

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Audio menjadi bagian dalam Pembelajaran yang diselenggarakan di program studi Teknologi Informatika Multimedia Digital di Politeknik Negeri Sriwijaya. Karya-karya audio antara lain berupa musik aransemen musik, komposisi musik maupun musik-musik yang digunakan pada pertunjukan band. Penciptaan musik terutama oleh mahasiswa musik dilakukan dalam bentuk notasi yang kemudian dimainkan secara langsung. Saat Ini masih sulit ditemukan mahasiswa musik yang mendokumentasikan karyanya dalam bentuk rekaman audio.

Seiring berkembangnya teknologi musik, dengan cepat bermunculan berbagai inovasi di bidang ini. Dengan semakin berkembangnya dunia musik, semakin hari semakin banyak muncul inovasi dalam karya musikal. Kedua hal ini memiliki keterkaitan. Semakin berkembangnya karya-karya musikal, semakin banyak unsur teknologi yang digunakan, sehingga muncullah tren musik digital. Berkembangnya musik digital di dunia musik mendukung dan memudahkan pemain musik dalam berkreasi. Dengan musik digital, pemusik dapat menciptakan sound yang unik yang tidak bisa dihasilkan dengan alat musik konvensional, selain itu dapat menghasilkan permainan nada dan irama yang indah yang mungkin sulit atau bahkan tidak mungkin dapat dimainkan menggunakan alat musik konvensional.

Namun permasalahan yang dominan terjadi pada saat penyajian konser musik secara langsung adalah para pemain music yang terbatas memainkan instrument music seperti Biola, String, Seruling dan juga terlebih seperti instrument music digital yang pada dasarnya tidak bisa dimainkan secara langsung pada saat live konser.

Untuk mengatasi hal tersebut maka dibutuhkan persiapan pada perangkat yang di gunakan dan pengetahuan teknik saat menyajikan perangkat tersebut yang di namakan *Musik Sequencer*, selanjutnya akan dilakukan pengelolaan audio instrument tersebut di dalam **DAW (Digital Audio Workstation)** agar dapat

menyajikan instrument dan aransemen yang matang pada saat konser music secara langsung. Agar semua proses diatas dapat terstruktur maka dibutuhkan sebuah metode sebagai panduan dari setiap proses yang di lakukan. Untuk itu penulis menggunakan metode *Luther-Sutopo*, Dalam metode luther Sutopo terdapat tahapan prosedur yakni, Concept, design, material collecting assembly, testing, dan distribution. Metode ini telah cukup sering digunakan Untuk pengembangan multimedia,hal ini juga mendasari penulis bermaksud untuk menggunakan metode tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memilih judul “**Pembuatan Music Sequencer Menggunakan metode Luther-Sutopo**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah bagaimana proses produksi dan proses pengolahan audio menggunakan metode *Luther-Sutopo* sehingga dapat menghasilkan aransemen music audio yang baik.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diambil penulis adalah:

1. Pembuatan sequencer ini menggunakan pengimpelementasian dari metode *Luther-Sutopo*.
2. Dengan asumsi bahwa hanya akan membahas mengenai pembuatan sequencer dan bagaimana mengoperasikannya.

1.4 Tujuan

Tujuan sequencer music adalah :

1. Untuk memersembahkan music secara utuh pada pertunjukan music tanpa harus menghadirkan pemainnya
2. mempermudah para pemain music/musisi untuk memutar aransement yang matang saat live konser
3. Memberikan langkah langkah dan pengoperasian sequencer musik

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang hendak dicapai dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Memberi wawasan kepada mahasiswa polsri tentang proses pengoprasian sequencer
2. Komposisi music yang utuh membuat pertunjukan music yang lebih baik
3. Menyinkronkan hasil rekaman musik dengan suara music yang akan digunakan pada saat konser.
4. Menjadi acuan tempo pada masing masing pemain saat konser

1.6 Metode Penelitian

Dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam proposal 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 sequencer 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 yang sesuai dengan perancangan dan teori yang telah dilandaskan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.