BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebelum era digital mulai berkembang pesat proses pembuatan musik masih membutuhkan biaya yang sangat mahal, baik untuk musik *movie scoring* (ilustrasi musik film) maupun *popular recorded* musik (perekaman musik-musik populer), misalnya untuk membuat sebuah lagu atau membuat sebuah ilustrasi musik paling tidak dibutuhkan instrumen musik asli dan perlengkapannya, para pemain musik dan studio yang besar, ditambah juga dengan jumlah pemain musik yang sangat banyak. Selain itu perekaman ke dalam media analog mempunyai keterbatasan diantaranya dalam hal *overdubbing* atau kemampuan pita untuk di hapus dan direkam ulang serta biaya penyediaan pita itu sendiri yang cukup tinggi. Sehingga menjadi suatu masalah bagi para pencipta musik. Seiring berkembangnya teknologi, dengan cepat pula bermunculan berbagai inovasi di bidang penciptaan musik. Dengan berkembangnya teknik pembuatan musik dengan penggunaan inovasi teknologi, semakin banyak unsur teknologi yang digunakan, sehingga muncullah trend musik digital atau musik elektronik.

Dari abad 19 akhir sampai awal abad ke-20 pertumbuhan dan perkembangan musik elektronik begitu cepat, baik dari struktur musiknya, instrumennya dan juga aliran dari musik elektronik itu sendiri. Musik elektronik tidak pernah lepas dari kemajuan teknologi. Sebelum musik elektronik berkembang pada level penciptaan komposisi dalam menggunakan teknologi muncul beberapa instrumen yang diciptakan untuk mempekerjakan desain

elektromekanis yaitu sebuah alat elektromekanik yang disebut *Telharmonium* atau *Dynamophone* yang dikembangkan oleh Thaddeus Cahill pada tahun 1898-1912. Namun, masalah ketidaknyamanan dari kesederhanaan menghambat adopsi Telharmonium, karena ukurannya yang besar. Di tahun 1920 hingga tahun 1980-an dalam komposisi musik elektronik menggunakan instrumen yang masih bersistem analog dengan pengoprasian yang manual. Sekitar awal tahun 1980 kemajuan intsrumen musik elektronik semakin membaik sehingga pada awal tahun 1980 para komposer musik elektronik sudah bisa mengkomposisi karya mereka dengan menggunakan sistem pengoperasian digital yang bisa dimainkan secara otomatis dengan menggunakan *software* yang telah diciptakan oleh beberapa perusahaan yang ada di dunia. Salah satunya *software* yang dikembangkan oleh Didier Dambrin untuk perusahan *image-line* yang berada di Rusia yang sebagian dirilis pada desember 1997. Peluncuran resminya di awal tahun 1998 yaitu *software* musik *Fruity Loops*.

Fruity Loops adalah *digital audio workstation* dengan fitur antarmuka pengguna grafis yang didasarkan pada pola musik berbasis *sequencer*. Program ini tersedia dalam empat edisi yang berbeda untuk *Microsoft Windows*, termasuk *Fruity Loops Express*, Edisi *Fruity*, Edisi *Producer*, *Bundle Signature*. *Fruity Loops* dapat digunakan sebagai instrumen dalam program *audio workstation* lain seperti *Cubase*, *Sonic Solutions*, *Sonar* dan juga kompatibel dengan puluhan *image-Line plug-in*, seperti Program pencampuran *Deckadance DJ* dan *Sytrus synthesizer*, sehingga dapat digunakan oleh para musisi elektronik dan DJ.

Fruiy Loops mempunyai fitur yang sepenuhnya terpusat pada pola musik berbasis *sequencer*. Lingkungan kerjanya meliputi *MIDI* data dan menggabungkan sejumlah fitur untuk mengedit, *mixing*, rekaman, dan *mastering audio*. Setelah lagu atau klip selesai file dapat diekspor menjadi *Microsoft WAV*, *MP3*, dan format *OGG Vorbis* dengan menggunakan berbagai sampling berkualitas interpolasi algoritma tinggi. *Fruity Loops* dapat menyimpan *pure* format *. *Flp (fruity loops project)*, dan dapat berbagi ekstensi sama seperti *filetype* yang diciptakan oleh *Adobe Flash*.

Selain itu *Fruity Loops* jugak berfungsi sebagai manipulasi suara termasuk koreksi *pitch*, *pitch* pergeseran, harmonisasi, waktu-peregangan, mengalahkan-deteksi dan mengiris, *warping* manipulasi audio dan audio standar (memotong/ paste dll). *Fruity Loops* termasuk salah satu software musik yang sangat digemari para musisi elektronik dan berbagai musisi yang tidak juga berkecimpung di dunia digital. Sampai sekarang ini bukan hanya musisi elektronik yang memakai *software* ini tetapi banyak juga remaja-remaja yang ingin berkreativitas dalam bidang musik dengan menggunakan *software* ini, karena *software* ini tidak terlalu sulit dalam pengoprasiannya.

Namun dalam pengoprasian sistem digital untuk komposisi musik elektronik tentu juga harus memiliki *hardware* yang memiliki spesipikasi sesuai dengan kebutuhan *software* yang mau digunakan oleh para komposer atau musisi elektronik sehingga mengoptimalkan pengoprasiannya dalam membuat komposisi karya sebagian besar musisi elektronik. Namun disatu sisi pada awal peluncuran *software* musik *Fruity Loops* belum terlalu sempurna, masih banyak akan

kekurangan baik dari hasil suara yang dikeluarkan, *effect-effect preset* yang disediakan, sampai *virtual sound* yang masih sangat minim, maka dari itu pihak perusahaan *image-line* terus membuat peningkatan *software* secara perlahan. Disetiap *software* yang dikeluarkan atau yang akan dirilis selalu diberi seri nomor yang berbeda sesuai dengan peningkatan *software* nya. Seperti *FL 8.0* sampai *FL10* yang baru saja di rilis oleh *image-line*. Bahkan pada 21 juni 2011 pihak perusahaan *image-line* juga merilis *software Fruity Loops* untuk *iPod, iPhone,* dan *iPads, software* ini diberi nama *Fruity Loops Studio Mobile.*

Berkembangnya musik digital di dunia musik sangat 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 banyak suara, ritem dan irama yang baru yang mungkin tidak dapat dimainkan dengan menggunakan alat musik konvensional. Khususnya sebagian dari mahasiswa Prodi musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan banyak menggunakan *software* ini dalam pembuatan karya mereka, baik karya elektronik maupun karya yang tidak berunsur elektronik, seperti penggarapan musik tari, bahkan beberapa mahasiswa ada yang menggunakan *software* ini untuk bermain musik dengan format band. Di jurusan sendratasik Universitas Negeri Medan ada satu komunitas musik *electro accoustic* yang diberi nama *Robert Moog Computer Studio,* yang banyak bergerak di bidang penggunaan teknologi dalam penciptaan komposisi musik. Komunitas ini menggunakan beberapa *software* pendukung untuk penciptaan komposisi musik, diantara nya adalah *Fruity loops*. Dengan *software* musik ini

para penggiat musik elektronik sangat terbantu, dikarenakan didalam *software* ini terdapat fitur-fitur yang cukup banyak. Baik itu dalam hal memanipulasi suara, *mixing* hasil karya, *edit*, *recording* dan *looping* sehingga dapat memudahkan penggiat musik elektronik dalam berkarya.

Dari uraian tentang perkembangan *software Fruity Loops* hingga musik elektronik membuat peneliti merasa tertarik untuk mengangkat *Fruity Loops* ini menjadi topik penelitian dengan judul ”Peranan Software Musik *Fruity Loops* Dalam Komposisi Musik Elektronik Di Prodi Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, peneliti perlu membuat identifikasi masalah, untuk memperoleh gambaran yang luas terhadap apa yang akan diteliti.

