

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Recording Musik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, musik memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Ilmu atau seni penyusunan nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan.
2. Nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu).

Menurut Koentjaraningrat pada buku "*Pengantar Antropologi*" (1986 : 203-204), musik merupakan bagian dari kesenian. Kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan.

Menurut Alan P. Merriam pada buku "*The Anthropology of Music*" (1964 : 32-33), musik merupakan suatu lambang dari hal-hal yang berkaitan dengan ide-ide, maupun perilaku masyarakat.

Menurut Boedhisantoso, S. dalam buku "*Kesenian dan Nilai-nilai Budaya*" (1982 : 23) dan M. Junus Melalotoa dalam dalam buku "*Pesan Budaya dalam Kesenian*" (1986 : 27), Musik merupakan kebutuhan manusia secara universal yang tidak pernah berdiri sendiri lepas dari masyarakat.

Menurut pendapat Soeharto. M dalam buku "*Kamus Musik*" (1992 : 86) pengertian musik adalah pengungkapan melalui gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi. Namun dalam penyajiannya, sering dengan unsur-unsur lain, seperti bahasa, gerak, atau pun warna. Melodi adalah rangkaian dari sejumlah nada atau bunyi, yang ditanggapi berdasarkan perbedaan tinggi rendah (*pitch*) atau naik turunnya. Dapat merupakan satu bentuk rangkaian dari sejumlah nada atau bunyi, yang ditanggapi berdasarkan perbedaan tinggi rendah (*pitch*) atau naik-turunnya. Dapat merupakan satu bentuk ungkapan penuh atau hanya berupa penggalan ungkapan. Irama adalah gerak yang teratur yang mengalir, karena

munculnya aksentuasi secara tetap. Keindahan akan lebih terasa oleh adanya jalinan perbedaan nilai dari satuan-satuan bunyinya (*duration*). Disebut juga *ritme*, *rhythme*, atau pun *rhythm*. Harmoni adalah perihal keselarasan paduan bunyi. Secara teknis meliputi susunan, peranan, dan hubungan dari sebuah paduan bunyi dengan sesamanya, atau dengan bentuk keseluruhannya. Musik adalah seni yang paling abstrak sekaligus juga merupakan realitas fisika bunyi yang memiliki banyak keunggulan untuk membantu pendidikan watak halus seseorang. Musik telah banyak dikaji oleh para pemikir, kaum agama, pendidik, dan teoretikus seni, selain sebagai seni musik banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari tradisi, adat, hiburan, maupun pendidikan.

2.1.1 Sejarah Musik

Pada era abad pertengahan (476-1400) dimulai dengan pengenalan nyanyian bagi pelayanan Gereja Katolik Roma. Musik Barat kemudian mulai menjadi lebih dari sebuah bentuk seni dengan kemajuan dalam notasi musik. Gereja Katolik Roma menyebutnya sebagai musik gereja atau *Gregorian*. Di samping menjadi sebuah tradisi, *Gregorian* ini dianggap sebagai musik yang sakral bagi gereja. Contoh komposer dari periode ini adalah Léonin, Pérotin dan Guillaume de Machaut.

Musik *Renaissance* (1400-1600) lebih terfokus pada tema sekuler (bersifat duniawi atau kebendaan, bukan bersifat keagamaan atau kerohanian). Kata *Renaissance* diturunkan dari kata “*re*” (kembali) dan “*naissance*” (lahir). Artinya kelahiran kembali terhadap budaya Yunani-Romawi Klasik, yang menjadi induk kebudayaan Eropa. Saat itu di Eropa terjadi banyak perubahan terutama terhadap pandangan dan pemikiran. Oleh karena itu, masa *Renaissance* ini banyak melahirkan perkembangan ilmu pengetahuan. Pada masa ini juga musik gereja semacam *gregorian* semakin ditinggalkan, seiring dengan era Reformasi Gereja yang berkembang di Eropa saat itu. Masyarakat Eropa mulai mengembangkan permainan solo sebuah instrumen dan paduan suara besar. Selain itu, komposisi untuk instrumen alat musik seperti organ dan piano juga berkembang, dari sekedar

untuk mengiringi lagu, sampai menjadi permainan solo. Para musisi mulai mengembangkan komposisi musik yang lebih sederhana dengan melodi yang mengalir dan harmoni yang terdengar lembut. Salah satu pelopornya adalah komposer Inggris bernama John Dunstable. Komposer terkemuka dari era ini adalah Guillaume Dufay, Giovanni Pierluigi da Palestrina, Thomas Morley, dan Orlande de Lassus. Selain itu, juga terdapat nama seperti Giovanni da Palestrina, William Byrd, dan Tomas Luis de Victoria.

Era musik *Baroque* berlangsung antara tahun 1600-1750. Kata "*baroque*" berasal dari kata Portugis, yang berarti mutiara cacat. Periode *Baroque* fokus pada penciptaan nada suara. Selama periode tersebut, komposer dan pemain menggunakan ornamen musik yang lebih rumit, membuat perubahan dalam notasi musik, dan mengembangkan teknik bermain instrumental baru. Musik ini memperluas ukuran, jangkauan, dan kompleksitas kinerja instrumental, dan juga mendirikan *opera*, *kantata*, *oratorio*, *concerto*, dan *sonata* sebagai genre musik. Banyak istilah dan konsep musik dari era ini masih digunakan sampai sekarang. Komponis dari era *Baroque* ini antara lain seperti Johann Sebastian Bach, George Frideric Handel, Alessandro Scarlatti, Domenico Scarlatti, Antonio Vivaldi, Henry Purcell, Georg Philipp Telemann, Jean-Baptiste Lully, Arcangelo Corelli, Tomaso Albinoni, François Couperin, Denis Gaultier, Claudio Monteverdi, Heinrich Schütz, Jean-Philippe Rameau, Jan Dismas Zelenka, dan Johann Pachelbel.

Musik dari Periode Klasik (1750-1830) mengambil metode seni dan filsafat Yunani Kuno dan Roma. Musik klasik ini memiliki tekstur yang lebih ringan, lebih jelas dan jauh lebih sederhana. Pada era ini genre baru ditemukan. Gaya utama musik klasik adalah *homophony*, dimana melodinya yang terkemuka dan iringan jelas berbeda dari jaman yang sebelumnya. Musik instrumennya banyak didominasi oleh evolusi lebih lanjut dari bentuk musik awalnya pada periode *Baroque* seperti *sonata*, *concerto*, dan *simfoni*. Jenis utama lainnya adalah *trio*, kuartet gesek, dan *serenade divertimento*. Komponis yang paling terkenal dari era klasik adalah Carl Philipp Emanuel Bach, Christoph Willibald Gluck, Johann Christian Bach, Joseph Haydn, Wolfgang Amadeus Mozart, Ludwig van Beethoven dan Franz Schubert.

Beethoven dan Schubert juga dianggap komposer dalam evolusi menuju era *Romanticism*.

Era *Romanticism* atau era romantik (1810-1900) mengubah gaya kaku dan bentuk era klasik menjadi potongan-potongan yang lebih bergairah dan ekspresif. Era musik Romantik ini berusaha untuk meningkatkan ekspresi emosional dan kekuatan untuk menggambarkan kebenaran yang lebih dalam atau perasaan manusia. Kualitas emosional dan ekspresif musik lebih diutamakan daripada teknik dan tradisi. Komponis pada era romantik berasal dari berbagai bentuk seni yang berbeda seperti sastra, sejarah (tokoh-tokoh sejarah), maupun alam yang dicitrakan melalui musik. Cinta romantis adalah tema umum pada karya-karya selama periode ini. Komponis pada era romantik ini seperti Pyotr Ilyich Tchaikovsky, Antonín Dvořák, Ludwig van Beethoven dan Franz Schubert dan Gustav Mahler digunakan *chords* lebih diuraikan dan lebih disonansi untuk menciptakan ketegangan dramatis. Dan mereka juga banyak menghasilkan karya musik yang rumit.

Selanjutnya musik era baru, yaitu musik abad ke-20 – ke-21. Pada era ini terjadi peningkatan besar dalam mendengarkan musik dengan radio sebagai sarana untuk mendapatkan popularitas dan *phonographs* sebagai alat yang digunakan untuk memutar ulang dan mendistribusikan musik. Perkembangan seni musik era ini ditandai dengan eksplorasi ritme baru, gaya, dan suara. Igor Stravinsky, Arnold Schoenberg, dan John Cage semua komposer berpengaruh dalam seni musik modern abad ke-20 ini. Penemuan rekaman suara dan kemampuan untuk mengedit musik memunculkan baru sub-genre musik klasik, termasuk *acousmatic* dan komposisi musik elektronik.

Berkembangnya berbagai jenis aliran musik menjadi eksistensi musik itu sendiri dan tolak ukur sebuah kreativitas. Kreativitas itu sendiri dalam seni mencakup dua aspek nilai yaitu, nilai intrinsik dan nilai ekstrinsik seni. Oleh karena itu, segi kreativitas dalam seni harus ditinjau dari dua sudut tersebut, meskipun tidak sama sekali memisahkan kedua aspek itu tanpa mengubah kesatuan atau keutuhan karya seni. Musik dapat dimainkan dan didengar langsung, dan dapat menjadi bagian dari sebuah karya dramatis atau film, atau dapat direkam.

2.2 Musik Orkestra

Istilah orkestra menurut John Spitzer (Stanley Sadie. ed. 2001 : 530) pada masa Yunani kuno menunjukkan tentang tingkatan dasar dari sebuah panggung terbuka, yang digunakan kembali pada jaman *Renaissance* untuk menunjukkan tempat di depan panggung.

2.2.1 Pengertian Orkestra

Orkestra adalah kelompok musisi yang memainkan alat musik bersama. Mereka biasanya memainkan musik klasik. Orkestra yang besar kadang-kadang disebut sebagai "orkestra simponi". Orkestra simponi memiliki sekitar 100 pemain, sementara orkestra yang kecil hanya memiliki 30 atau 40 pemain. Jumlah pemain musik bergantung pada musik yang mereka mainkan dan besarnya tempat mereka bermain.

Orkestra adalah sebuah grup yang terdiri dari musisi-musisi yang memainkan alat-alat musik. Dalam Yunani kuno, orkestra berarti area antara tempat duduk penonton dan panggung, yang digunakan oleh penyanyi koor dan pemain musik. Kata *orchestra* dalam bahasa Yunani diterjemahkan sebagai tempat menari. Di beberapa teater, istilah orkestra merujuk ke tempat-tempat duduk di depan panggung, atau yang sering disebut dengan *prima fila* atau *platea*. Tetapi istilah ini lebih tepat disebut dengan panggung atau aula konser. *Symphony orchestra* atau *philharmonic orchestra* adalah sebuah orkestra yang beranggotakan sekitar 100 orang. Sebuah orkestra kamar (orkestra yang lebih kecil) bisa beranggotakan 50 orang, dan ada juga yang lebih sedikit daripada jumlah tersebut. Namun, jumlah anggota pasti yang digunakan di orkestra berbeda-beda, tergantung pada karya yang dimainkan dan juga luas tempat konser

2.2.2 Sejarah Orkestra

Orkestra mulai muncul pada abad ke-15 dan ke-16, pada jaman musik *Renaissance*. Pada jaman itu, orkestra terbentuk karena adanya suatu kebutuhan dari para bangsawan. Bangsawan-bangsawan tersebut menyewa beberapa orang musisi untuk memainkan musik di pesta-pesta dansa mereka. Setelah ada perkembangan dalam dunia teater khususnya opera di awal abad ke-17, orkestra makin dikenal oleh masyarakat, karena orkestra bermain mengiringi opera dalam pentas-pentas yang ada. Sejak itu, lagu-lagu dibuat untuk dimainkan dalam sebuah grup, dan akhirnya muncullah banyak komposer yang berkarya untuk opera. Contoh musisi pada jaman itu antara lain Henry Purcell dari Inggris, dan Jean-Baptiste Lully dari Prancis.

Di abad ke-17 dan ke-18, orkestra-orkestra kecil terdiri dari musisi-musisi yang tersedia. Orkestra tersebut dipimpin oleh seorang komposer. Para komposer itu memiliki gaya yang berbeda-beda dalam merekrut anggota-anggotanya. George Frideric Handel, komposer asal Jerman, hanya memilih musisi-musisi terbaik yang ada. Sedangkan Johann Sebastian Bach, yang juga berasal dari Jerman, merekrut hampir semua musisi yang ada di kotanya.

Lama-kelamaan, para bangsawan ini mulai secara rutin menyewa jasa musisi-musisi yang tergabung dalam orkestra untuk bermain di rumah peristirahatan mereka. Joseph Haydn, seorang komposer asal Austria yang juga disebut sebagai Bapak Simfoni, memiliki anggota tetap untuk bekerja sama. Namun, di saat yang sama, ada juga pemusik-pemusik yang berkeliling dari kota ke kota lainnya, sambil menciptakan suatu karya yang dapat memamerkan kehebatannya bermain musik. Di abad ke-18, semakin banyak komposer yang memiliki orkestra sendiri untuk menunjukkan karyanya kepada masyarakat, dan mereka sering disebut dengan "*Academy*". Pada tahun 1781, Leipzig Gewandhaus Orchestra terbentuk dan pengorganisasiannya dilakukan oleh perkumpulan orang-orang yang memperdagangkan tiket konser. Hal ini kemudian menjadi tren yang terus diikuti sampai abad ke-19.

Orkestra-orkestra yang terbentuk pada masa itu antara lain Boston's Handel dan Haydn Society yang dibentuk pada tahun 1815, New York Philharmonic dan Vienna Philharmonic pada tahun 1842, dan The Halle Orchestra tahun 1858 di Manchester. Pada tahun 1803, seorang konduktor bernama Francois Antoine Habeneck mengembangkan teknik-teknik dalam orkestra, salah satunya adalah dengan melatih instrumen *string* terpisah dari alat musik lainnya. Teknik lainnya adalah teknik memberi tanda masuk kepada pemain yang akan memainkan bagiannya. Teknik-teknik ini kemudian tersebar ke seluruh Eropa dalam setiap pertunjukkan orkestra.

2.3 Musik Digital

Musik digital adalah reproduksi suara dari sinyal digital yang telah diubah keasalnya menjadi sinyal analog, perekaman suara digital dengan cara pengkodean angka biner hasil dari perubahan sinyal suara analog dengan bantuan frekuensi sampling. Musik digital bisa juga berasal dari suara sintetis, contoh peralatan sumber suara sintetis. MIDI merupakan sumber suara digital berbagai instrumen musik yang bisa dimainkan oleh pemusik. Bentuk penyimpanan sinyal digital dalam media berbasis teknologi komputer. Format digital dapat menyimpan data dalam jumlah besar, jangka panjang dan berjaringan luas.

Keunggulan musik dalam format digital memiliki beberapa keunggulan dibanding musik dalam medium konvensional, yaitu :

1. Format yang beragam dapat disesuaikan dengan teknologi yang digunakan
2. Kualitas *copy* yang serupa dengan *master* memudahkan penggandaan dari pihak perusahaan rekaman tanpa menurunkan mutu
3. Proses penjualan dengan pendekatan *single* atau satu lagu terbukti jauh lebih efektif dan efisien ketimbang media konvensional seperti kaset atau CD

Musik digital memiliki beberapa kekurangan juga yaitu :

1. Kemudahan perekaman dan penggandaan rekaman memacu terjadinya pembajakan yang tentu saja akan merugikan
2. Penyebaran musik digital di internet tidak bisa sepenuhnya dikontrol oleh label sehingga mempengaruhi pemasukan untuk label.

2.4 Alat Musik

Alat musik merupakan suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang memproduksi suara, dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi, dapat disebut sebagai alat musik. Walaupun demikian, istilah ini umumnya diperuntukkan bagi alat yang khusus ditujukan untuk musik. Bidang ilmu yang mempelajari alat musik disebut *organologi*.

a) Alat musik berdasarkan sumber bunyinya

Dibagi menjadi beberapa macam, yaitu :

1. *Idiofon*, adalah alat musik yang sumber bunyinya berasal dari bahan dasarnya. Contoh: kolintang, drum, bongo, kabasa, angklung
2. *Aerofon*, adalah alat musik yang sumber bunyinya berasal dari hembusan udara pada rongga. Contoh: suling, trompet, harmonika, trombone
3. *Kordofon*, adalah alat musik yang sumber bunyinya berasal dari dawai. Contoh: bass, gitar, biola, gitar, sitar, piano, kecapi
4. *Membranofon*, adalah alat musik yang sumber bunyinya dari selaput atau membran. contoh : tifa, drum, kendang, tam-tam, rebana
5. *Elektrofon*, adalah alat musik yang sumber bunyinya dibangkitkan oleh tenaga listrik (elektronik). Contoh : keyboard, gitar listrik, bass listrik, piano listrik.

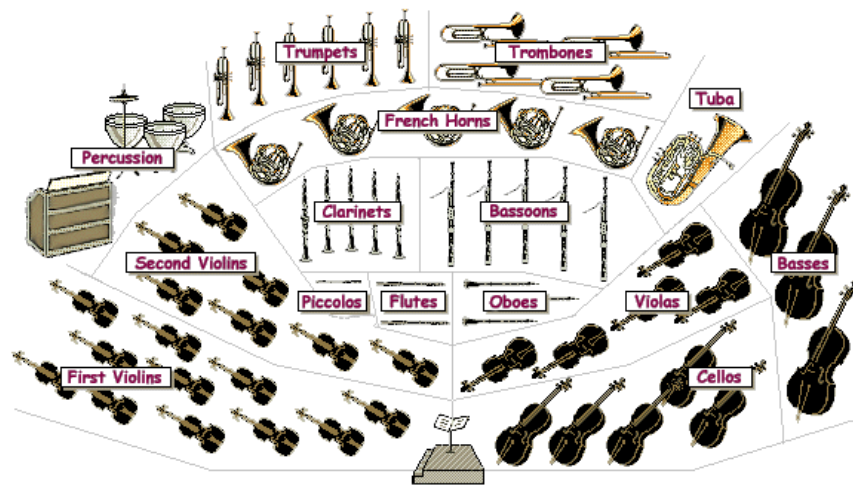
b. Alat musik berdasarkan cara memainkan

1. Alat musik tiup menghasilkan suara sewaktu suatu kolom udara didalamnya digetarkan. Tinggi rendah nada ditentukan oleh frekuensi gelombang yang dihasilkan terkait dengan panjang kolom udara dan bentuk instrumen, sedangkan *timbre* dipengaruhi oleh bahan dasar, konstruksi instrumen dan cara menghasilkannya. Contoh alat musik ini adalah trompet dan suling.
2. Alat musik pukul menghasilkan suara sewaktu dipukul atau ditabuh. Alat musik pukul dibagi menjadi dua yakni bernada dan tidak bernada. Bentuk dan bahan bagian-bagian instrumen serta bentuk rongga getar, jika ada, akan menentukan suara yang dihasilkan instrumen. Contohnya adalah kolintang (bernada), drum (tak bernada), dan bongo (tak bernada).
3. Alat musik petik menghasilkan suara ketika senar digetarkan melalui dipetik. Tinggi rendah nada dihasilkan dari panjang pendeknya dawai. Contohnya gitar dan sitar
4. Alat musik gesek menghasilkan suara ketika dawai digesek. Seperti alat musik petik, tinggi rendah nada tergantung panjang dan pendek dawai. Contohnya biola.
5. Alat musik tekan sebenarnya tidak termasuk kategori mana pun. Namun cara menekan rupanya menjadi bagian dari sistem menghasilkan bunyi yang diinginkan. Alat musik tekan memiliki tiga jenis yaitu: menekan untuk memukul, menekan untuk meniup, dan menekan untuk mengaktifkan sistem elektronik. Jadi kalau boleh dikategorikan, 'alat musik tekan' antara lain piano akustik (chordofon pukul), organ akustik (aerofon), acordeon (aerofon) dan alat-alat musik elektronik yang menggunakan papan kunci (keyboard).

Alat musik yang dimainkan dalam orkestra simfoni biasanya berupa:

1. Dalam alat musik gesek atau string, dapat dibagi menjadi empat alat musik, yaitu biola atau violin, biola alto atau viola, cello, dan double bass atau kontra bass.
2. Alat musik tiup, terbagi menjadi 2, yaitu woodwind dan brass. Perbedaan dari alat musik tiup woodwind dengan brass adalah suara yang dihasilkan, dan juga bahan pembentuk instrumen tersebut. Woodwind terbuat dari kayu, dan karena sekarang sudah tidak mudah lagi untuk menemukan kayu yang baik maka bahan pembuatnya diganti menjadi logam, tetapi jenis suara yang dihasilkan tidak jauh berbeda dari aslinya. Brass terbuat dari kuningan, dan suara yang dihasilkannya lebih berat dan keras daripada alat musik tiup woodwind. Khususnya di bagian woodwind, dibagi lagi menjadi empat alat musik utama yaitu flute, oboe, clarinet, dan bassoon. Di bagian brass yang sering digunakan adalah horn.
3. Dalam alat musik perkusi atau alat musik pukul semuanya menggunakan pemukul atau stik maupun tangan, banyak sekali alat musik dari kelompok ini seperti timpani, perkusi, xylophone dan sebagainya.

Instrumen-instrumen tersebut merupakan instrumen yang selalu digunakan dalam orkestra simfoni. Selain itu, ada juga alat-alat musik tambahan yang tidak wajib digunakan, namun masih dapat dikatakan standar dalam orkestra. Untuk alat musik gesek/string, tambahannya adalah harpa. Untuk alat musik tiup woodwind, instrumen tambahannya adalah piccolo, English horn, bass clarinet, dan kontrabassoon. Untuk alat musik tiup brass, ada beberapa tambahan yaitu trumpet.



Gambar 2.1 Alat-alat Instrumen Orkestra

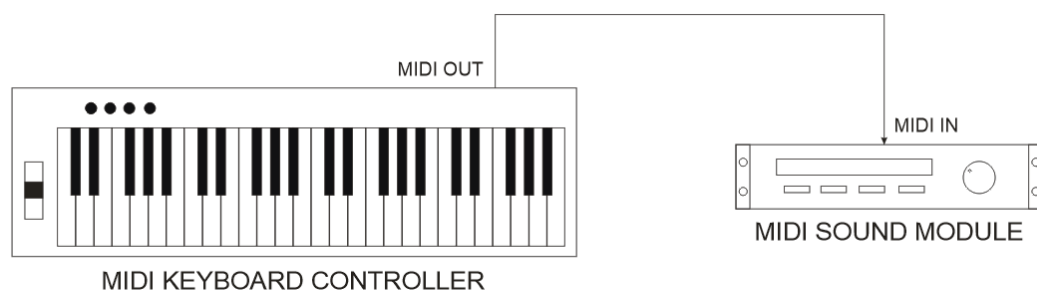
2.5 MIDI

MIDI merupakan singkatan dari *Musical Instrument Digital Interface* yang merupakan cara komputer untuk berkomunikasi dengan kebanyakan *soundcard*, *keyboard* dan instrumen elektronik lainnya. MIDI tergantung pada jenis kabel dan konektor yang digunakan untuk menghubungkan komputer dan instrumen, termasuk juga bahasa yang digunakan antara komputer dan instrumen. Standar MIDI telah diterima dan banyak digunakan di dunia. Hampir semua instrumen elektronik yang berada dipasaran sekarang mempunyai konektor MIDI dan dapat digunakan dengan instrumen MIDI yang lain atau dihubungkan dengan antarmuka MIDI komputer. Untuk merekam MIDI didalam Cubase diperlukan sebuah kabel yang menghubungkan port keluaran MIDI dengan PORT masukan instrumen MIDI baik dalam *soundcard* ataupun antarmuka MIDI. Tentunya juga harus dipastikan sudah memasang *driver* yang digunakan untuk *soundcard* atau antarmuka MIDI. Bahasa MIDI mengirimkan informasi dan instruksi dari komputer ke instrumen ataupun dari instrumen ke komputer .

MIDI menyediakan standarisasi, kemudahan dan *converting* data musik ke dalam data digital yang dapat disimpan dalam MIDI message/MIDI Command.

Aliran data MIDI bisa mencapai 31.25Kbits/sec yang terdiri dari 10 bit yang ditransmisikan secara bersamaan terdiri dari bit awal, 8bit data, dan satu bit penutup. Port Midi terdiri dari tiga yaitu *MIDI IN*, *MIDI OUT*, dan *MIDI THRU*.

Aliran data MIDI biasanya dibangkitkan dari MIDI *controller* seperti gitar MIDI, *keyboard*, alat tiup MIDI, dan *sequencer* module. MIDI *controller* dapat menginterpretasikan permainan musik dalam bahasa midi secara *real-time*. *Sequencer* adalah piranti yang memungkinkan data MIDI dapat direkam, di edit, disimpan dan dimainkan kembali kapanpun selama datanya masih ada (Purwacandra, 2007).



2.6 Virtual Sound Technology Instrument

VST adalah singkatan dari Virtual Studio yang diperkenalkan oleh Steinberg untuk pemrosesan sinyal yang modular yang fungsinya mensimulasikan hardware perangkat audio studio menggunakan software. Ada ratusan bahkan mungkin ribuan komponen VST di internet baik itu yang freeware, shareware maupun komersial.

Berbagai macam fungsi dari komponen-komponen VST tersebut seperti synthesizer gitar, drum, keyboard, equalizer, mixer, recording, stereo enhancer, downmix dari 5.1 ke Stereo, upmix dari Stereo ke 5.1 atau 7.1, resampler, reverb serta efek-efek yang lain yang makin hari makin banyak macamnya.

VST ada 2 macam, yakni yang pertama seperti yang telah di jelaskan di atas. VST jenis ini hanya memanipulasi suara yang telah ada.

sedangkan jenis kedua yaitu VSTi, yakni Jenis VST yang menghasilkan / memproduksi suara seperti layaknya alat musik analog.

Dari penjelasan di atas, jika kita analogikan ke analog maka akan menjadi seperti ini VSTi adalah sebuah gitar sedangkan VST adalah sebuah Effect Gitar.

2.7 Tempo Musik

Tempo adalah ukuran kecepatan dalam birama musik. Ukuran kecepatan bisa diukur dengan alat bernama *metronome*. Di dalam alat musik *keyboard* terdapat *digital metronome* yang bisa berfungsi sebagai pengukur kecepatan dalam birama, misalnya 3/4 atau 4/4.

Teknis penulisan tempo pada *metronome* berupa huruf singkatan berupa MM, singkatan kata dari *Metronome Malzel* diambil dari nama pemilik hak cipta penemu alat ini yaitu, Johann Nepomuk Malzel (1770 – 1838). Contoh tanda *metronome* : MM = 130 ini berarti 130 ketukan dalam setiap menit. Jadi semakin besar angka MM maka semakin cepat tempo lagunya. Apabila kita sejajarkan dengan tempo lagu maka jumlah ketukan *metronome* kurang lebih adalah sebagai berikut

Jenis Tempo	Kecepatan	MM	Waktu
<i>Largo</i>	Lambat Sekali	40 – 60	/Menit
<i>Lento</i>	Lambat Sekali	60 – 66	/Menit
<i>Adagio</i>	Lambat	66 – 76	/Menit
<i>Adante</i>	Sedang	76 – 108	/Menit
<i>Moderato</i>	Sedang	108 – 120	/Menit
<i>Allergo</i>	Cepat	120 – 160	/Menit
<i>Vivace</i>	Cepat Sekali	160 – 184	/Menit
<i>Presto</i>	Cepat Sekali	184 - 208	/Menit

Tabel 2.1 Jenis Tempo¹

¹Priyadi, Slamet, Maret 2013, Istilah Tempo Di Dalam Musik, <http://jenakaparakkan.com>

2.8 Kuisisioner

Angket atau kuisisioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulirformulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. (Mardalis: 2008)

2.8.1. Jenis-jenis Kuisisioner

Menurut Gilbert tahun 2005 dalam bukunya berjudul “*Dasar-dasar Riset Pemasaran*” kuisisioner terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Kuisisioner Terstruktur Yang Terbuka

Tingkat struktur dalam kuisisioner adalah tingkat standarisasi yang diterapkan pada suatu kuisisioner. Pada kuisisioner terstruktur yang terbuka dimana pertanyaan-pertanyaan diajukan dengan susunan kata-kata dan urutan yang sama kepada semua responden ketika mengumpulkan data.

b. Kuisisioner Tak Terstruktur Yang Terbuka

Kuisisioner tidak terstruktur yang tersamar berlandaskan pada riset motivasi. Para periset telah mencoba untuk mengatasi keengganan responden untuk membahas perasaan mereka dengan cara mengembangkan teknik-teknik yang terlepas dari masalah kepedulian dan keinginan untuk membuka diri. Teknik tersebut dikenal dengan metode proyektif. Kekuatan utama dari metode proyektif adalah untuk menutupi tujuan utama riset dengan menggunakan stimulus yang disamarkan.

Metode proyektif merupakan cara yang digunakan untuk menggambarkan kuisisioner yang mengandung stimulus yang memaksa para subjek untuk menggunakan emosi, kebutuhan, motivasi, sikap, dan nilai-nilai yang dimilikinya sendiri dalam memberikan suatu jawaban atau respon.

c. Kuisisioner Terstruktur Yang Tersamar

Kuisisioner terstruktur yang tersamar merupakan teknik yang paling jarang digunakan dalam riset pemasaran. Kuisisioner ini dikembangkan sebagai cara untuk menggabungkan keunggulan dari penyamaran dalam mengungkapkan

motif dan sikap dibawah sadar dengan keunggulan struktur pengkodean serta tabulasi jawaban.

3 Skala Pengukuran *Likert*

Menurut Nazir: 2014 Skala *Likert* merupakan metode skala *bipolar* yang mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan. Dalam membuat skala *Likert*, ada beberapa langkah prosedur yang harus dilakukan, antara lain:

1. Peneliti mengumpulkan item-item yang cukup banyak, memiliki relevansi dengan masalah yang sedang diteliti, dan terdiri dari item yang cukup jelas disukai dan tidak disukai.
2. Kemudian item-item itu dicoba kepada sekelompok responden yang cukup representative dari populasi yang ingin diteliti.
3. Responden di atas diminta untuk mengecek tiap item, apakah ia menyenangkan (+) atau tidak menyukainya (-). Respons tersebut dikumpulkan dan jawaban yang memberikan indikasi menyenangkan diberi skor tertinggi. Tidak ada masalah untuk memberikan angkat 5 untuk yang tertinggi dan skor 1 untuk yang terendah atau sebaliknya. Yang penting adalah konsistensi dari arah sikap yang diperlihatkan. Demikian juga apakah jawaban “setuju” atau “tidak setuju” disebut yang disenangi, tergantung dari isi pertanyaan dan isi dari item-item yang disusun.
4. Total skor dari masing-masing individu adalah penjumlahan dari skor masing-masing item dari individu tersebut.
5. Respon dianalisis untuk mengetahui item-item mana yang sangat nyata Batasan antara skor tinggi dan skor rendah dalam skala total.

Dengan Skala *Likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan instrumen penelitian yang menggunakan Skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* (Sugiyono, 2017). Berikut ini adalah contoh Skala *Likert* bentuk *checklist* pada **Tabel 2.1** yaitu

Tabel 2.1 Bentuk *Checklist*

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Apakah Musik Instrumen Terdengar Jelas ?			

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif dengan diberi nilai seperti **Tabel 2.2** dibawah ini:

Tabel 2.2 Skala *Likert*

Skala Jawaban	Nilai
Baik (B)	5
Cukup (C)	4
Kurang (K)	3

Rensis *Likert* di tahun 1932 telah mengembangkan sebuah skala untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang dapat diukur. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Yusi, 2016).

2.10. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian tentang Musik digital ini sudah banyak dilakukan, baik sebagai media informasi, komunikasi, bahkan promosi. Berikut pada **Tabel 2.3** merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis :

Tabel 2.3. Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya.

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
Ananda, A. P, (Tahun 2014)	Ananda, A. P, 2014, <i>Pembuatan Lagu Karaoke Berformat MIDI Menggunakan FL Studio 9</i> , Skripsi, STMIK AMIKOM Yogyakarta.	Tugas Akhir, Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta	Pada jurnal ini berisikan mengenai pengembangan pembuatan music menggunakan software digital
Ahmad Zam Zami (Tahun 2010)	Pembuatan lagu indie menggunakan fruity loops Studio	Tugas Akhir, Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta	Pembuatan music indie yang menarik menggunakan teknologi software DAW fruity loops.

Setelah melihat dari Table 2.3 tentang penelitian terdahulu maka terdapat perbedaan pada penelitian tema yang akan penulis angkat, yaitu berisikan mengenai Pembuatan *Music digital orchestra*.

