

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman ini terdapat teknologi yang terus berkembang, terutama di bidang teknologi musik digital. Tidak bisa dipungkiri bahwa hampir semua aspek kehidupan telah dipengaruhi dengan perkembangan teknologi. Musik adalah salah satu bidang yang perkembangannya dipengaruhi oleh teknologi. Jika berbicara mengenai hubungan antara musik dengan teknologi, sudah dapat dipastikan bahwa banyak perubahan besar yang terjadi akibat perkembangan teknologi. Majunya teknologi membuat pengaruh pada musik, karena dengan teknologi saat ini memudahkan orang untuk bisa berkarya khususnya dibidang musik dengan bermodalkan satu komputer, *speaker*, dan pengetahuan tentang software tersebut untuk membuat beat-beat berdasarkan genre yang mereka suka.

Perkembangan teknologi turut mempengaruhi berkembangnya seni musik termasuk instrumen musiknya. Keberadaan teknologi sudah banyak membantu manusia dari segala aspek. Mulai dari kebutuhan dasar sehari-hari hingga hal-hal khusus yang mendukung kehidupan manusia hampir tidak ada yang lepas dari teknologi. Begitu pula dengan perkembangan musik, tidak luput dari penggunaan teknologi.

Seperti layaknya perkembangan IT pada dalam dunia teknologi, dalam teknologi musik pun terdapat perkembangan dari segi software yang kini menghadirkan software pembuat musik yang simpel tanpa harus menggunakan hardware tambahan dan mudah didapatkan di internet secara gratis. Terdapat berbagai Software pembuat musik yang tersebar luas secara gratis di internet atau dijual dipasaran, seperti *Cubase*, *Nuendo*, *Adobe Audition*, *Logic*, *FL Studio*, dan masih banyak yang lainnya dengan berbagai fungsi dan kegunaannya, namun dari berbagai Software tersebut *FL Studio* yang bias dinikmati penggunaannya secara mudah, karena ukuran file yang kecil, fitur didalamnya berlimpah, dan fungsi kegunaannya bias dipakai untuk merekam audio, membuat audio dan scoring film.

FL Studio (lebih dikenal sebagai *Fruity Loops*) adalah sebuah aplikasi untuk komputer yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. *FL Studio* dikembangkan oleh perusahaan asal Belgia bernama *Image-Line*. Pada tahun 2014, *FL Studio* termasuk aplikasi audio yang banyak peminatnya diseluruh dunia. Aplikasi ini memiliki 4 edisi untuk Microsoft Windows. Yaitu *Fruity Edition, Producer Edition, Signature Bundle dan Groove (Win8)*. *Image-Line* juga menawarkan fitur update gratis seumur hidup, yang artinya pembeli akan mendapatkan update *FL Studio* versi berikutnya dengan gratis. *Image-Line* juga mengembangkan *FL Studio Mobile* untuk pengguna *iPod Touch, iPhone, iPad, dan Android*.

Versi pertama dari *FruityLoops (1.0.0)* dikembangkan oleh Didier Dambrin untuk *Image-Line* dan sebagian dirilis pada bulan Desember 1997. Slameto (2003, hlm. 123), menjelaskan bahwa *fruity loops* merupakan sebuah software musik digital dimana software ini bisa digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran tata suara baik yang mengutamakan bagaimana cara menulis notasi dengan sesuai dengan kompetensinya masing-masing sehingga dapat menciptakan sebuah karakter pada komposisinya.

Dari segi fungsi dan penggunaan, *FL Studio* memiliki berbagai fitur instrument, didalamnya tanpa harus di download terlebih dahulu. Penggunaan *Fruity Loops* bisa cepat dilakukan dengan catatan siswa sudah terlebih dahulu memahami bagaimana konsep tangga nada, chord dasar, komposisi musik dan teknik aransemen. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan ide, konsep dan pemikiran yang kreatif pada proses pembelajaran. Selain itu *FL Studio* sehingga mempermudah siswa dalam mengembangkan hasil karya ciptanya dalam bentuk tata suara.

Musik dalam film dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat mood cerita serta tema utama filmnya. Musik tema yang dihasilkan dari orkestra besar tentunya berbeda dengan musik tema yang hanya dihasilkan dari beberapa macam instrument atau hanya ansamble kecil, kuartet

maupun kwintet. Tidak semua musik tema sebuah film menuntut ilustrasi musik orkestra berskala besar. Banyak film yang menggunakan musik tema hanya dengan satu atau dua instrumen untuk membangun mood.

Musik film tidak hanya terbatas pada salah satu jenis musik saja, banyak jenis musik yang sering digunakan dalam pembuatan film, meliputi, jazz, blues, classic, rock, etnis dan jenis musik lainnya. Sejak tahun 1950-an pertumbuhan scoring music memasukkan unsur elektronik dan sekarang banyak score yang ditulis menggunakan bunyi-bunyian sintetis. Sejak ditemukannya teknologi digital dan audio sampling banyak produksi-produksi film minim anggaran mampu membuat musik untuk kebutuhan film tersebut dengan menggunakan bunyi-bunyian imitasi yang ada di dalam software musik tertentu. Hampir semua dari berbagai macam musik yang ada di dunia, pernah berperan dalam pembuatan sebuah film dan tiap musik pasti berbeda pula efek yang ditimbulkan.

Dalam menciptakan ilustrasi musik menggunakan *FL Studio*, hal yang harus dipahami ilustrator adalah tentang komposisi musik. Komposisi adalah susunan, tata susun, gubahan baik instrumental maupun vokal, teknik menyusun karangan agar diperoleh cerita yang indah dan selaras, integrasi warna, garis dan bidang untuk mencapai suatu kesatuan yang harmonis. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008, hlm. 796).

Menurut Banoe (2003, hlm. 426) unsur bentuk komposisi musik adalah frase, periode, bentuk lagu satu bagian, dua bagian tunggal, tiga bagian tunggal, dua bagian majemuk, rondo, tema, dan variasi, sonata. Unsur komposisi musik adalah syair, ritme dan pola ritme, metrum, melodi, harmoni, dinamik, warna bunyi, tekstur. Unsur struktur komposisi musik adalah motif, tema, variasi, improvisasi. Komposisi berasal dari kata komponieren yang digunakan pujangga Jerman yaitu Johann Wolfgang Goethe untuk menandai cara menggubah musik pada abad-abad sebelumnya. Dalam komposisi musik terdapat unsur-unsur musikal pembentuk suatu karya musik. Unsur-unsur yang ada dalam suatu karya musik antara lain adalah melodi, irama atau ritme, birama, harmoni, tempo, dinamik, warna suara serta tangga nadanya.

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan *FL Studio* untuk pembuatan ilustrasi musik film di jurusan PSPT SMKN 1 Kota Sukabumi. Penggunaan *Fruity Loops* memacu siswa lebih aktif dalam menciptakan audio baru berkonsep digital, sehingga diharapkan dapat menciptakan karya film yang original dari segi audio atau backsound pada film yang dibuat. Sebagai salah satu program jurusan yang berkonsentrasi pada produksi dan siaran program televisi, siswa memiliki peran penting dalam mengembangkan konsep penciptaan karyanya salah satunya adalah tata suara. Untuk menciptakan dan mengaransemen salah satu suara yang dihasilkan, maka diberikan perangkat atau software dalam proses pembuatannya.

Didalam Jurusan PSPT (Produksi dan Siaran Program Televisi) terdapat dalam KD 3.8. memahami tata suara dasar atau biasanya membuat *backsound* pada video bertema film pendek. Peneliti menemukan di SMKN 1 Kota Sukabumi dimana para siswa jurusan tersebut mengeluh atau cenderung meminta bantuan pada guru seni musik dalam pembuatan *backsound* atau meminta karya yang dimiliki oleh guru seni musik untuk mengisi kebutuhan backsound film yang mereka buat. Fakta yang terjadi dilapangan, pembelajaran di jurusan PSPT dalam tata suara hanya menggunakan software pengolah video atau *Adobe Premiere* sebagai media siswa dalam membuat backsound untuk film, dan menggunakan internet sebagai media untuk mendapatkan sound yang dibutuhkan. Hasil koordinasi antara guru seni musik dan guru jurusan PSPT menemukan kurangnya pemahaman siswa pada cara pembuatan ilustrasi musik film, seringkali terdapat kendala saat jurusan PSPT menghadapi sebuah festival film tingkat SMK yang selalu memperlmasalahakan tentang originalitas karya dalam pembuatan ilustrasi musik film.

Fakta ini memaknai bahwa siswa masih belum memiliki kemampuan untuk menciptakan ilustrasi musik film. Berdasarkan latar belakang ini, peneliti berinisiatif untuk membantu siswa dengan mengajarkan cara menciptakan ilustrasi musik film menggunakan *FL Studio*.

Maka dari itu Maka peneliti mengangkat tema pembelajaran digital dengan judul ***“Pembuatan Ilustrasi Musik Film Melalui Pemanfaatan Fruity Loops Studio Di SMKN 1 Kota Sukabumi “***

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Bagaimana *Pembuatan Ilustrasi Musik Film Melalui Pemanfaatan Fruity Loops Studio Di SMKN 1 Kota Sukabumi* ?. Secara operasional, kajian di fokuskan pada masalah yang diungkap melalui bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pembuatan ilustrasi musik film melalui pemanfaatan *Fruity Loops Studio* di SMKN 1 Kota Sukabumi ?
2. Bagaimana tahapan ilustrasi musik film melalui pemanfaatan *Fruity Loops Studio* di SMKN 1 Kota Sukabumi?
3. Bagaimana hasil ilustrasi musik film melalui pemanfaatan *Fruity Loops Studio* di SMKN 1 Kota Sukabumi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terbagi menjadi dua bagian utama yaitu secara umum dan secara khusus.

1.3.1 Tujuan umum

Untuk membantu siswa SMKN 1 Kota Sukabumi khususnya jurusan PSPT menerapkan tahapan ilustrasi musik film dengan menggunakan *Fruity Loops Studio*.

1.3.2 Tujuan khusus

Untuk menjawab, mengetahui, dan mendeskripsikan permasalahan yang dilakukan, tujuannya sebagai berikut:

1. Memahami konsep pembuatan ilustrasi musik film melalui pemanfaatan *fruity loops studio* di SMKN 1 Kota Sukabumi.
2. Menerapkan tahapan pembuatan ilustrasi musik film melalui pemanfaatan *fruity loops studio* di SMKN 1 Kota Sukabumi.
3. Mengetahui hasil pembuatan ilustrasi musik film melalui pemanfaatan *fruity loops studio* di SMKN 1 Kota Sukabumi.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan dari tujuan terkait dengan dilakukannya penelitian ini, penelitian ini bisa menjadi salah satu kontribusi dari hasil yang dilakukan.

Manfaat yang bisa didapatkan dari beberapa aspek di antaranya baik dari segi teori maupun dari segi praktek.

1.4.1 Manfaat Segi Teori

Digunakan sebagai sumbangan pemikiran terhadap pengembangan pembelajaran musik digital di jenjang SMK.

1.4.2 Manfaat Segi Praktek

- a). Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan masyarakat tentang sebuah software yang bisa membantu permasalahan dalam bentuk penciptaan karya musik
- b). Sebagai pemecah solusi tentang originalitas Backsound untuk pembelajaran di jenjang SMK

1.5 Stuktur Organisasi Tesis

BAB I

PENDAHULUAN

Mengemukakan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi tesis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang tinjauan dari segi konsep teori yang meliputi pembelajaran musik digital.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi penjabaran yang rinci mengenai lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, proses pengembangan instrument, tehnik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan proses penganalisisan data, pembahasan masalah yang menjawab masalah – masalah yang telah diidentifikasi pada Bab I.

BAB V**SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab ini memaparkan kesimpulan – kesimpulan berdasarkan analisis data dan pembahasan masalah yang telah dilakukan.