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana peranan *software Fruity Loops* terhadap mahasiswa Prodi musik di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan ?
2. Bagaimana cara mengoprasikan *software Fruity Loops* untuk pemula khususnya mahasiswa Prodi musik di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan ?
3. Bagaimana cara mahasiswa mengkomposisi musik elektronik dengan menggunakan *software Fruity Loops* di Prodi Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan ?

4. Bagaimana dampak penggunaan musik elektronik terhadap mahasiswa prodi musik di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan ?
5. *Virtual sound* dan *effect* preset apa saja yang ada di *software Fruity Loops* ?

C. Pembatasan masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang diidentifikasi serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan teoritis, maka peneliti merasa perlu mengadakan pembatasan masalah untuk memudahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian. Batasan masalah merupakan upaya untuk menetapkan batas-batas permasalahan dengan jelas, yang memungkinkan kita untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk kedalam ruang lingkup permasalahan dan faktor mana yang tidak bisa. Dari keterangan diatas maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berkut :

1. Bagaimana dampak penggunaan musik elektronik terhadap mahasiswa prodi musik di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan ?
2. Bagaimana peranan *software Fruity Loops* terhadap mahasiswa Prodi musik di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan ?
3. Bagaimana cara mahasiswa mengkomposisi musik elektronik dengan menggunakan *software Fruity Loops* di Prodi Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan ?

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, maka akan dijelaskan rumusan masalah dalam penelitian ini. Perumusan masalah merupakan pertanyaan yang lengkap dan terperinci mengenai ruang lingkup permasalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Dalam pembatasan masalah kita harus mampu memperkecil batasan-batasan masalah yang sekaligus untuk lebih mempertajam arah penelitian.

Berdasarkan uraian-uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka peneliti membuat rumusan permasalahan yang menjadi kajian penelitian ini adalah ”Peranan Software Musik *Fruity Loops* Dalam Komposisi Musik Elektronik Di Prodi Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian di dalam karya ilmiah merupakan target yang hendak dicapai melalui serangkaian aktivitas penelitian, karena segala yang diusahakan pasti mempunyai tujuan tertentu yang sesuai dengan permasalahannya. Sesuai dengan persepsi tersebut dan berpijakpada rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini mempunyai tujuan :

1. Mendeskripsikan peranan *software Fruity Loops* untuk komposisi musik elektronik di Prodi musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

2. Untuk mengetahui cara mahasiswa menciptakan komposisi musik elektronik yang dibuat dengan menggunakan *software Fruity Loops* di Prodi Musik Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui spesipikasi minimum PC (*personal computer*) dalam menggunakan *software Fruity Loops*.

F. Manfaat Penelitian

Pada bagian ini ditunjukkan manfaat atau pentingnya penelitian terutama bagi pengembangan ilmu atau pelaksanaan pembangunan dalam arti luas. Dengan kata lain, uraian dalam sub bab manfaat penelitian berisi alasan kelayakan atas masalah yang diteliti. Dari uraian dalam pembagian ini diharapkan dapat disimpulkan bahwa penelitian terhadap masalah yang dipilih memang layak untuk dilakukan. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan segala komponen masyarakat baik untuk instansi terkait, lembaga kesenian maupun praktisi kesenian. Manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Sebagai masukan bagi peneliti dalam menambah pengetahuan wawasan mengenai *software* musik *Fruity Loops*.
2. Untuk mengetahui peranan *software* musik *Fruity Loops* dalam komposisi musik elektronik di Prodi musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui beberapa versi *software* yang telah dirilis oleh perusahaan *image-line*.

4. Sebagai bahan informasi bagi musisi, baik musisi elektronik maupun musisi yang tidak berkecimpung dibidang elektronik.
5. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lainnya yang hendak meneliti kegunaan *software* musik dalam komposisi.
6. Menambah sumber kepustakaan, khususnya Prodi musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY