

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer yang sangat cepat memberi dampak positif dalam segala bidang termasuk dalam bidang musik. membuka peluang bagi musisi dan teknisi suara untuk ikut andil didalam dunia rekaman musik. Dan dari peluang itulah yang bisa dimanfaatkan para musisi dengan membuat instrumen musik dengan mengandalkan sebuah komputer serta kemampuan dan pengalaman para musisi akan berpotensi dalam membuat sebuah instrumen musik yang berkualitas. Musik orkestra merupakan salah satu bentuk penyajian musik yang sangat kompleks, karena dilihat dari segi komposisi musiknya serta dari banyaknya instrumen yang digunakan dalam memainkan musik orkestra ini. Dengan pemanfaatan *virtual instrument*, kita dapat menekan biaya dalam proses pembuatan musik, serta kemampuan komputer yang mampu mengolah berbagai jenis instrumen yang telah disediakan didalam aplikasi. Bayangkan saja jika membuat sebuah instrumen musik dengan musik yang memerlukan banyak alat instrumen, contohnya seperti musik orkestra.

Bila menggunakan alat instrumen asli seperti gitar, bass, drum, piano, biola, dan banyaknya orang dengan kemampuan yang berbeda-beda yang harus terlibat serta ruangan yang sangat besar agar proses dalam pembuatan instrumen musik terlaksana, tentunya akan membutuhkan biaya yang cukup besar dan mahal. Dan dengan adanya teknologi Virtual Instrument ini, dapat menggantikan alat instrumen musik aslinya. Sehingga dapat membuat sebuah musik menggunakan aplikasi pada sebuah komputer terlebih lagi dalam pembuatan instrumen musik. Dalam hal pengerjaan pembuatan musik orkestra digital ini cukup 1 orang operator saja yang bekerja. Hal ini tentu sangat menguntungkan bagi para musisi jika dimanfaatkan secara maksimal. Musik-musik orkestra saat ini juga banyak dipakai sebagai latar musik atau *background* di dalam sebuah film ataupun game. Dari hal tersebut jika ditinjau dari segi industri perfilman untuk para editor musik latar atau *background* yang sangat memerlukan jenis musik seperti ini. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk mengambil judul skripsi “PEMBUATAN MUSIK ORKESTRA DIGITAL

MENGGUNAKAN VIRTUAL STUDIO TECHNOLOGY INSTRUMENT EDIROL ORCHESTRAL ”.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana pembuatan musik orkestra digital dengan menggunakan virtual instrument pada software Cubase 10 dengan plugin software Edirol Orchestral.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diambil penulis adalah:

1. Penggunaan software didalam Aplikasi Cubase 10 yang berfungsi sebagai Tempat penulisan notasi serta sarana untuk menjalankan plugin software Edirol Orchestral.
2. Penggunaan plugin software Edirol Orchestral pada aplikasi Cubase 10 yang berfungsi untuk mengatur dan menetapkan instrumen apa saja yang akan dipakai dalam pembuatannya.
3. Hanya membahas langkah-langkah pembuatan musik orkestra digital menggunakan software Edirol Orchestral.
4. Tidak membahas masalah tentang legalitas musik.

1.4 Tujuan

1. Merancang dan membuat musik orkestra digital Menggunakan Virtual Instrument Edirol Orchestral
2. Membuat Notasi Lagu dan Memasukkan ke dalam Software Digital Audio Workstation.
3. Proses Adjust Volume dan Recording Alat Musik.
4. Pengaturan Tempo dalam Lagu.
5. Pembagian Part Alat Musik Orchestra.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang hendak dicapai dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Mengetahui cara membuat musik orkestra digital dengan memanfaatkan plugin software Edirol Orchestral.
2. Pengalaman yang didapat dalam membuat musik orkestra digital ini sewaktu waktu akan berguna apabila ada pengerjaan proyek yang sama.
3. Dapat mengembangkan pengetahuan di dalam hal bermusik khususnya recording audio.
4. Sebagai referensi untuk pembuatan musik latar atau backsound.

1.6 Metode Penelitian

Dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam Laporan Skripsi ini, penulis menggunakan metode Luther, yaitu sebagai berikut :

1. *Concept*
Menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain, dan spesifikasi umum
2. *Design*
Tahap dalam membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.
3. *Material Collecting*
Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar icon, foto, animasi, *video*, *audio*.
4. *Assembly*
Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia
5. *Testing*
Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly*.
6. *Distribution*
Tahap akhir pengemasan dan penyebaran dari produk

1.7 Sistem Penulisan

Dalam mempermudah pembahasan dan pemahaman, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini mengutarakan latar belakang dan alasan pemilihan judul, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, pembatasan masalah, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang mendukung dan mendasari dalam Pembuatan Musik Digital Orchestra menggunakan VST Edirol Orchestral multimedia ini.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai kerangka penelitian, perancangan, persiapan data, pengembangan, metode, hingga tes kinerja sistem.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan sesuai dengan perancangan dan teori yang telah dilandaskan.

BAB V. PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penulis.