum, bass, keyboard, dll) untuk latihan, oleh karna itu teknologi ini bisa digunakan sebagai sebagai musik pengiring dari sebuah instrumen utama dalam penyajian musik, sehingga dalam penajian musik tidak harus menggunakan alat musik yang berlebihan dimana alat musik tersebut hanya sebagai pembantu atau pengiring saja dari instrumen musik utama yang akan di tampilkan. Laporan skripsi ini lebih mengarah ke pembuatan musik pengiring pada sebuah instrumen khususnya instrumen bass (Backing Track Bass)

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat backing track untuk mempermudah pemain bass dalam berlatih bermain solo bass dalam iringan band dengan Logic Pro 9?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ada batasan masalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan Backingtrack menggunakan software multitrack.
2. Pembuatan Backing track yang menggunakan teknologi MIDI dan Audio
3. Format yang dipakai adalah WAV
4. Hanya menggunakan software logic pro 9.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dibuatnya skripsi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Membuat Baking Track Instrument bass berformat WAV menggunakan Logic Pro 9.
2. Agar menemukan langkah – langkah yang mudah dalam pembuatan backing trak sebuah instruyemen bass dari sebuah lagu dengan kualitas yang sengat baik dengan menggunakan software Logic Pro 9.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Literature

Dalam pembuatan laporan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode yang menunjang dalam penulis laporan skripsi. Adapun teknik penulisan yang dilakukan oleh penulis adalah metoide literature yakni metode yang digunakan dalam penelitian dengan mencarau, membaca dan mengumpulkan data dari berbagai sumber literature yang baik di internet, jurnal, skripsi dan buku.

1.5.2 Metode Perancangan

Konsep rancangan sesuai dengan tema yang diambil yaitu pembuatan backing track bass berformat WAV, dengan menggabungkan berbagai wawasan yang berbeda dan juga melihat dari hal yang telah terjadi lebih dahulu dan dapat dipakai sebagai literature perancangan yang dilakukan, dengan berbagai konsep perancangan

1.5.3 Metode Eksperimen

Metode ini di gunakan penulis dalam menemukan tahapan yang efisien dalam pembuatan backing track bass berdasarkan dari teori – teori yang ada didalam literature yang penulis gunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data.

BAB II Dasar Teori

Bab ini menguraikan pengenalan system secara umum, serta sistem perangkat lunak yang di gunakan.

BAB III Analisa dan Perancangan

Bab ini menguraikan terkait dengan analisa dan perancangan ilustrasi musik menggunakan MIDI dan Audio.

BAB IV Pembahasan

Bab ini membahas tentang hasil yang telah di uraikan pada bab III dan membahas pula kelemahan dan kelebihan pembuatan ilustrasi musik backing track instrument maupun penampilan di panggung yang menggunakan perangkat MIDI.

BAB V Penutup

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran

