

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dari abad 19 akhir sampai awal abad ke-20 pertumbuhan dan perkembangan musik begitu cepat, baik dari struktur musiknya, instrumen dan aliran dari musik itu sendiri. Musik tidak pernah lepas dari kemajuan teknologi. Sebelum musik berkembang pada level penciptaan komposisi dengan menggunakan teknologi muncul beberapa instrumen yang diciptakan untuk mengerjakan desain elektromekanis yaitu sebuah alat elektromekanik yang disebut *Telharmonium* atau *Dynamophone* yang dikembangkan oleh *Thaddeus Cahill* pada tahun 1898 - 1912.

Seiring perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, dengan adanya komputersasi maka dengan cepat pula bermunculan berbagai macam inovasi seperti *software* (perangkat lunak). Begitu banyak *software – software* yang diciptakan untuk memprogram dan mengolah suatu data. Contohnya seperti *nuendo* untuk mengedit dan menggabungkan beberapa jenis musik, *finale* untuk membuat frase lagu dalam bentuk notasi balok dan *fruity loops* untuk membuat komposisi musik dengan berbagai *audio virtual sound effect* yang terdapat didalam *software* tersebut.

Pada tahun 1920 hingga tahun 1980-an dalam komposisi musik elektronik menggunakan instrumen yang masih bersistem analog dengan pengoperasian yang manual. Sekitar awal tahun 1980 kemajuan intrumen 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, menggunakan *software* yang telah diciptakan oleh beberapa perusahaan yang ada di dunia. Salah satunya *software* yang dikembangkan oleh *Didier Dambrin* untuk perusahaan *Image-line* yang berada di Rusia yang sebagian dirilis pada Desember 1997. Peluncuran resminya di awal tahun 1998 yaitu *software* musik *Fruity Loops*.

Software Fruity Loops Studio (sebelumnya dikenal sebagai *Fruity Loops*) adalah sebuah digital audio workstation yang dikembangkan oleh perusahaan Belgia *Image-Line*. *Software Fruity Loops Studio* fitur antar muka pengguna grafis berdasarkan pola *sequencer* musik berbasis. Program ini tersedia dalam empat edisi yang berbeda untuk *Microsoft Windows*, termasuk *Fruity Loops Studio Express*, Edisi *Fruity*, Edisi *Produser*, dan *Bundle Signature*. *Fruity Loops Studio* sering digunakan oleh musisi elektronik (*Disc Jockey*) seperti *Afrojack* dan *9 Wonder*.

Versi pertama dari *Fruity Loops* adalah versi 1.0.0 yang dikembangkan oleh *Didier Dambrin* pada bulan Desember 1997. Peluncuran resminya adalah pada awal tahun 1998, ketika itu masih empat channel MIDI drum mesin. *Fruity Loops Studio* telah mengalami sepuluh update besar sejak awal, mulai dari *Fruity Loops Studio* versi 1.0.0 sampai *Fruity Loops Studio 10* yang dirilis pada Maret 2011. Fungsi dan peranan *Fruity Loops Studio* adalah membuat karya musik dengan berbagai *virtual sound*, *effect preset* dan musik instrumen, seperti musik *pop*, *rock*, *reggae*, *remix*, *r&b*, *hiphop* dan lain sebagainya. Dalam pembuatan

musik *hip – hop* atau pengoperasian *Fruity Loops Studio* ada beberapa hal yang perlu diketahui seperti materi –materi yang akan digunakan.

Dalam penelitian ini saya memilih untuk meninjau cara pembuatan musik *hip – hop* pada *software Fruity Loops 10*. Sebelumnya kita harus mengetahui sejarah musik *hip – hop* terlebih dahulu. *Hip - Hop* adalah sebuah gerakan kebudayaan yang mulai tumbuh sekitar tahun 1970 yang dikembangkan oleh masyarakat Afro Amerika dan Amerika Latin. *Hip - Hop* merupakan perpaduan yang sangat dinamis antara elemen - elemen yang terdiri dari *MCing* (lebih dikenal *rapping*), *DJing*, *Breakdance* dan *Graffiti*. Belakangan ini elemen *Hip Hop* juga diwarnai oleh *beatboxing*, *fashion*, bahasa slang, dan gaya hidup lainnya.

Awalnya musik *hip – hop* dimainkan hanya dengan menggunakan hentakkan kaki, gendang mulut (*beatbox*) dan bertepuk tangan (*clap*) dengan irama yang serentak. Pertumbuhan *Hip - hop* dimulai dari *The Bronx* di kota New York dan terus berkembang dengan pesat hingga keseluruh dunia. *Hip - hop* pertama kali diperkenalkan oleh seorang Afro-Amerika, *Grandmaster Flash* dan *The Furious Five*. Awalnya musik *Hip - hop* hanya diisi dengan musik dari *Disk Jockey* dengan membuat variasi dari putaran disk hingga menghasilkan bunyi-bunyi yang unik. "*Rapping*" kemudian hadir untuk mengisi vokal dari bunyi-bunyi tersebut. Sedangkan untuk koreografinya musik tersebut kemudian diisi dengan tarian patah-patah yang dikenal dengan *breakdance*. Pada perkembangannya *Hip Hop* juga dianggap sebagai bagian dari seni dan untuk mengekspresikan seni visual muncul *Graffiti* sebagai bagian dari budaya *Hip - Hop*.

Pada Tahun 1520 di *Sedwick Avenue* adalah sebuah kawasan di *New York* yang diklaim sebagai tempat awal lahirnya komunitas *Hip - Hop*. “*Disinilah kami berasal*”, cetus *Clive Campbell*, salah seorang yang merelakan lantai satu di rumahnya dijadikan sebuah markas untuk berkumpul. “Kebudayaan *Hip - Hop* berawal dan lahir disini, yang nantinya akan tersebar di seluruh dunia, di sinilah kami barasal karena memang kami tidak memiliki tempat lain untuk bertemu, bukan di tempat lain” sahutnya. Selain nama tersebut, terdapat pula nama *DJ Kool Herc* yang memperkenalkan *turntable* pada saat itu di sebuah *party* pada tahun 1973.

Pada awal penampilannya, *DJ Kool Herc* membawakan lagu-lagu dari *James Brown*, *Jimmy Castor*, dan *Babe Rooth*. *Kool Herc* pulalah yang akhirnya menciptakan *scratch* dan bunyi-bunyian aneh yang menimbulkan sebuah sensasi yang luar biasa pada saat itu. *Hip - Hop* terasa kurang lengkap tanpa MC. Celah inilah yang dilihat oleh Melle Mel, MC pertama pada dunia *Hip - Hop*. Pada awalnya Melle Mel merasa bingung apa yang akan diucapkannya pada penampilan pertamanya tersebut, namun karena dirinya telah dipenuhi kebosanan dengan peraturan-peraturan dari pemerintah yang mengekang, akhirnya Melle Mel mengeluarkan rasa bencinya pada pemerintah dan pandangannya tentang kehidupan lewat lirik-liriknya. Mulai saat itu musik *Hip - hop* lebih banyak menceritakan tentang kehidupan disekitar masyarakat kulit hitam dan teriakan - teriakan serta protes suara hati mereka kepada pemerintahan yang berlaku tidak adil. *Hip - Hop* sebagai kebudayaan diperjelas lagi pada tahun 1983 oleh *Black Spades* yang merupakan anggota dari Afrika Bambaataa dan *The Soulsonic Force*

lewat track yang berjudul “*Planet Rock*”. Lagu ini merupakan sebuah musik *Hip Hop* yang menarik karena memiliki perpaduan antara rap yang sederhana dan irama musik disko yang diciptakan melalui drum electronic dan synthesizer. Pada tahun 1985 barulah dengan teknologi stereo, *Run DMC*, *LL Cool J*, *The Fat Boys*, *Herbie Hancock*, *Soulsonic Force*, *Jazzy Jazz*, dan *Stetsasonic* yang mengeluarkan album-album andalannya sehingga menjadi legenda musik *Hip - hop* hingga saat ini.

Hip - hop juga memiliki masa kejayaannya masing - masing. Setiap masa menghasilkan beberapa artis dan hits yang cukup meledak. *Hip - hop* memiliki pengikut yang tidak sedikit. Masa keemasan *Hip Hop* dimulai ketika *Run DMC* meluncurrkan album “*Raising Hell*” pada tahun 1986 dan diakhiri dengan munculnya *G - Funk* pada tahun 1992. Pada tahun 1992 – 1998, *Ice T*, *NWA*, *Mobb Deep* dan *Tupac Shakur* sukses menciptakan *gangsta rap* dengan irama musik yang masih gelap namun dengan beat-beat yang cukup kencang. Nama-nama seperti *OutKast*, *No Limit*, dan *Cash Money Records* merupakan bagian dari era ini. Mereka yang mempopulerkan jenis musik mereka sehingga timbulah istilah *Jiggy* atau era *Bling-Bling*. Musik pada era ini dinamakan *Neo Soul* yaitu campuran antara musik *Hip - hop* dan musik *Soul*. *Hip - hop* juga mengalami perkembangan dari tahun ke tahun, terutama pada jenis musik itu sendiri. *Hip - hop* pun mulai dikombinasikan dengan musik-musik lain seperti *rock*, *reggae*, *techno*, dan sebagainya. Adapun sub genre dari *hip - hop* seperti *Rapcore*, *Electro* dan *Miami Bass*.

B. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang lebih luas. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta cakupan masalah yang dibahas tidak terlalu luas. 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. Apa saja materi yang digunakan dalam pembuatan musik *hip – hop* dengan menggunakan *software Fruity Loops Studio 10* di Studio AQ Flow Medan?
2. Bagaimana cara mengoperasikan *software Fruity Loops 10* untuk membuat musik *hip-hop* di Studio AQ Flow Medan ?
3. Apa peranan *software Fruity Loops 10* terhadap *Beat maker* di Studio AQ Flow Medan?
4. Bagaimana caranya menggabungkan vokal dalam komposisi musik *hip – hop* yang telah dibuat?

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. Oleh karena itu, melalui pembatasan ini peneliti memilih beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apa saja materi yang digunakan dalam pembuatan musik *hip – hop* dengan menggunakan *software Fruity Loops Studio 10* di Studio AQ Flow Medan?
2. Bagaimana cara pembuatan musik *hip-hop* dengan menggunakan *Software Fruity Loops 10* di Studio AQ Flow Medan ?
3. Apa peranan *software Fruity Loops 10* terhadap *Beat maker* di Studio AQ Flow Medan?

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan pertanyaan yang lengkap dan terperinci mengenai ruang lingkup permasalahan 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 "Tinjauan pembuatan musik *hip – hop* dalam *software Fruity Loops Studio 10*".

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan manusia selalu berorientasi kepada tujuan. 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 berpijak pada rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian adalah :

1. Mendeskripsikan peranan *software Fruity Loops Studio 10* untuk komposisi musik *hip - hop* di AQ Flow Medan.
2. Untuk mengetahui cara *beat maker* menciptakan komposisi musik *hip - hop* dengan menggunakan *software Fruity Loops* di Studio AQ Flow Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh *software FL Studio 10* terhadap beberapa *beatmaker* dalam mengomposisi musik *hip - hop*.

F. Manfaat Penelitian

Dari uraian dalam pembagian ini 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. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam rangka menuangkan gagasan ke dalam bentuk skripsi.

2. Untuk mengetahui peranan *software* musik *Fruity Loops 10* dalam komposisi musik *hip – hop* di Studio AQ Flow Medan.
3. Menambah sumber kepustakaan, khususnya Prodi musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.
4. Sebagai bahan informasi bagi para musisi, baik musisi *hip - hop* maupun musisi yang tidak berkecimpung dibidang.
5. Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini.