

**PENGGUNAAN SOFTWARE MUSIK *FRUITY LOOPS* DALAM
PERTUNJUKAN MUSIK (TROYA BAND)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (SI) Pada
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau**



Disusun oleh :

HARI SETIAWAN

146710743

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

PERNYATAAN

Saya mengakui bahwa skripsi/ karya ilmiah ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan (baik langsung maupun tidak langsung) saya ambil dari berbagai sumber dan tersebutkan sumbernya. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran data dan fakta skripsi/karya ilmiah ini.

Pekanbaru, Juni 2020

Saya yang menyatakan



Hari Setiawan
146710743

SURAT KETERANGAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Hari Setiawan
NPM : 146710743
Program Studi : Pendidikan Sendratasik

Telah selesai menyusun skripsi yang judul "**Penggunaan *Software* Musik *Fruity Loops* Dalam Pertunjukan Musik *Troya Band***" dan siap untuk diujikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 15 Juni 2020

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Dr. Hj. Tengku Ritawati, S.Sn., M.Pd
NIDN : 1023026901



Ali Darsono., S.Pd., M.Pd
NIDN : 1024108401

SKRIPSI

**PENGGUNAAN SOFTWARE MUSIK FRUITY LOOPS DALAM
PERTUNJUKAN MUSIK TROYA BAND**


Dipersiapkan dan disusun oleh :

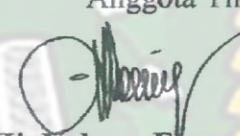
Nama : Hari Setiawan
NPM : 146710743
Program Studi : Pendidikan Sendratasik

Telah dipertahankan didepan tim penguji
Pada tanggal 01 Juli 2020
Susunan Tim Penguji

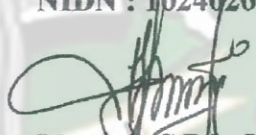
Pembimbing Utama


Anggota Tim Penguji

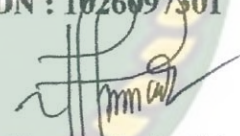

Dr. Hj. Tengku Ritawati, S.Sn., M.Pd
NIDN : 1023026901


Hj. Yahyar Erawati, S.Kar., M.Sn
NIDN : 1024026101

Pembimbing Pendamping


Idawati, S.Pd., MA
NIDN : 1026097301


Ali Darsono, S.Pd., M.Pd
NIDN : 1024108401


Dr. Nurmalinda, S.kar., M.Pd
NIDN : 1014096701


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Riau.

01 Juli 2020

Dekan FKIP
Universitas Islam Riau




Dr. Sri Amrah, S.Pd., M.Si
NIP : 197010071998032002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGGUNAAN *SOFTWARE* MUSIK *FRUITY LOOPS* DALAM
PERTUNJUKAN MUSIK TROYA BAND


Dipersiapkan oleh :


Jurusan/Program : Pendidikan Sendratasik
Nama : Hari Setiawan
NPM : 146710743

Tim Pembimbing

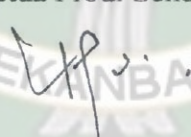
Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping


Dr. Hj. Tengku Ritawati, S.Sn., M.Pd
NIDN : 1023026901


Ali Darsono, S.Pd., M.Pd
NIDN : 1024108401

Mengetahui
Plt. Ketua Prodi Sendratasik


Dewi Susanti, S.Sn., M.Sn
NIDN : 1001068101

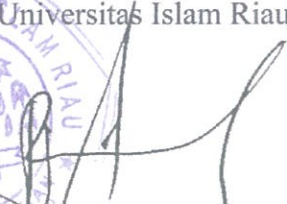
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Riau

01 Juli 2020

Dekan FKIP
Universitas Islam Riau




Dr. Sri Amrah, S.Pd., M.Si
NIP : 197010071998032002

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hari Setiawan
NPM : 146710743
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Pembimbing Utama : Dr. Hj. Tengku Ritawati., S.Sn., M.Pd
Judul Skripsi : Penggunaan *Software* Musik *Fruity Loops* Dalam
Pertunjukan Musik Troya Band

No	Tanggal	Pembimbing Pendamping	Berita Acara Bimbingan	Paraf
1.	5-07-2019	Dr. Hj. Tengku Ritawati.,S.Sn., M.Pd	-Latar Belakang -Perbaikan Teori	af
2.	15-08-2019	Dr. Hj. Tengku Ritawati.,S.Sn., M.Pd	-Perbaikan Bab III -Perbaikan Penulisan	af
3.	27-08-2020	Dr. Hj. Tengku Ritawati.,S.Sn., M.Pd	-ACC Proposal	af
4.	19-04-2020	Dr. Hj. Tengku Ritawati.,S.Sn., M.Pd	-Waktu Penelitian -Subjek Penelitian	af
5.	25-04-2020	Dr. Hj. Tengku Ritawati.,S.Sn., M.Pd	-Transkrip Wawancara - Data Narasumber	af
6.	03-05-2020	Dr. Hj. Tengku Ritawati.,S.Sn., M.Pd	-Perbaikan Bab V	af
7.	06-05-2020	Dr. Hj. Tengku Ritawati.,S.Sn., M.Pd	-ACC Skripsi	af



Pekanbaru, 15 Juni 2020
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dra. Hj. Tity Hastuti., M.Pd
NIP. 195911091987032002

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hari Setiawan
NPM : 146710743
Program Studi : Pendidikan Sndratasik
Pembimbing Pendamping : Ali Darsono., S.Pd., M.Pd
Judul Skripsi : Penggunaan *Software* Musik *Fruity Loops* Dalam
Pertunjukan Musik Troya Band

No	Tanggal	Pembimbing Pendamping	Berita Acara Bimbingan	Paraf
1.	14-03-2019	Ali Darsono, S.Pd, M.Pd	-Perbaikan Cover -Perbaikan Daftar Isi	
2.	17-04-2019	Ali Darsono, S.Pd, M.Pd	-Latar Belakang -Perbaikan Teori	
3.	23-04-2019	Ali Darsono, S.Pd, M.Pd	-ACC Proposal	
4.	17-02-2020	Ali Darsono, S.Pd, M.Pd	-Perbaikan bab IV - Kesimpulan point item	
5.	22-02-2020	Ali Darsono, S.Pd, M.Pd	- Subjek Penelitian - Judul Dokumentasi	
6.	04-03-2020	Ali Darsono, S.Pd, M.Pd	-Perbaikan Bab V	
7.	11-03-2020	Ali Darsono, S.Pd, M.Pd	-ACC Skripsi	

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Pekanbaru, 15 Juni 2020
Wakil Dekan Bidang Akademik

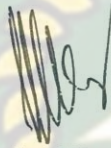


Dra. Hj. Tity Hastuti., M.Pd
NIP. 195911091987032002

**Use of Fruity Loops Music Software
In the Troya Band Music Show**

**Hari Setiawan
NPM 146710743**

Principal Advisor



**Dr. Hj. Tengku Ritawati., S.Sn., M.Pd
NIDN. 1023026901**

Supervising Counselor



**Alf Darsono, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1024108401**

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the use of music software (fruity loops) in musical performances (Troya Band). Troya Band's music genre is alternative pop, in which every performance always uses fruity loops software for reasons for the number of personnel and instrument layers. Fruity Loops is a digital audio-based music application that uses graphic symbols that are based on sequencer-based music patterns. The method used in this research is descriptive analysis method with qualitative data. Data collection techniques carried out by observation, interview, and documentation. The results showed that the process of using fruity loops software in a Troya music performance is done in several stages, namely, 1)The instrument preparation stage is a laptop, audio interface/sound card along with a converter cable, DI box (Direct Input box), mini mixer, jumper jack cable, IEM (In-Ear Monitor), and adapter. 2) The stage of the Troya Band sequencer music preparation process is opening fruity loops software, inserting one sample sequencer of the song that will be played in a musical performance, knowing the tempo of the sample sequencer, duplicating the sound of the metronome/click, writing notation on the piano roll, editing each tracking channel on the mixer, the balancing process on the master volume. 3) The process of using the fruity loops software in the Troya Band music performance is to make sure all the steps that have been taken previously are going well, connecting the audio interface/sound card to the laptop.

Keywords: Software Fruity Loops, Music Performance, Troya Band.

**Penggunaan *Software* Musik *Fruity Loops*
Dalam Pertunjukan Musik Troya Band**

**Hari Setiawan
NPM 146710743**

Pembimbing Utama



**Dr. Hj. Tengku Ritawati., S.Sn., M.Pd
NIDN. 1023026901**

Pembimbing Pendamping



**Ali Darsono, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1024108401**

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *software* musik (*fruity loops*) dalam pertunjukan musik (Troya Band). Genre musik Troya Band adalah *pop alternative*, yang setiap pertunjukannya selalu menggunakan *software fruity loops* dengan alasan pertimbangan jumlah personil dan layer instrument. *Fruity loops* merupakan sebuah aplikasi musik berbasis *digital audio* yang menggunakan simbol-simbol grafis yang didasarkan pada pola musik berbasis *sequencer*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dengan data kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Proses penggunaan *software fruity loops* dalam pertunjukan musik Troya Band dilakukan dengan beberapa tahap yaitu 1) Tahap persiapan instrument yaitu laptop, *audio interface/soundcard* beserta kabel *converter*, *DI box* (*Direct Input box*), *mini mixer*, kabel *jack jumper*, *IEM* (*In Ear Monitor*), dan *adaptor*. 2) Tahap proses persiapan musik *sequencer* Troya Band yaitu membuka *software fruity loops*, memasukkan salah satu *sampel sequencer* lagu yang akan dimainkan dalam pertunjukan musik, mengetahui tempo dari *sample sequencer*, menduplikasi suara *metronome/click*, penulisan notasi pada *piano roll*, pengeditan masing-masing *track channel* pada *mixer*, proses *balancing* pada *master volume*. 3) Tahap proses penggunaan *software fruity loops* dalam pertunjukan musik Troya Band yaitu memastikan semua langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya berjalan dengan baik, menghubungkan *audio interface/sound card* ke laptop, menghubungkan dua kabel *jumper* dari *outputs audio interface/sound card*, menghubungkan *DI box* ke dua kabel *channel ouput*, mengaktifkan *mini mixer* yang telah disediakan.

Kata Kunci: *Software Fruity Loops*, Pertunjukan Musik, Troya Band.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang mana saya telah dapat menyusun skripsi yang berjudul “Penggunaan *Software* Musik *Fruity loops* Dalam Pertunjukan Musik (Troya Band)” *sholawat dan salam* semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita nabi Muhammad SAW, beserta para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya hingga akhir zaman, *amin ya robbalalamin*.

Penyusunan laporan tugas akhir ini merupakan tugas mandiri yang harus diselesaikan oleh mahasiswa Universitas Islam Riau Program Studi Pendidikan Sendratasik yang merupakan bagian dari persyaratan kelulusan program kesarjanaan. Selama menjalani program pendidikan dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan dari pimpinan dan dosen yang mendorong semangat sebagai motivasi untuk terus belajar. Atas kebaikan semua ini, dengan rasa hormat dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Hj. Sri Amnah S, S.Pd., M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
2. Dra. Hj. Tity Hastuti., M.Pd, selaku Wakil Dekan bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Dr. Hj. Nurhuda., M.Pd, selaku Wakil Dekan bidang Administrasi dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

4. Drs. Daharis., M.Pd, selaku Wakil Dekan bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Dewi Susanti, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
6. Dr. Hj. Tengku Ritawati, S.Sn., M.Pd, selaku pembimbing utama yang memberikan petunjuk, pengarahan, serta bimbingan kepada penulis dalam perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
7. Ali Darsono, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Ibu Dosen program studi Pendidikan Sendratasik yang telah memberikan pengarahan, ilmu pengetahuan, pemikiran dan motivasi kepada penulis selama proses perkuliahan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
9. Seluruh Staff dan Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
10. Teristimewa sekali buat kedua orang tua tercinta, Ayahanda Desnatarisman dan Ibunda Katiyem yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta telah banyak berkorban baik moral maupun material kepada penulissehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Jimmy Satio “Troya” selaku personil (gitaris) dan narasumber yang telah meluangkan waktunya memberikan data-data untuk melaksanakan penelitian.

12. Andi Bazai selaku *sound engineering* “Troya” dan narasumber yang telah meluangkan waktunya memberikan data-data dan pengetahuan untuk melaksanakan penelitian ini.
13. Muhammad Aulia selaku founder Do Music Festival yang telah mengizinkan mengambil data untuk menunjang penelitian dalam penyelesaian skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, baik itu dari segi isi maupun format penulisan untuk itu saya mohon masukan dan saran demi kesempurnaan dalam skripsi ini.

Pekanbaru, Juni2020

Penulis

Hari Setiawan

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Konsep Musik.....	11
2.2 Konsep <i>Software Fruity Loops</i>	12
2.3 Teori <i>Software Fruity Loops</i>	13
2.3.1 Konsep <i>Sequencer</i>	19
2.3.2 Teori <i>Sequencer</i>	19
2.3.3 Langkah-langkah Penggunaan <i>Sequencer</i>	20
2.3.4 Langkah-langkah Menggunakan <i>Sequencer</i> Dalam Pertunjukan Musik Troya Band.....	21
2.4 Konsep Seni Pertunjukan Musik	22
2.5 Teori Seni Pertunjukan Musik.....	23
2.6 Kajian Relevan	24
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Metode Penelitian.....	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
3.3 Subjek Penelitian.....	30
3.4 Jenis Dan Sumber Data	30
3.4.1 Data Primer.....	30
3.4.2 Data Sekunder.....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	31
3.5.1 Observasi	32
3.5.2 Wawancara	33
3.5.3 Dokumentasi.....	34
3.6 Teknik Analisis Data.....	35

BAB IV. TEMUAN PENELITIAN	37
4.1 Temuan Penelitian.....	37
4.1.1 Troya Band	37
4.1.1.1 Sejarah Terbentuknya Troya Band	37
4.1.1.2 Filosofi Nama Troya Band	38
4.1.1.3 Personel (Anggota) Troya Band	39
4.1.1.4 Eksistensi Troya Band	39
4.1.2 <i>Do Music Internasional Festival</i>	42
4.2 Temuan Khusus.....	44
4.2.1 Penggunaan Musik <i>Sequencer</i> Dalam Pertunjukan Musik Troya Band.....	44
4.2.1.1 Tahap I Persiapan Instrument Troya Band	44
4.2.1.2 Tahap II Proses Persiapan Musik <i>Sequencer</i>	
Troya Band	49
4.2.1.3 Tahap III Proses Penggunaan <i>Software Fruity</i> <i>Loops</i> Dalam Pertunjukan Musik Troya Band	67
BAB V. PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Hambatan.....	73
5.3 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
PEDOMAN WAWANCARA.....	78
TRANSKRIP WAWANCARA	80
DATA NARASUMBER.....	88
DOKUMENTASI.....	89

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 1.	Panel Utama	14
Gambar 2.	Panel <i>Transport</i>	15
Gambar 3.	Panel <i>Output Monitor</i>	15
Gambar 4.	Panel CPU	16
Gambar 5.	Panel <i>Shortcut</i>	16
Gambar 6.	Panel <i>Recording</i>	17
Gambar 7.	Panel <i>Time</i>	18
Gambar 8.	Laptop	44
Gambar 9.	<i>Audio Interface/Soundcard</i>	45
Gambar 10.	<i>DI box (Direct Input)</i>	46
Gambar 11.	<i>Mini Mixer</i>	47
Gambar 12.	Kabel <i>Jack Jumper</i>	48
Gambar 13.	<i>IEM (In Ear Monitor)</i>	48
Gambar 14.	<i>Adaptor</i>	49
Gambar 15.	Tampilan <i>Fruity Loops</i> versi 12	50
Gambar 16.	Jendela <i>Playlist</i>	51
Gambar 17.	<i>Option</i> Untuk Mendeteksi Tempo	51
Gambar 18.	<i>Tempo Detection</i>	52
Gambar 19.	<i>Tempo Detection</i>	52
Gambar 20.	<i>Channel Rack</i>	53
Gambar 21.	<i>Browser Instrument</i>	53
Gambar 22.	<i>Channel Rack</i>	54
Gambar 23.	<i>Channel Rack</i>	55
Gambar 24.	Tampilan <i>Piano Roll</i>	55
Gambar 25.	Tampilan Penulisan <i>Notasi</i> pada <i>Piano Roll</i>	56
Gambar 26.	Tampilan <i>Track 3 (Metronome/click)</i> pada <i>Playlist</i>	56
Gambar 27.	Tampilan <i>Target Mister Track</i>	57
Gambar 28.	Tampilan <i>Mister Routing Channel</i>	57
Gambar 29.	Tampilan <i>Mister Routing Channel</i>	58
Gambar 30.	Tampilan <i>Output Channel Pada Mixer</i>	59
Gambar 31.	Tampilan <i>FX slot 10</i>	60
Gambar 32.	Tampilan <i>Plugin FX</i>	60
Gambar 33.	Tampilan <i>Plugin FX</i>	61
Gambar 34.	Tampilan <i>fader master volume</i>	62
Gambar 35.	Tampilan <i>Browser Plugin FX Fruity Loops</i>	63
Gambar 36.	Tampilan <i>Plugin FX Fruity Parametrics EQ 2</i>	64

Gambar 37. Tampilan <i>Plugin FX EQUO</i>	64
Gambar 38. Tampilan <i>Plugin FX Maximus</i>	65
Gambar 39. Tampilan <i>Plugin FX Wave Candy</i>	65
Gambar 40. Tampilan beberapa <i>Plugin FX</i>	67
Gambar 41. Tampilan <i>Options Audio Settings (UMC Asio Driver)</i>	68
Gambar 42. <i>Routing Output</i> Sistem Penggunaan <i>Software Musik Fruity Loops</i> Dengan <i>Sequencer</i> Dalam Pertunjukan Musik Troya Band.....	70



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seni merupakan hal yang tidak lepas dari kehidupan manusia dan bagian dari kebudayaan yang diciptakan dari hubungan manusia dalam lingkungan sosialnya, Menurut Sumanto (2006:5) Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati, dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai dan lainnya.

Manusia dianugerahi berbagai kemampuan indra dan pikiran tidak hanya untuk bertahan hidup saja, namun lebih dari pada itu juga untuk menghasilkan suatu karya seni yang dapat dinikmati keindahannya, salah satunya adalah musik, karena setiap hal dalam kehidupan ini tidak lepas dari unsur bunyi-bunyian baik itu yang tergolong nada maupun tidak. Dan hal itu sangat berkaitan erat dengan cara menikmati seni itu sendiri termasuk seni musik. Menurut Banoe (2003:288) musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara kedalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa musik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan bunyi dan memiliki unsur-unsur irama, melodi dan harmoni yang mewujudkan sesuatu yang indah dan dapat dinikmati melalui indra pendengar. Selain itu musik merupakan seni yang timbul dari perasaan atau

pikiran manusia sebagai pengungkapan ekspresi diri, yang diolah dalam suatu nada-nada atau suara-suara yang harmonis.

Menurut Banoe (2003:289) musik adalah sesuatu yang umum yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, disetiap tempat, daerah, dan wilayah, sehingga masyarakat memiliki jenis musiknya masing-masing dengan segala bentuk keberagamannya. Fungsi musikpun sangat beragam, seperti pada zaman dahulu musik berfungsi sebagai ritual persembahan kepada Tuhan juga sarana penyembahan kepada dewa-dewi sesuai dengan kepercayaannya dan hingga kini masih berfungsi sebagai ritual keagamaan seperti nyanyian pujian di tempat ibadah, sebagai sarana hiburan, sebagai sarana kebudayaan, juga sarana penyembuhan dan sebagainya.

Seiring perkembangan waktu, musik yang pada awalnya dimainkan menggunakan alat-alat tradisional yang terbuat dari alam, maupun makhluk hidup, seperti kayu, kulit hewan, tulang-belulang, dan sampailah pada saat sekarang dapat dibuat dengan mesin/teknologi. Penciptaan lagu yang dahulunya menggunakan alat-alat musik pada umumnya, kini telah dapat digantikan hanya dengan menggunakan seperangkat komputer dan *software* pengolah audio yang berbasis DAW (*Digital Audio Workstation*).

Menurut Roger (2016:90) *Software* adalah sebuah perangkat lunak yang memberikan perintah berupa program dalam sebuah komputer, yang apabila dieksekusi oleh usernya dapat memberikan fungsi dan juga unjuk kerja yang diinginkan oleh usernya. Penggunaan fungsi *software* adalah memacu dan

meningkatkan kualitas hasil dari tulisan suara atau *song written* yang dalam penggunaannya dijadikan sebagai media suara dari beberapa fitur-fitur yang tersedia didalamnya.

Pada abad 19 akhir sampai awal abad ke-20 pertumbuhan dan perkembangan musik elektronik begitu cepat. Musik elektronik tidak pernah lepas dari kemajuan teknologi. Maulana (2012:6) menyatakan :

Sebelum musik elektronik berkembang pada level penciptaan komposisi dalam 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.

Maulana (2012:9) juga menyebutkan bahwa 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 pengoperasian yang manual. Sekitar awal tahun 1980 kemajuan instrumen 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. Beberapa *software* musik tersebut diantaranya *Nuendo*, *Cubase*, *Ableton*, *Logic Pro*, *Studio one*, *software* tersebut pada umumnya memiliki fitur yang hampir sama kegunaannya antara satu dengan yang lain yaitu untuk merekam, mengedit, memainkan kembali data yang masuk dalam bentuk audio digital dan sebagainya dengan keunggulan

dan kekurangan masing-masing. Dengan adanya berbagai *software* musik digital yang bervariasi tersebut, minat para musisi semakin antusias dalam menggunakan *software* musik digital untuk produksi musik dan menunjang pertunjukan musiknya sesuai kebutuhan yang mereka perlukan.

Software musik digital ini sangat mudah didapatkan dari *internet* baik itu yang sifatnya berbayar maupun gratis. Hal inilah yang membuat semakin banyaknya musisi dewasa ini menjadikan *software* musik digital sebagai solusi dari keterbatasan dana dan alat baik untuk produksi maupun pertunjukan, karena tidak hanya musisi professional yang dapat leluasa berinovasi terutama dalam bidang pertunjukan musik, namun musisi pemula pun juga demikian. Selain itu dengan memanfaatkan *software* musik digital, musisi juga dapat membuat musik *sequencer* yang efektif dalam memenuhi kebutuhan instrumentnya yang tidak dapat dimainkan secara langsung karena keterbatasan jumlah personil pada tuntutan sebuah musik/lagu. Sehingga *software* musik digital menjadi hal yang digemari oleh para musisi begitupula dengan *software* musik *fruity loops*.

Menurut Pamungkas (2008:1) *Fruity loops* adalah *software audio* yang dispesifikasikan untuk produksi musik digital. *Software* ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan kreasi nada dengan balutan *sound* yang indah tanpa perlu melakukan proses rekaman menggunakan alat musik konvensional, musik hanya dihasilkan dengan menggunakan komputer. Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa *software fruity loops* adalah salah satu *software* yang

berkembang dalam perkembangan musik dengan memanfaatkan teknologi pada saat ini.

Fruity loops merupakan sebuah *digital audio* yang menggunakan symbol-simbol grafis yang didasarkan pada pola musik berbasis *sequencer*. *Sequencers* sendiri menurut pengertian dapat diartikan suatu instrument yang memiliki kemampuan untuk merekam, mengedit, dan memainkan kembali data yang masuk. Melalui sebuah *sequencer* seseorang dapat membuat sebuah lagu lengkap tanpa harus diiringi oleh seorang pemain musik.

Fruity Loops termasuk salah satu *software* musik yang digemari para musisi dewasa ini, sampai sekarang bukan hanya musisi professional saja yang menggunakan *software* ini tetapi banyak juga musisi pemula yang ingin berkeaktivitas dalam bidang musik dengan menggunakan *software* tersebut, karena *software fruity loops* tidak terlalu sulit dalam pengoperasiannya sehingga mereka lebih mudah berkesplorasi.

Pada perkembangannya *fruity loops* melakukan penyempurnaan dengan mengeluarkan *upgrade* setiap beberapa tahun sekali. Hal ini bisa dilihat dengan keluarnya beberapa versi seperti *fruity loops 5, fruity loops 8, fruity loops 9, fruity loops 10, fruity loops 11, fruity loops 12* dan yang paling terakhir *Fruity loops 20* yang baru dirilis tahun 2018. Bahkan pada 21 juni 2011 lalu pihak perusahaan *image-line* juga merilis *software Fruity Loops* untuk *iPod, iPhone, dan iPads*, *software* ini diberi nama *Fruity Loops Studio Mobile*.

Kelebihan dalam penggunaan *software (Fruity loops)* ini adalah sangat membantu mempermudah produksi musik berbasis digitalisasi karena terdapat banyak sample suara yang unik dan sulit ditemukan pada instrument musik umumnya. *Software* ini juga mampu menghasilkan atau menduplikasi persis seperti suara instrument aslinya dengan berbagai jenis pilihan alat musik yang tersedia didalamnya, dan dapat diedit sesuai dengan kebutuhan dalam jumlah penyimpanan yang besar. Selain itu dengan adanya *software (fruity loops)* dalam proses produksi dapat menghemat biaya karena bisa dilakukan dirumah dengan cara yang sederhana dan instrument yang digunakan cukup seperlunya saja, seperti yang paling utama adalah *sound card* dan *MIDI controller*, tidak seperti pada saat produksi di studio besar, hal inilah yang membuat *software* tersebut lebih terjangkau dalam produksi musik.

Menurut Puspito (2013:253) *Fruity loops* dapat memberikan kemudahan dalam mengolah audio karena tampilan jendela program ini menyerupai *hardware* pengolah *audio analog*. Sehingga *software fruity loops* ini menjadi pilihan favorit bagi para musisi pemula maupun professional, khususnya grub band di Pekanbaru, seperti: Fanbe Band, Nadadinadi Band, Cinomod Band, Tosca Band, Five-T Band dan Troya Band. Semakin banyaknya para musisi Pekanbaru yang menggunakan *software fruity loops* ini, maka penulis semakin tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *software* musik *fruity loops* dalam pertunjukan musik dengan Troya Band sebagai objek penelitiannya yang sangat konsisten menggunakan *software fruity loops*.

Menurut Hadi (2012:2) mengatakan bahwa seni pertunjukan adalah sebagai fenomena atau suatu kejadian, bahwa seni ini bertujuan mempertunjukan atau menampilkan dengan kata lain menyajikan sebuah karya seni kepada masyarakat. Sesungguhnya seni tidak ada artinya tanpa penonton, atau pengamat (*audience*) yang akan memberikan apresiasi, tanggapan atau respon. Maka antara seni pertunjukan dengan penonton tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya, karena keduanya saling berkaitan. Troya Band telah melakukan berbagai pertunjukan musik, baik itu di dalam kota maupun luar kota, setiap pertunjukan musik tersebut selalu memanfaatkan atau menggunakan *software fruity loops* sebagai wadah untuk membuat *sequencer*, sehingga dengan *software fruity loops* tersebut pertunjukan musik Troya Band menjadi lebih menarik dan semua ide-ide musik dalam setiap lagu dapat tersampaikan secara maksimal kepada penonton (*audience*).

Penggunaan musik *sequencer* dalam *software fruity loops* pada pertunjukan Troya Band juga bermanfaat bagi pihak penyelenggara pertunjukan acara diantaranya, tidak perlu menyediakan kebutuhan instrument tambahan yang banyak baik itu dari segi alat musik maupun tambahan mic dan monitor panggung, serta dari segi pembiayaan akomodasi untuk talent menjadi lebih ringan seperti transportasi, penginapan, biaya makan dan sebagainya. Selain kelebihan penggunaan *software fruity loops (sequencer)* dalam pertunjukkan Troya Band tentu saja juga mempunyai kelemahan atau kendala diantaranya untuk melakukan pertunjukan dengan menggunakan *sequencer* ini Troya Band harus melakukan *checksound* secara maksimal baik itu dari segi *balancing output*

channel, monitoring, dan perangkat keras lainnya yang berhubungan dengan teknis, yg memerlukan waktu lebih dibanding band pada umumnya, tidak boleh terjadi satu kesalahan teknis terutama pada pemegang kendali *sequencer* ini yang didalam Troya Band dipegang oleh pemain drum, karena padanya terdapat *metronome/click* dan hal teknis lainnya.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu personil Troya Band, Jimmy Satyo menyatakan bahwa:

Troya Band telah menggunakan *software fruity loops* dalam pertunjukan musiknya sejak tahun 2008 hingga sekarang. Adapun jumlah anggota Troya Band terdiri dari 4 orang yaitu Jimmy Satio (Gitaris), Endry (Bassist), Tiwi (Vokal), dan Hari Setiawan (Additional Drummer).

Pada penelitian ini penulis tertarik untuk mengetahui penggunaan *software musik (Fruity Loops)* dalam pertunjukan musik (Troya Band). Troya Band awalnya terbentuk pada 6 Agustus 2007, hingga saat ini Troya telah memiliki 1 album yang berjudul “*Awakening Dream*” di tahun 2016, beberapa single dan video klip diantaranya: “Tanpa Aku” dan “*Sceptical*”, pada tahun 2019 ini Troya akan segera merilis album keduanya, beserta satu video klip pada salah satu single dalam album tersebut, yang proses pengerjaan album ini sudah dimulai sejak akhir 2018 lalu.

Troya Band memutuskan menggunakan *software musik fruity Loops* dengan pertimbangan jumlah personil yang hanya berempat dalam setiap penampilan, sedangkan hampir semua lagu yang dibawakan *layer* instrumennya cukup banyak, dan tidak memungkinkan menambah jumlah personil lagi, diputuskanlah menggunakan *sequencer*. Jadi bisa dikatakan *sequencer* adalah

additional player dalam bentuk audio. Adapun alat-alat yang biasa digunakan Troya Band pada saat melakukan pertunjukan untuk menunjang *software fruity loopsnya* adalah laptop, *sound card*, *mini mixer*, *direct input box*, *zoom R8* dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengangkat permasalahan dengan judul “Penggunaan *Software Musik Fruity Loops* Dalam Pertunjukan Musik (Troya Band)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian tersebut maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah penggunaan *software musik (fruity loops)* dalam pertunjukan musik (Troya Band).

1.3 Tujuan Penelitian

Suatu penelitian pasti memiliki tujuan, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : untuk mengetahui penggunaan *software musik (fruity loops)* dalam pertunjukan musik (Troya Band).

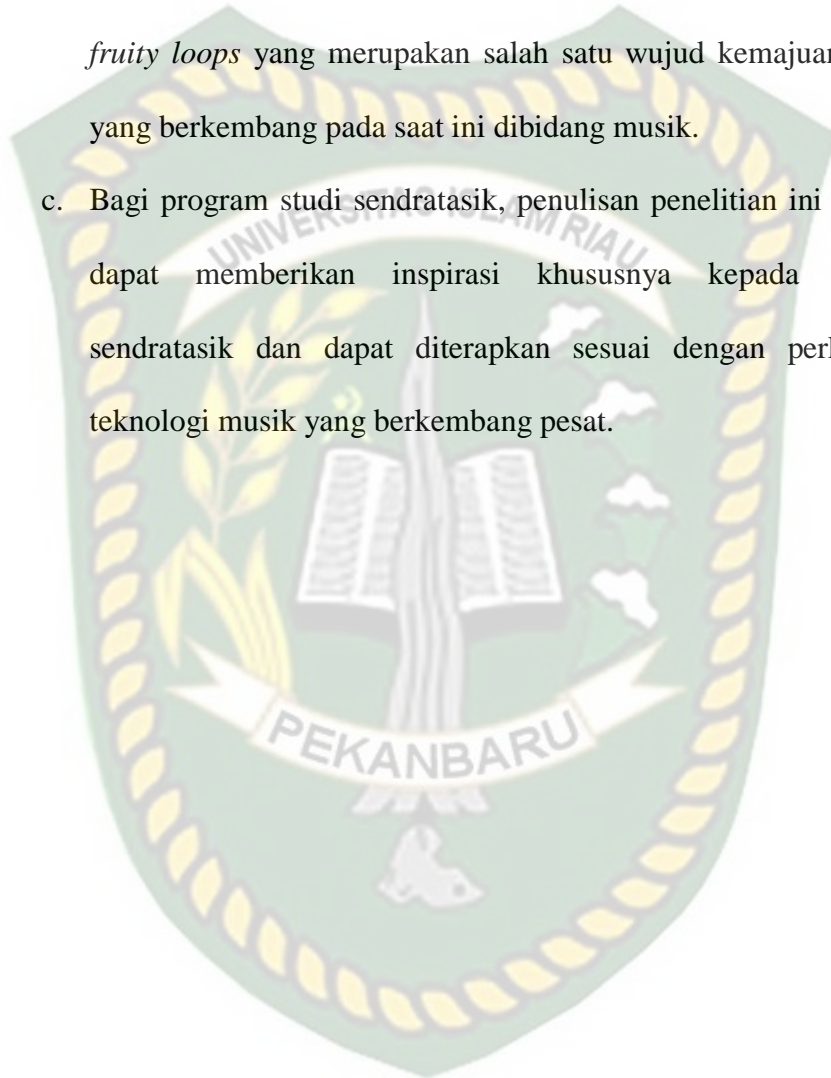
1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari hasil penelitian ini pada pengembangan kemajuan produksi musik baik

dalam bentuk fisik untuk publikasi maupun penerapannya dalam pertunjukan musik.

- b. Bagi masyarakat, memberikan pengetahuan tentang *software* musik *fruity loops* yang merupakan salah satu wujud kemajuan teknologi yang berkembang pada saat ini dibidang musik.
- c. Bagi program studi sendratasik, penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi khususnya kepada mahasiswa sendratasik dan dapat diterapkan sesuai dengan perkembangan teknologi musik yang berkembang pesat.



Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Musik

Menurut Jamalus dalam Adi (2008:11) Musik adalah karya cipta berupa bunyi atau suara yang memiliki nada, irama dan keselarasan. Musik yang dimainkan menjadi komposisi terpadu dan berkesinambungan dapat memberikan pengaruh terhadap emosi dan kognisi. Begitu pula menurut Bonoe dalam Adi (2008:11) musik adalah karya cipta bunyi atau suara yang dihasilkan oleh ucapan manusia maupun suara dari alat tertentu.

Menurut Satrianingsih (2006:7) Nada merupakan suara beraturan yang memiliki frekuensi tunggal tertentu. Setiap nada memiliki tinggi nada atau tala tertentu menurut frekuensinya ataupun jarak relatif tinggi nada tersebut terhadap tinggi nada patokan. Perbedaan tala antara dua nada disebut sebagai interval. Nada dapat diatur dalam tangga nada yang berbeda.

Menurut Anonim (2009:17) Melodi merupakan serangkaian nada dalam waktu. Melodi terbentuk melalui sebuah rangkaian nada secara horizontal. Rangkaian tersebut dapat dibunyikan sendiri atau tanpa iringan dan dapat merupakan bagian dari rangkaian akord dalam waktu. Akord merupakan kumpulan tiga nada atau lebih yang bila dimainkan secara bersamaan akan terdengar harmonis. Nada berfungsi untuk menambah kedalaman, dimensi dan sekaligus membawa musik lebih hidup.

Menurut Satrianingsih (2006:8) Menyatakan bahwa “ritme pengaturan bunyi dalam waktu”. Istilah ritme biasanya disamakan dengan istilah ketukan dalam suatu lagu. Ritme berfungsi memberikan pengaruh pada otak dengan sangat cepat dan mengubahnya menjadi gerakan. Hal ini didasarkan pada penelitian Dr. Thaut yang menggambarkan subjek penelitian bekerja dalam ritme musik keras dan ritme musik rendah.

Harmoni secara umum didefinisikan sebagai kejadian dimana dua atau lebih dengan tinggi berbeda dibunyikan secara bersama-sama, walaupun harmoni juga dapat terjadi bila nada-nada tersebut dibunyikan secara berurutan (seperti dalam *arpeggio*). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa musik adalah suatu susunan nada atau suara dalam urutan, kombinasi, yang menghasilkan bunyi yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Serta susunan nada yang mengandung irama, lagu, dan keharmonisan dalam suatu melodi yang dapat berpengaruh terhadap emosi dan kognisi.

2.2 Konsep Software Fruity loops

Menurut Pamungkas (2008:1) mengatakan bahwa “*Fruity loops* adalah *software audio* yang dispesifikasikan untuk produksi musik digital”. *Software* ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan kreasi nada dengan balutan sound yang indah dan mampu menginput data *sound* berbagai instrument diluar dari *sample sound* yang ada didalamnya, dengan kata lain kita juga dapat melakukan perekaman dengan alat musik konvensional.

Menurut Puspito (2010:112) *Fruity loops* adalah program untuk memproduksi audio dan produksi yang mendukung keperluan rekaman *audio multi-track, sequencing, dan mixing*. Audio yang dibuat dengan program ini dapat diekspor ke format WAV, MP3, OGG, dan juga MID *Fruity loops*.

2.3 Teori Software *Fruity loops*

Ada beberapa kemampuan yang dimiliki oleh *software fruity loops* yang dikemukakan oleh Pamungkas (2008:2) yaitu antara lain :

1. Dapat menghasilkan permainan nada sesuka hati, yang tersusun indah atau yang rumit sekalipun.
2. Selain memanfaatkan *pattern channel sound* yang memiliki *sound* yang mendekati bunyi realistik, *fruity loops* juga mampu mengambil sample suara dari luar. Contohnya merekam bunyi, bass drum konvensional sebagai sample, kemudian sample tersebut dikonversikan ke *fruity loops* untuk diolah menjadi *channel sound* yang dapat digunakan untuk menghasilkan kreasi sound bass drum yang realistik.
3. Memungkinkan untuk mengambil sample bunyi yang berasal dari data audio yang lazim digunakan sebagai MP3 dan WAV.
4. Dapat menyelaraskan nada dan sound yang telah diciptakan atau disebut *mixing*.

A. Jenis-jenis *Fruity loops* terdiri dari sebagai berikut:

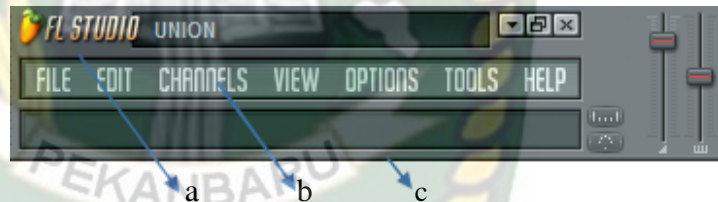
- a. *Fruity Loops Groove*, yaitu aplikasi musik yang menggunakan sentuhan yang terprogram untuk windows 8 pada laptop.

- b. *Fruity Loops Studio Handphone*, yaitu aplikasi musik yang dijalankan pada perangkat *iPod*, *iPhone*, *iPad* atau Android.
- c. *Fruity Loops Studio (FL Editions)*, yaitu aplikasi musik yang bisa digunakan untuk home recording. Dengan *Fruity Loops Studio (FL Edition)* dapat digunakan untuk menyusun, mengatur, merekam, mengedit, mencampur, dan membuat musik dengan kualitas professional.

B. Bagian-bagian *Fruity Loops*

Beberapa panel dasar yang harus diketahui dalam *fruity loops* yaitu:

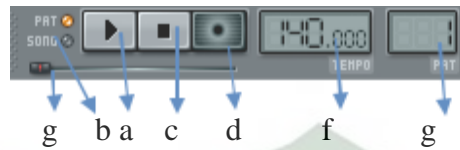
1) Panel Utama



Gambar 1. Panel Utama
Sumber: FL Studio 12

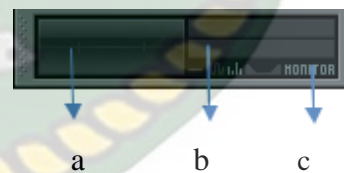
- a) Baris *menu* : berisi menu yang digunakan untuk akses program.
- b) Baris *title* : baris ini menampilkan nama lagu atau *project* yang sedang dibuka.
- c) Baris *hint* : berisi keterangan bagian yang ditunjuk kursor.

2) Panel *Transport*



Gambar 2. Panel *Transport*
Sumber: FL Studio 12

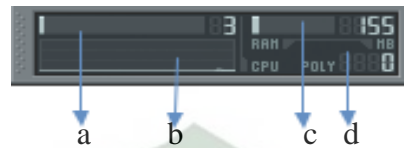
- a) *Play/pause* : klik untuk menjalankan atau menghentikan *sound*.
 - b) *Pettern/song mode* : berpindah antara *mode pattern* dan *song*.
 - c) *Stop* : menghentikan proses *playback* atau *recording*.
 - d) *Record* : memulai proses rekaman.
 - e) *Pattern selector* : menentukan *pattern* mana yang akan ditampilkan
 - f) *Song tempo* : mengatur tempo lagu.
 - g) *Slider song position* : menentukan bagian pada lagu/*audio* yang akan dituju.
- ## 3) Panel *Outuput Monitor*



Gambar 3. Panel *Outuput Monitor*
Sumber: FL Studio 12

- a) *Oscilloscope* : menampilkan gelombang suara yang dihasilkan oleh FL studio.
- b) *Peak meter* : monitor apakah ada suara yang dikeluarkan atau tidak.
- c) *Switch monitor* : mengatur bentuk tampilan gelombang suara.

4) Panel CPU



Gambar 4. Panel CPU
Sumber: FL Studio 11

- CPU bar graph* : menampilkan besarnya memori komputer yang digunakan dalam satuan persen saat *audio* dijalankan.
- RAM usage meter* : menampilkan besarnya nilai memori RAM yang digunakan untuk menjalankan *audio*.
- CPU meter graph* : menampilkan besarnya penggunaan memori komputer dalam bentuk grafik yang berjalan.
- Polyphony* : menampilkan jumlah suara atau *track* yang dijalankan pada waktu tertentu.

5) Panel *Shortcut*



Gambar 5. Panel *Shortcut*
Sumber: FL Studio 12

- Playlist* : membuka jendela *playlist*.
- Channel* : menampilkan jendela *channel*.
- Piano roll* : menampilkan jendela *piano roll*.
- Browser* : membuka jendela *browser*.

- e) *Mixer* : membuka jendela *mixer*.
 - f) *Undo* : membatalkan perintah terakhir
 - g) *Save As* : menyimpan *project* dengan nama baru.
 - h) *Render as audio file* : mengekspor *project* menjadi *file audio* dengan ekstensi WAV atau MP3.
 - i) *Open audio editor* : membuka jendela *Edison* untuk *editing audio*.
 - j) *One-click recording* : memulai proses merekam *audio* dari *input sound card*.
 - k) *View project info* : menampilkan informasi tentang *project* yang sedang dikerjakan.
 - l) *Help* : membuka jendela *help* atau bantuan ketika mengalami kesulitan pengoperasian.
- 6) Panel *Recording*

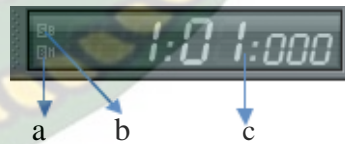


Gambar 6. Panel *Recording*
Sumber : FL Studio 12

- a) *Typing keyboard to piano keyboard* : mengaktifkan *keyboard* komputer menjadi *keyboard piano*.
- b) *Recording countdown* : mengaktifkan suara *metronome* sebelum rekaman dimulai.
- c) *Blend recorded notes* : menindih notasi sebelumnya apabila sedang melakukan rekaman.

- d) *Loop record / overdub* : menjalankan proses rekaman secara berulang-ulang.
- e) *Note / clip grouping* : menjadikan notasi pada piano roll dan playlist saling berhubungan.
- f) *Global snap selector* : mengatur nilai ketepatan pada saat menggunakan blok pada piano roll, playlist dan event editor.
- g) *Metronome* : mengaktifkan suara klik pemandu *metronome*.
- h) *Start on input* : proses rekaman baru akan dimulai setelah ada sinyal suara masuk.
- i) *Step recording* : memasukkan data notasi satu persatu saat rekaman.
- j) *Auto scroll* : mengaktifkan fungsi *auto scroll* pada saat bekerja dengan *event editor, piano roll, playlist, dan step sequencer*.
- k) *Multi-link controllers* : menggabungkan beberapa *controller* dan membuatnya saling berhubungan.

7) Panel *Time*



Gambar 7. Panel *Time*
Sumber: FL Studio 11

- a) *Bar/minutes mode switch* : berisi dua format waktu yaitu bar dan menit.

b) *Step/beat switch* : berisi pilihan satuan waktu apa yang akan digunakan.

c) *Time display* : menampilkan waktu yang dituju oleh indikator.

2.3.1 Konsep *Sequencer*

Menurut Kurniawan (2011:102) *Sequencer* adalah suatu instrument yang memiliki kemampuan untuk merekam, mengedit, dan memainkan kembali data (musik) yang masuk. Beberapa jenis *sequencer* antara lain yang sangat umum digunakan adalah built in *sequencer* seperti keyboard dan *synthesizer* serta dalam bentuk *software* Komputer. Untuk *sequencer tracktunggal* yang memadai untuk digunakan diantaranya *Nero Wave*, *Wave Lab* dan *Sound Forge*. Sedangkan untuk *multitrack*, yang cukup terkenal untuk kalangan pelaku musik adalah *Fruity loops*.

2.3.2 Teori *sequencer*

Menurut Kurniawan (2011:104) Ada beberapa kelebihan dari *Sequencer* diantaranya:

1. Menjaga *track* “*Musical beat*” selama rekaman sehingga *sequencer* dapat merekam “ritme” gerakan anda (Ritme permainan anda).
2. *Sequencer* menghasilkan suara metronome yang diikuti musisi selama fase rekaman dengan tujuan *Sequencer* secara akurat menangkap ritmenya dan juga menyimpan pesan MIDI yang dihasilkan.
3. *Sequencer* memiliki kontrol tempo yang dapat memainkan pertunjukan lebih cepat atau lebih lambat., tidak seperti *Digital Audio Playback*, dimana saat mengganti tempo *playback* MIDI *Sequencer*, tidak

mengubah *pitch* atau *timbre* suara yang dihasilkan. Hanya mengubah temponya saja sehingga *sequencer* menawarkan kontrol tempo yang lengkap. Anda bisa mempercepat atau memperlambat suatu *performance* tanpa mengubah segala macam *timbre* dan *pitch*.

2.3.3 Langkah-langkah Penggunaan *Sequencer* dalam *Software Fruity Loops*

Menurut Kurniawan (2011:105) Langkah-langkah menggunakan *Sequencer* dalam *software Fruity loops* adalah:

1. Jalankan *FL Studio*
2. Klik *File => New From Template => Minimal => Empty*
3. Jika sudah lihat pada *step sequencer*, dalam *step sequencer* jika kita mengarahkan kursor mouse kita ke beberapa bagian *step sequencer*, kita akan melihat tulisan pada bagian bawah menu bar *FL Studio*.
4. Untuk mengisi alat musik digital dalam contoh saat ini yakni *Guitar Bass*, caranya klik kanan pada *sampler => Replace / Insert => BooBass*, kalau sudah alat musik digital tersebut sudah masuk pada *step sequencer* tinggal langkah selanjutnya yakni mengisi nada pada alat musik tersebut untuk dibuat sampelnya.
5. Untuk membuat *pattern bass* kita dapat mengubah nama *pattern 1* pada bagian atas *step sequencer* dengan nama yang kita inginkan agar kita tidak lupa nama *pattern* dari pada *sampler* yang telah kita buat, seperti dalam sebuah lagu pasti ada intronya jadi untuk *sampler bass* pertama ini akan diganti nama *pattern*nya dengan *Bass Intro*.

Langkahnya klik pada anak panah kecil pada tulisan *pattern 1 => Rename / color (F2) => Ketik Bass Intro.*

6. Untuk memasukkan nada ke dalam alat musik digital tersebut agar menjadi lebih real atau nyata klik kanan pada *BooBass => send to piano roll.*

2.3.4 Langkah-langkah Menggunakan Sequencer dalam Software Fruity Loops dalam Pertunjukan Troya Band

Menurut Kurniawan (2011:108) Penggunaan *sequencer* dalam *software fruity loops* dalam pertunjukan tentunya memerlukan langkah-langkah yang tepat dengan bantuan alat-alat yang memang memadai dan mendukung dalam *software fruity loops* tersebut.

Adapun langkah-langkah menggunakan *sequencer* dalam *software fruity loops* dalam pertunjukan Troya Band adalah :

1. Menyiapkan laptop beserta *file wave* dari sample lagu yang telah dibuat.
2. Menyambungkan *audio intercaface/sound card* ke laptop yang sudah tersedia.
3. Membuka *software fruity loops* dengan sample lagu yang akan dimainkan.
4. Menghubungkan output suara dari *sound card* ke *speaker* luar layaknya gitar, keyboard dan instrument lainnya. Output dari *sound card* ke speaker luar hanya mengeluarkan suara *sequencer* sedangkan untuk

player band lainnya terutama drummer dapat mendengarkan suara *sequencer* dan *metronome/click* dari monitor masing-masing. Semua diatur dari *software fruity loops* tersebut.

5. Drummer yang memegang kendali untuk mulai memainkan *sequencer* sample lagu tersebut dan semua player mengikuti tempo dari drummer dari awal hingga akhir lagu.

2.4 Konsep Seni Pertunjukan Musik

Menurut Murgianto (2014:108) Seni pertunjukan merupakan perpaduan kata *performing arts* yaitu seni-seni seperti drama, tari dan musik yang melibatkan pertunjukan di depan penonton. Menurut Hadi (2012:109) seni pertunjukan merupakan sebagai seni tontonan atau hiburan yaitu dengan maksud si pencipta memberi stimulus berupa bentuk penonton atau hiburan yang diharapkan mendapatkan respon dari penontonnya.

Begitu pula menurut Soedarsono (2002:124) mengatakan bahwa seni pertunjukan dibagi menjadi dua yaitu fungsi primer dan fungsi sekunder. Fungsi primer dinikmati ketika peristiwa budaya karena dipertunjukkan bagi penikmatnya. Sedangkan fungsi sekunder dapat dilihat pada tujuannya yang bukan untuk dinikmati melainkan untuk kepentingan sebagai bagian sosial masyarakat.

Pertunjukan adalah semua tingkah laku yang dilakukan seseorang didepan orang lain dan mempunyai pengaruh terhadap orang tersebut. Pertunjukan dapat

diartikan tontonan yang mempunyai nilai seni yang dapat dilihat ketika seseorang melakukannya di depan orang lain. Seni pertunjukan merupakan perpaduan kata *performance art* adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu.

2.5 Teori Seni Pertunjukan Musik

Menurut Soewito (2013:3) pertunjukan musik ditinjau dari jumlah pemusik atau pendukungnya digolongkan menjadi 4 golongan yaitu :

1. Solo, adalah bentuk pertunjukan musik yang dibawakan oleh seseorang saja secara tunggal misalnya seorang membawakan suatu lagu, yang tidak dibantu oleh orang lain.
2. Duet, adalah dua orang yang membawakan lagu secara vocal atau memainkan alat musik dalam menyajikan suatu lagu. Demikian selanjutnya Trio (tiga orang), Kwartet (empat orang), Kwintet (lima orang), Sektet (enam orang), Septet (tujuh orang).
3. Ansamble, adalah pertunjukan atau permainan musik yang dimainkan secara bersama baik alat musik sejenis, beberapa jenis, atau disertai nyanyian.
4. Orkestrasi, adalah pertunjukan musik yang terdiri dari gabungan berbagai alat musik yang dimainkan menurut jenis lagunya. Seperti orkes keroncong yang memainkan lagu-lagu keroncong, orkes melayu memainkan lagu-lagu melayu.

Seni pertunjukan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan berbagai macam ragam seni pertunjukan yang hadir ditengah-tengah kehidupan masyarakat, menjadikan masyarakat Indonesia mampu beradaptasi dan menerima seni dengan berbagai bentuk dan fungsi. Seni pertunjukan bukanlah produk dari berbagai masyarakat saja, akan tetapi seni pertunjukan berkembang dilingkungan sosial dan budaya masyarakat Indonesia.

2.6 Kajian Relevan

Skripsi Agus Maulana (2012) Berjudul ”Peranan *Software* Musik *Fruity Loops* Dalam Komposisi Musik Elektronik Di Prodi Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan” Mahasiswa Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, yang membahas permasalahan bagaimana peranan *software* musik *fruity loops* dalam komposisi musik elektronik di Prodi musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Metode penelitian ini berupa data kualitatif, data tersebut diteliti melalui wawancara, pengumpulan data, dalam bentuk buku, karya tulis ilmiah yang berhubungan dengan judul penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peranan *software* komputer musik *fruity loops* dalam pembelajaran seni musik sangat berpengaruh, Karena *software* tersebut dapat membantu mahasiswa pendidikan seni musik membuat sebuah komposisi yang mudah guna sebagai menunjang kreatifitas dan aktivitas mahasiswa khususnya pendidikan seni musik.

Skripsi Sandi Gusman Putra (2016) Berjudul ”Proses Pembuatan Musik Digital Di Komunitas Geng *Fruity Loops* Pekanbaru” yang membahas

permasalahan bagaimana proses pembuatan musik digital di komunitas geng *fruity loops* Pekanbaru menggunakan *Fruity Loops Studio 12*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis dengan data kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan proses pembuatan musik digital di komunitas Geng *Fruity Loops* Pekanbaru yang didalamnya terdapat tahapan dalam proses pembuatan musik digital antara lain persiapan instrument, bentuk-bentuk musik digital, proses perancangan musik, dan proses inti pembuatan musik.

Jurnal Yunanto Trilaksono yang berjudul ” Penerapan Aplikasi *Fruity Loops* Sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara“. Jurnal Studi Komunikasi. Institut Bisnis dan Informatika Stikom, Indonesia Vol 1 No 3 2013 hal 253-261, Rumusan masalah bagaimana penerapan aplikasi *fruity loops* sebagai media pembelajaran penciptaan komposisi dan aransemen tata suara. Metode yang digunakan adalah kualitatif dan metode wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *fruity loops* didalamnya terdapat tahapan-tahapan yaitu aransemen pada drum, pembuatan aransemen bass, pembuatan komposisi dan aransemen *synthesizer*, pembuatan komposisi dan aransemen dalam bentuk pengiring, dalam bentuk intro, dalam bentuk melodi, dalam bentuk *playlist*, dan pengaturan *equalizer*.

Jurnal Martin AL. Simangunsong yang berjudul ”Aplikasi Pembelajaran Pembuatan Musik Menggunakan *FL Studio* Dengan Metode *Computer Based*

Instruction“. Jurnal Riset Komputer. Jurusan Teknik Informatika, STMIK Budi Darma, Medan Vol 3 No 6 2016 hal 90-94, Rumusan masalah bagaimana penerapan aplikasi pembelajaran pembuatan musik menggunakan *FL Studio* dengan metode *computer based instruction*. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan musik menggunakan *FL Studio* pengguna membuat *pattern*, membuat *Playlist* dan penerapan metode *Computer Based Instruction* untuk pembelajaran yakni menyajikan materi, tutorial, simulasi, *drill and practice* serta dibangun menggunakan *macromedia flash 8*.

Jurnal Agus Maulana yang berjudul “*Pemanfaatan Software Musik Fruity Loop Terhadap Duo Band “ Bottle Smoker “ Dalam Menciptakan Sebuah Karya Musik Elektronik*”. Jurnal Pendidikan Seni Musik Vol 6 No 7 tahun 2017, Rumusan masalah bagaimana pemanfaatan *software* musik *fruity loops* terhadap duo band “*Bottle Smoker*”. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *software* musik *fruity loops* ternyata sangat membantu dan mempermudah dalam menciptakan sebuah karya musik elektronik, dan hanya menggunakan *software fruity loops* tidak perlu harus menggunakan instrument asli yang mungkin sangat banyak jumlahnya.

Berdasarkan Skripsi dan Jurnal yang ditulis oleh Agus Maulana, Sandi Gusman Putra, Yunanto Trilaksono, dan Martin AL Simangunsong yang relevan tersebut secara teoritis memiliki hubungan atau relevansi dengan penelitian ini secara konseptual dapat dijadikan acuan teori umum bagi penulis dalam melakukan penulisan proposal yang berjudul “Penggunaan *Software Musik Fruity Loops* Dalam Pertunjukan Musik (Troya Band)”.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah alat untuk memecahkan masalah yang akan diteliti. Arikunto (2010:23) mengatakan bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Begitu pula menurut Subagyo (2006:3) metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan memperoleh kembali pemecahan terhadap segala permasalahan, di dalam yang dikenal adanya beberapa macam teori untuk pemecahan menerapkan salah satu metode yang relevan terhadap permasalahan tertentu, mengikat bahwa tidak setiap permasalahan yang dikaitkan dengan sembarangan metode peneliti, dengan pertimbangan tersebut oleh penulis hal ini akan dibahas secara khusus pada bagian berikutnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat memahami objek yang diteliti sehingga peneliti dapat memecahkan masalah terhadap objek yang akan diteliti. Sejalan dengan pendapat Hanafi (2011:76), tujuan penelitian adalah mengarah kepada menemukan, mengembangkan, menguji kebenaran suatu pengetahuan berdasarkan data dan fakta dengan metode ilmiah. Oleh karena itu dalam membuat suatu karya ilmiah harus mengetahui maksud dan tujuan metodologi itu sendiri, dengan demikian penulis dapat menghasilkan penelitian yang bersifat akurat dan terpercaya.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan data kualitatif. Metode deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sukardi (2009:157), menjelaskan bahwa penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya.

Menurut Sukmadinata (2009:53) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok. Melalui metode ini maka langkah-langkah yang dilakukan adalah melakukan penelitian terhadap kegiatan penggunaan *software* musik *fruity loops* dalam pertunjukan musik (Troya Band).

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Menurut Husaini (2009:41) penetapan lokasi penelitian dimaksudkan untuk membatasi daerah dari variabel-variabel yang diteliti. Penetapan tempat penelitian dalam rangka mempertanggung jawabkan data yang diperoleh, dengan demikian maka tempat penelitian perlu ditetapkan terlebih dahulu. Waktu penelitian ini dimulai pada Januari 2020. Lokasi penelitian yang dilakukan yaitu di Taman wisata alam mayang Jl. Imam Munandar, dalam pertunjukan musik (Troya Band) *Do Musik Internasional Festival*.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2002:89) merupakan seseorang atau sesuatu yang mengenainya ingin diperoleh keterangan. Memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Subjek penelitian memiliki peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang penelitian akan amati. Kesimpulan dari pengertian tersebut subjek penelitian adalah individu, benda, organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah Jimmy Satio selaku gitaris Troya Band, Andi Bazai selaku *Sound Engineering* Troya Band, Muhammad Aulia selaku founder Do Music festival, Kevin, Olly, Dian dan Eko selaku promotor dari KODEgroup dalam acara Do Music Festival serta berbagai dokumen yang diperlukan dalam penelitian.

3.4 Jenis Dan Sumber Data

Menurut Arikunto (2002:107) Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Untuk mengetahui sumber data yang diperoleh, maka perlu ditentukan sumber data penelitian. Sumber data dalam penelitian menurut Arikunto (2002:107) adalah subjek sesuai dengan diadakannya penelitian ini. Sumber data yang diperoleh dapat dikelompokkan sebagai berikut:

3.4.1 Data Primer

Menurut Hanafi (2011:128) menjelaskan bahwa data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber datanya oleh peneliti untuk suatu tujuan khusus, dengan kata lain bahwa data primer merupakan data asli dari sumber

tangan pertama. Dengan demikian data primer dari penelitian ini adalah Jimmy Satio selaku gitaris Troya Band dan Andi Bazai selaku *sound engineering* Troya Band.

3.4.2 Data Sekunder

Menurut Iskandar (2008:253) data sekunder adalah data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat dokumentasi berupa telaah terhadap dokumen pribadi, resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan (literatur laporan, tulisan, dan lain-lain yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian.

Begitu pula menurut Hanafi (2011:128) menjelaskan bahwa data sekunder adalah data yang telah atau lebih dahulu dikumpulkan dan dilaporkan oleh orang lain, walaupun yang dikumpulkan itu sesungguhnya data yang asli. Atau dengan kata lain data sekunder adalah data yang datang dari tangan kedua yang tidak seasli data primernya, dalam penelitian ini data sekundernya adalah buku-buku yang mendukung, seperti buku-buku, internet, jurnal internasional, skripsi yang mendukung kebenaran penelitian dalam meneliti penggunaan *software* musik *fruity loops* dalam pertunjukan musik (Troya Band).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2010:308) Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang

diterapkan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

3.5.1 Observasi

Menurut Kaelan (2012:101) observasi adalah suatu pengamatan terhadap objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Begitu pula menurut Komaruddin (2002:163) observasi merupakan suatu kajian terencana, disengaja, dan sistematis tentang gejala tertentu melalui pengamatan dan pencatatan. Observasi adalah pemeriksaan yang bertujuan atau disengaja terhadap sesuatu, khususnya untuk mengumpulkan fakta serta mengumpulkan hasil pengamatan.

Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipan karena penulis secara langsung juga menjadi bagian dari anggota Troya Band yang merupakan subjek penelitian yang dilakukan. Observasi dilakukan langsung terhadap salah satu anggota Troya Band yang menjadi narasumber mengenai penggunaan *software* musik *fruity loops* yang digunakan dalam pertunjukan musik (Troya Band) tersebut.

Menurut Kaelan (2012:87), tujuan dilakukannya observasi adalah untuk mengenal segala unsur lingkungan sosial, fisik, dan keadaan alam. Observasi yang penulis lakukan berupa pengamatan terhadap penggunaan *software* musik *fruity loops* dalam pertunjukan musik (Troya Band), dari situ penulis dapat melihat, mencatat, menganalisa, dan membuat kesimpulan dari data yang didapatkan ditempat penelitian. Peneliti menggunakan alat bantu kamera untuk mengambil

gambar atau foto dan video tentang berbagai situasi penggunaan *software* musik *fruity loops* dan penampilan pertunjukan musik Troya Band tersebut.

3.5.2 Wawancara

Menurut Moleong (2001:135) menyatakan wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai atau yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Menurut Kaelan (2012:111) menjelaskan bahwa wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Menurut Sugiyono (2009:194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara terstruktur. Menurut Moleong (2001:190) wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan

Penulis menyiapkan beberapa pertanyaan sebelum melakukan wawancara, supaya pelaksanaan wawancara dapat terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode wawancara digunakan karena jika hanya menggunakan metode observasi saja belum cukup sehingga perlu adanya teknik lain untuk melengkapi.

Melalui wawancara akan diperoleh data yang lebih spesifik dan akurat atau khusus sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam melakukan wawancara penulis menggunakan pedoman wawancara. Alat yang digunakan dalam wawancara antara lain dapat menggunakan alat tulis, dan alat perekam untuk memperoleh data dari responden. Pertanyaan dalam penelitian ini secara khusus ditujukan kepada adalah Jimmy Satio selaku gitaris Troya Band dan Andi Bazai selaku *sound engineering* Troya Band yang dijadikan sebagai sample objek penelitian. Teknik wawancara ini dilakukan untuk dapat mengangkat data-data tentang penggunaan *software* musik *fruity loops* dalam pertunjukan musik (Troya Band).

3.5.3 Dokumentasi

Menurut Margono (2000:81) Dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Sedangkan menurut Kaelan (2012:126) menjelaskan bahwa pada dokumen ada sumber yang non manusia (*non human resource*), antara lain adalah dokumen, foto. Tujuan dari dokumentasi ini adalah mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen yang dapat berupa foto, video, dan lembaran-lembaran hasil pengumpulan data.

Penulis menggunakan teknik dokumentasi foto-foto dan video untuk memperoleh data tentang penggunaan *software* musik *fruity loops* dalam pertunjukan musik Troya Band yang membahas dari mulai kegiatan, acara, dan lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

3.6 Teknik Analisis Data

Milles dan Huberman (Sugiyono, 2009:135) menjelaskan Teknik analisis data merupakan upaya untuk mengolah data yang telah diperoleh, data yang sudah terkumpul dianalisis secara deskriptif, data yang sudah terkumpul kemudian direduksi, disajikan dan dideskripsikan ke dalam bentuk bahasa verbal berwujud kata-kata untuk mencapai verifikasi. Menurut Sugiyono (2010:335) menegaskan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Miles dan Huberman (Sumaryanto,2007:106) menegaskan bahwa teknik analisis data kualitatif senantiasa berkaitan dengan kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data yang terkumpul dari berbagai cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan yang diproses sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih tulis), tetapi analisisnya tetap menggunakan kata-kata yang disusun kedalam teks yang diperluas. Analisis tersebut dibagi kedalam tiga tahap yaitu :

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang

muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Reduksi data berkaitan erat dengan proses analisis data. Pilihan-pilihan peneliti tentang bagian data mana yang dipilih, data yang dibuang, cerita mana yang sedang berkembang itu merupakan pilihan analisis.

2. Penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang terkumpul dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah bentuk wacana naratif (penceritaan kronologis) yang merupakan penyederhanaan dari informasi yang banyak jumlahnya kedalam kesatuan bentuk yang disederhanakan.

3. Menarik kesimpulan/verifikasi

Menurut Sumaryanto (2007:23) kegiatan verifikasi merupakan kegiatan yang sangat penting sebab dari awal pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif harus mampu mencari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat serta preposisi.

Berdasarkan keterangan tersebut penulis menjabarkan tentang awal terbentuk Troya Band, alat-alat yang dibutuhkan dalam penggunaan *software*, tahap-tahap yang dilakukan dan lain-lain. Data-data yang berhubungan dengan penggunaan *software* musik *fruity loops* disesuaikan dengan hasil observasi, kemudian data tentang penggunaan *software* musik *fruity loops* dideskripsikan dengan jelas sesuai data dilapangan untuk dijadikan hasil penelitian.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN

4.1 Temuan Penelitian

4.1.1 Troya Band

4.1.1.1 Sejarah Terbentuknya Troya Band

Hasil wawancara dengan salah satu personil dan *leader* dari Troya Band yaitu Jimmy Satio pada tanggal 4 Januari 2020 di Resty Musik Studio Pekanbaru, dapat dijelaskan mengenai sejarah awal mula Troya Band. Jimmy Satio mengatakan bahwa awal mula bertemu dengan Ijal salah satu personil tetap Troya Band di Mall Ciputra dalam acara Rabu Ngejamz yang pada saat itu merupakan wadah bagi para band-band indie untuk menampilkan karya-karya dan menunjukkan eksistensi mereka di dunia permusikan Pekanbaru yang sama-sama mengalami kejenuhan di band mereka masing-masing, dan pada akhirnya mereka memutuskan untuk membuat sebuah band sehingga membutuhkan tambahan personil yang lain.

Jimmy Satio memutuskan untuk mengajak *drummer* dari band yang sebelumnya yang bernama Rafi, kemudian mereka pun menjalankan band dengan formasi Jimmy (gitar/vokal), Ijal (bass), Rafi (drum) untuk beberapa bulan, seiring berjalannya band ini mereka menemukan gitaris tambahan bernama Candra, yang sebelumnya juga sudah pernah satu band dengan Jimmy. Hingga akhirnya menemukan vokal bernama Rivo, dan mulai mencoba untuk tampil di

beberapa panggung, namun mereka memutuskan untuk mengeluarkan sang vokalis dengan alasan menggunakan narkoba.

Pada Januari 2008 Troya mendapat vokalis baru yang bernama Lutfi, namun ia pun hanya bertahan lebih kurang 10 bulan saja, bersamaan dengan itu *drummer* mereka yang bernama Rafi pun dikeluarkan dengan alasan tidak mampu profesional dalam sebuah band, tak lama kemudian posisi Rafi digantikan oleh adik kandungnya sendiri yang bernama Yadi yang juga seorang *drummer*.

Jimmy Satio juga menambahkan bahwa Troya Band hampir fakum untuk beberapa bulan, sampai akhirnya kembali mendapat tawaran mengisi *event* pada malam tahun baru 2009 dengan mempertimbangkan tawaran manggung yang sayang untuk dilewatkan, mereka pun melirik seorang vokalis perempuan yang bernama Tiwi. Tiwi merupakan vokalis perempuan pertama di Troya Band, dan menjadi perubah konsep di band tersebut, yang awalnya tema musik mereka bergenre *rock* menjadi *pop rock alternatif*. Yadi sebagai *drummer* Troya Band sempat rehat untuk beberapa bulan dikarenakan cedera patah tulang bagian lengan akibat kecelakaan, hingga akhirnya memutuskan untuk keluar pada tahun 2013 namun dengan alasan ketidakcocokkan dari anggota lainnya.

4.1.1.2 Filosofi Nama Troya Band

Pada tanggal 6 Agustus 2007 Jimmy Satio bersama personil lainnya mencetuskan nama Troya Band sebagai band mereka atas usulan Jimmy dan kesepakatan bersama. Troya sendiri merupakan nama patung kuda atau disebut juga *Trojan Horse*, filosofinya adalah patung tersebut digunakan untuk menyusup

ke sebuah kerajaan yang awalnya diduga sebagai hadiah untuk kerajaan tersebut namun berisi pasukan-pasukan lawan yang menyusup dan siap untuk menyerang kerajaan tersebut, dimana penyerangan ini dilakukan di malam hari, begitupula dengan Troya Band, mereka mengharapkan Troya Band dapat menyusup masuk ke hati pendengarnya dan mempengaruhi permusikan dengan hasil karya-karyanya yang menakjubkan.

4.1.1.3 Personel (Anggota) Troya Band

Beberapa nama personel Troya Band yang pernah menjadi anggota dari awal terbentuk hingga sekarang sebagai berikut:

- a. Jimmy (Gitaris) 2007 hingga sekarang
- b. Endry (Bassist) 2007 hingga sekarang
- c. Raffi (Drummer) 2007-2008
- d. Rivo (Vokalis) 2007-2008
- e. Candra (Gitaris dua) 2007-2008
- f. Lutfi (Vokalis) 2008 10 bulan
- g. Yadi (Drummer) 2008-2013
- h. Tiwi (Vokalis) 2009 hingga sekarang

4.1.1.4 Eksistensi Troya Band

Seiring berjalannya waktu Troya Band mulai menampilkan eksistensinya dimulai dari mengikuti ajang-ajang kompetisi dan panggung-panggung besar baik di skala lokal maupun nasional seperti berikut: Juara 1 Festival band indie Riau

tahun 2008 untuk dikontrak pada label musik nasional di Jakarta yang bernama “Aquarius Musikindo”, Top 10 “L.A Light Indie Fest Nasional 2009” di Jakarta, pada tahun 2010 Troya Band sempat menetap di Jakarta beberapa waktu dengan mengikuti acara besar berskala nasional seperti “JAPEX” (Jakarta Audio Professional Expo), “Ancol Music Carnaval”, “We Music” Troya Band Feat Yukie ‘Pas Band’ tahun 2015, “Motor Classic & Custom 1st Anniversary Se-Sumatra”, “Musik Mantap” by Kopi ABC Lyla Band & Troya Band, “ACREATE” Troya opening Payung Teduh dan Seringai, “Unity Pistop 2016” Troya Band Opening Armada, Slank dan Rif/ band, “Kenduri Musik 2016”, “Hari Anti Korupsi International 2016” bersama Presiden RI Joko Widodo, “Kenduri Musik 60 tahun Riau” 2017, “Fun Walk Alfamart” Troya Band Opening Raffi Ahmad dan Jenita Janet, “Soundsations” Troya Band Opening Kotak Band, “Konser Musik Pesona Indonesia” Troya Band Opening Jamrud Band, “Begawai Musik 3” Troya Band dan berbagai musisi Riau tahun 2018, “Do Music International Festival 2018” dengan Gues Star International “Calum Scott”, “Honda Modif Contest” se Indonesia, “Bold Experience” Troya Band opening Fourtweenty, Tour “Konser Musik Sosialisasi KPU 2019” (Siak Sri Indrapura-Tembilahan-Pekanbaru), “Magnomotions” Troya Band Opening Slank & Rocket Rockers, “Festival Land” 2019 Troya Band Opening Starsandrabbit, “Kenduri Musik 2019”.

Troya Band juga telah menghasilkan beberapa karya dari awal terbentuk hingga saat ini yaitu, pada tahun 2008 Troya mengeluarkan lagu pertama yang berjudul “Melupakan Mu”, lagu ini adalah lagu pertama yang selalu di publikasi,

di promosikan, dan juga lagu yang dibawa ketika memenangkan festival Indie Riau, setelah itu Troya sempat membuat 5 demo lagu, namun belum sempat di publikasi karena keluarnya sang vokalis.

Pada tahun 2009 Troya kembali mengpublikasi lagu yang berjudul “Angan yang Tersisa” dan “Lagu Kita”, di tahun 2010 Troya menghasilkan karya lagu yang berjudul “Aku Tak Semudah Itu” dan “Akulah Dia”. Kemudian Troya sempat fukam mengeluarkan karya dikarenakan banyaknya pekerjaan untuk tampil di beberapa panggung, hingga akhirnya di tahun 2015 lagu yang berjudul “Tanpa Aku” di publikasi beserta video klip, ini adalah salah satu hits *single* yang menjadi pengantar untuk mengeluarkan album Troya Band setelahnya, setelah itu Troya melakukan proses produksi Album tersebut yang hanya memerlukan waktu 1 bulan, namun terjadi kendala pada *finishing* dan *mastering* yang memakan waktu lebih dari 4 bulan atau ½ tahun.

Hingga pada akhirnya pada tahun 2016 Troya benar-benar telah menyelesaikan keseluruhan dari produksi album tersebut mulai dari *mixing*, *mastering*, hingga percetakan album dalam bentuk fisik dan berbagai media online secara masal, album ini diberi nama “Awakening Dream”, yang terdiri dari 9 lagu yaitu, “Awakening Dream”, “Sabar Dulu”, “Tataturutu”, “Luka Ini”, “You”, “Tinggalkan Aku”, “Untuk Selamanya”, “Yakinlah”, “Cinta Untukmu”. Album ini di *mastering* oleh Joseph Manurung di Jakarta, Joseph sendiri merupakan seorang *sound engineering* untuk *mastering* album band Nasional yang terkenal seperti Noah, Kerispatih dan beberapa band lainnya.

Tahun 2017 Troya mengeluarkan *single* selanjutnya yang berjudul “Sceptical” dalam bentuk video klip dan media online, lagu ini menjembatani bentuk dari *genre* musik Troya yang sebelumnya mengarah ke *pop rock* kini sedikit berubah dan berbeda menjadi ke *rock alternatif*, disini Troya lebih memberi sentuhan *dark* (kegelapan) dan juga memainkan musik suasana (*ambience*), kemudian akhir tahun 2018 Troya melakukan produksi EP (mini album) yang diberi nama “Ambisi” yang berjumlah 4 lagu yaitu, “Ambisi”, “Ragam Suara”, “Hypokrit”, “Song From The Sea”.

4.1.2 Do Music International Festival

Do Music International Festival adalah festival musik internasional terbesar di Sumatera, selain itu Do Music Festival adalah festival musik perintis yang mengusung konsep alam dan festival terbesar di seluruh pulau sumatera, khususnya Pekanbaru. Oleh karena itu, Do Music Festival dengan bangga mempersembahkan festival musik internasional pertama di Pekanbaru yang menyalurkan aspirasi seni yang dikemas dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi masyarakat.

Do Music Festival diselenggarakan oleh KODEgroup sebagai promotor asli Pekanbaru yang terdiri dari 4 pemuda (Kevin, Olly, Dian dan Eko) dengan Mottonya “JADILAH ASPIR FESTIVAL MUSIK UNTUK MENJADI PLATFORM UNTUK MENDORONG PENGHARGAAN SENI, CINTA ALAM DAN KESADARAN MASYARAKAT”

Founder Do Music Festival 2018, Muhammad Aulia mengatakan, Do Music Festival membawa Calum Scott, musisi berbakat asal Inggris. Mereka memilih Kota Pekanbaru sebagai lokasi acara yang digelar pada 3 November 2018 tepatnya di Alam Mayang Park, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

Aulia juga menambahkan bahwa Do Music Festival mereka persembahkan untuk masyarakat Riau pada khususnya sebagai apresiasi mereka untuk membangun Ekosistem Pariwisata Indonesia dimulai dari tanah kelahiran. Dengan tingginya antusiasme warga dari dalam dan luar Pulau Sumatera, mereka yakin Do Music Festival dapat memberikan sajian musik yang berbeda dan seluruh penggemar Calum Scott di Asia terutama di Indonesia akan menikmati konser bertemakan festival ini, dan di acara inilah pertama kalinya Calum Scott menyapa penggemarnya di Indonesia. Selain Calum Scott, Do Music Festival juga menghadirkan sejumlah musisi papan atas tanah air lainnya, seperti Tulus, Pustaka, Ten2Five, Diskoria, Ahmad Abdul, Marion Jola, Troya Band, MJA Music dan Semalam Saja.

Taman Wisata Alam Mayang menjadi saksi sejarah pertama kali dilaksanakannya Do Music Festival 2018, terdapat lebih dari 5000 pengunjung yang datang untuk merayakan sebuah ajang kreatifitas, seni, dan apresiasi yang dibalut dalam sebuah festival musik bertaraf internasional. Suasana Alam Mayang disulap menjadi sebuah venue yang magical dengan instalasi seni yang tersebar diseluruh area festival, mulai dari lightunnel, flying jelly fish, hingga live visual mapping dari hinc.inc.

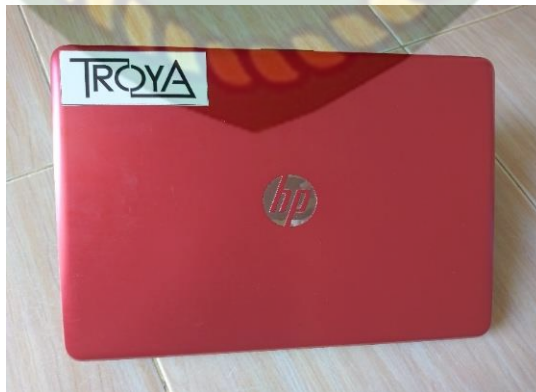
Festival ini terdapat 3 stage yang diisi oleh masing-masing artis yaitu Akordeon Stage (Calum Scott, Tulus, Pusakata, Diskoria, MJA Music), Nafiri Stage (Marion Jola, Ahmad Abdul, Troya Band) dan Voodoo Stage (Semalam Saja). Selain pertunjukkan yang luar biasa pihak Do Music Festival juga menyediakan banyak sekali fasilitas lainnya dari mulai F&B Area, Musholla, Toilet, Photo Booth dan lainnya.

4.2 Temuan Khusus

4.2.1 Penggunaan Musik *Sequencer* Dalam Pertunjukan Musik Troya Band

4.2.1.1 Tahap I Persiapan Instrument Troya Band

- a. Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan Troya Band adalah jenis DAW (*Digital Audio Workstation*) *Fruity loops* versi 12 dan UMC Asio Driver untuk *Audio Interface/Sound card*.
- b. Perangkat keras (*Hardware*)
 - 1) Laptop



Gambar 8. Laptop
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 2) *Audio Interface/Sound card* beserta kabel converter, *sound card* ini adalah sebuah alat yang digunakan untuk memasukkan maupun mengeluarkan suara dari DAW (*Digital Audio Workstation*) *Fruity loops* yang ada pada laptop ke *speaker* luar, baik itu dalam skala besar maupun kecil dan alat ini juga dapat menghantarkan atau mengirim sinyal suara dari sebuah instrument untuk direkam ke DAW *Fruityloops* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara pada 3 Januari 2020, Jimmy Satio mengatakan bahwa:

Fungsi *Audio Interface/Sound card* dalam pertunjukan musik Troya Band adalah untuk mengeluarkan suara *sequencer* melalui jalur *Main Out A* secara *stereo* ke *speaker* luar dan mengeluarkan suara *metronome/click* melalui jalur *Playback Outputs B* ke mixer monitor drum.



Gambar 9. *Audio Interface/Sound card*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 3) *DI box (Direct Input)*, adalah alat yang digunakan sebagai penghubung perangkat yang memiliki sinyal *output* berimpedansi tinggi dan tidak seimbang ke *input* seimbang yang

bertingkat impedansi rendah, dalam hal ini adalah sinyal musik *sequencer* dari *Audio Interface/Sound card* menuju *speaker output*.

Pada wawancara 13 Januari 2020 Andi Bazai selaku *sound engineer* dari Troya Band mengatakan bahwa:

DI box alat yang dapat menyetarakan tingkat sinyal suara, *balancing*, meminimalkan *noise*, dan *distorsi* sehingga sinyal suara yang dihantarkan dari *Audio Interface/Sound card* menuju ke luar menjadi lebih maksimal sesuai dengan yang diharapkan tanpa berkurang sedikitpun kualitas aslinya.



Gambar 10. *DI box (Direct Input)*,
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 4) *Mini Mixer*, adalah alat yang digunakan Troya Band untuk mencampur beberapa sumber suara menjadi satu atau dua *output* suara, sehingga pencampuran suara tersebut menjadi lebih baik untuk didengar dan memiliki harmonisasi yang dalam hal ini dipergunakan sebagai personal monitor kepada drummer Troya Band untuk mendengarkan seluruh musik yang dimainkan secara khusus.

Berdasarkan wawancara 3 Januari 2020, Jimmy Satio menerangkan:

Mini Mixer digunakan Troya Band khusus untuk drummer sebagai personal monitor agar dapat menjaga kontrol tempo dari awal hingga akhir lagu dengan detail yaitu, *channel 1* pada *mini mixer* digunakan sebagai *input* monitor seluruh instrument musik dari mulai gitar, bass, vocal, *sequencer*, dan juga bunyi drum itu sendiri. Pada *channel 2* di *mini mixer* digunakan sebagai *input* dari suara *metronome/click*, lalu kedua *channel* tersebut diatur mana yang lebih dominan untuk didengar dan mana yang tidak begitu dominan. Lalu *output* dari suara-suara tersebut didengarkan oleh drummer dengan menggunakan *headphones/earphones* atau juga disebut IEM (In Ear Monitor) yang dihubungkan melalui *output* pada *mini mixer* yang bertuliskan “*phones*”.

Suara *metronome/click* ini hanya drummer yang dapat mendengarnya agar suara ini tidak bocor keluar dan mengganggu dari harmonisasi musik antara satu dan lainnya selama pertunjukan musik Troya Band berlangsung, jadi seluruh personel Troya Band mengikuti tempo drummer sebagai pemegang kendali tempo yang mendengarkan *metronome/click* secara personal.



Gambar 11. *Mini Mixer*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 5) Kabel *Jack Jumper*, merupakan kabel penghubung antar instrument.

Pada wawancara 3 Januari 2020, Jimmy Satio menyatakan bahwa:

System kabel ini digunakan untuk menyambungkan perangkat satu dan yang lain, yaitu dua kabel *jack jumper* disambungkan dari *sound card* ke *DI box* untuk mengirim sinyal suara *sequencer* ke luar, kemudian satu kabel lagi menyambungkan dari *sound card* ke *mini mixer* untuk mengirim suara *metronome/click* kepada drummer.



Gambar 12. Kabel *Jumper*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 6) *IEM (In Ear Monitor)*, merupakan sebuah alat untuk mendengar atau memonitoring suara musik yang didesain untuk dipasangkan pada telinga seseorang agar lebih detail secara personal.

Pada wawancara 13 Januari 2020 Andi Bazai menyatakan:

IEM (In Ear Monitor) ini adalah alat berupa *headphones* maupun *earphones* khusus yang digunakan drummer Troya Band untuk mendengarkan suara baik itu berupa *sequencer*, *drum monitor*, terutama suara *metronome/click* agar suara tersebut tidak terdengar sampai keluar (*phones only*), dengan transmiter yang digunakan berupa *mini mixer*, karena hanya drummer yang boleh mendengarnya untuk menjaga tempo dan tidak mengganggu keluaran seluruh suara instrument yang lainnya pada saat pertunjukan musik Troya Band berlangsung.



Gambar 13. *IEM (In Ear Monitor)*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 7) *Adaptor*, berfungsi sebagai pengantar daya arus listrik ke masing-masing alat yang digunakan perangkat keras (*hardware*) agar bisa aktif. Adapun jenis alat yang digunakan Troya Band hampir semuanya menggunakan adaptor dari mulai laptop, *soundcard*, dan *mini mixer*.



Gambar 14. *Adaptor*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Berdasarkan wawancara kepada narasumber Jimmy Satio (Gitaris Troya Band) dan Andi Bazai (*Sound Engineer* Troya Band) maka dapat disimpulkan bahwa berbagai macam *item* instrument seperti *audio interface/sound card*, *DI box (Direct Input box)*, *mini mixer*, kabel *jack jumper*, *IEM (In Ear Monitor)*, dan *adaptor* mempunyai keterkaitan yang sangat erat antara satu dengan lainnya serta

sangat berperan penting dan juga besar pengaruhnya bagi kualitas suara *sequencer* yang dihasilkan dalam pertunjukkan musik Troya Band.

4.2.1.2 Tahap II Proses Persiapan Musik *Sequencer* Troya Band

Proses persiapan musik *sequencer* Troya Band adalah :

- 1) Buka *software fruity loops*, *Fruity loops* yang digunakan Troya Band adalah versi 12.



Gambar 15. Tampilan *Fruity Loops* versi 12
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 2) Buka menu *playlist* dengan cara klik tombol *playlist* yang berada di *toolbar* bagian atas, atau bisa dengan menekan tombol F5 pada keyboard, kemudian masukkan file salah satu sample lagu/*sequencer* yang akan dimainkan dalam pertunjukan musik Troya Band dalam format *WAVE* atau *MP3*. Peneliti menggunakan sample *sequencer* opening musik Troya Band beserta salah satu lagu hits yang berjudul

Tanpa Aku yang sudah dijadikan minus drum, minus gitar, minus bass dan minus vocal yang di mix sedemikian rupa menjadi bentuk *sequencer*, beberapa layer instrument musik yang ada didalam *sequencer* formasi ini diantaranya berupa suara piano yang mencakup layer synthesizer, layer synth bass, layer pads, strings (biola, alto, cello). Selanjutnya diisi dengan suara perkusi yang mencakup layer drum FX dan drum Loops. Kemudian juga diisi dengan layer backing gitar yang berupa layer gitar rhythm, layer fill in gitar, layer ambiance gitar, layer harmoni gitar, layer shimmer gitar, layer gitar delay. Selain itu layer backing vocal yang terdiri dari layer harmoni vocal dua dan layer delay vocal. Opening musik dan lagu tanpa aku tersebut merupakan konsep yang selalu dibawakan untuk memulai setiap pertunjukan musik Troya Band.

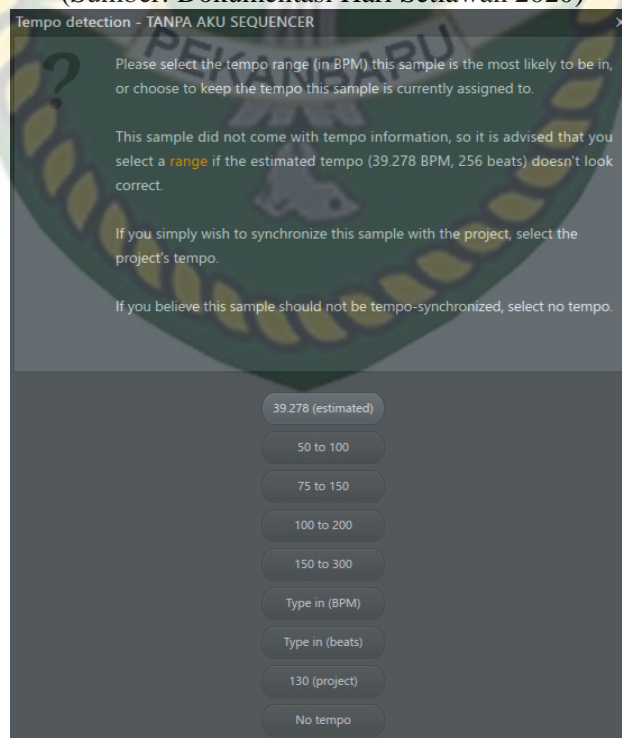


Gambar 16. Jendela *Playlist*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 3) Untuk mengetahui tempo dari sample *sequencer* yang akan dimainkan maka perlu dilakukan deteksi tempo agar *sequencer* dapat diberi *metronome/click* dengan cara klik ikon kecil di ujung *wave-form* disebelah kiri judul sampel *sequencernya*, pilih “Detect Tempo” maka akan muncul jendela tempo *detection*.

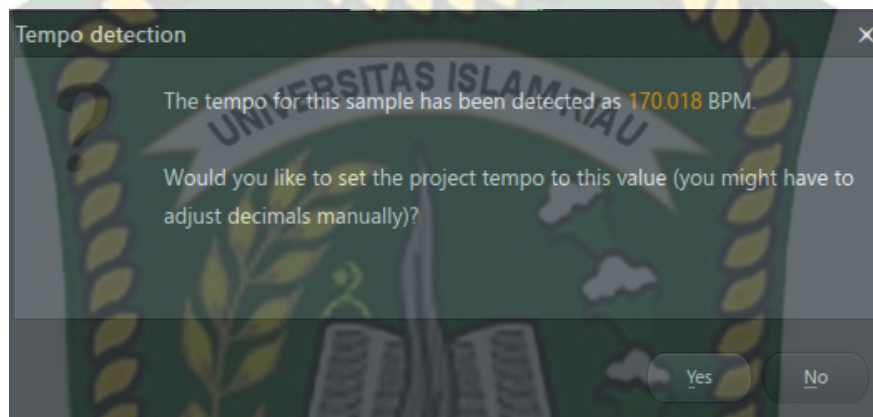


Gambar 17. *Option* Untuk Mendeteksi Tempo
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)



Gambar 18. *Tempo Detection*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Troya Band memilih pilihan *range* tempo 100-200 bpm. Setelah melakukan analisis pada *wave-form* sample lagu/*sequencer* akan keluar *pop-up window* yang memberitahukan informasi tempo dari *sample* yang telah dianalisa seperti yang tertera pada gambar dibawah ini.

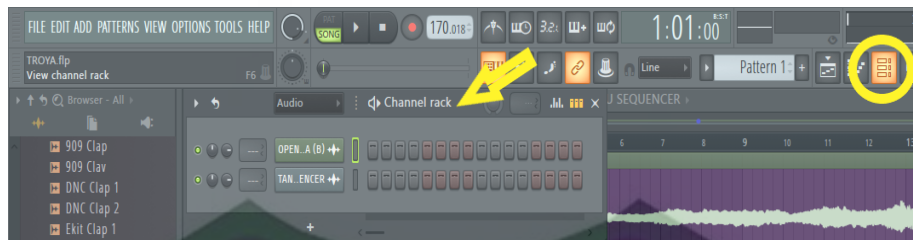


Gambar 19. *Tempo Detection*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Setelah proses *tempo detection* dilakukan maka pada *toolbar* akan menunjukkan angka yang sesuai dengan bpm dari *sample sequencer* tersebut



- 4) Tahap selanjutnya yang dilakukan Troya Band adalah menduplikasi suara *metronome/click* dengan membuatnya melalui *VST instrument* perkusi *wood hit 1* dengan cara klik *channel rack* pada *toolbar* yang terletak pada bagian kanan atas selanjutnya pilih instrumen *FPC Wood hit 1* pada *browser instrument* dibagian kiri tengah maka akan timbul tampilan sebagai berikut.

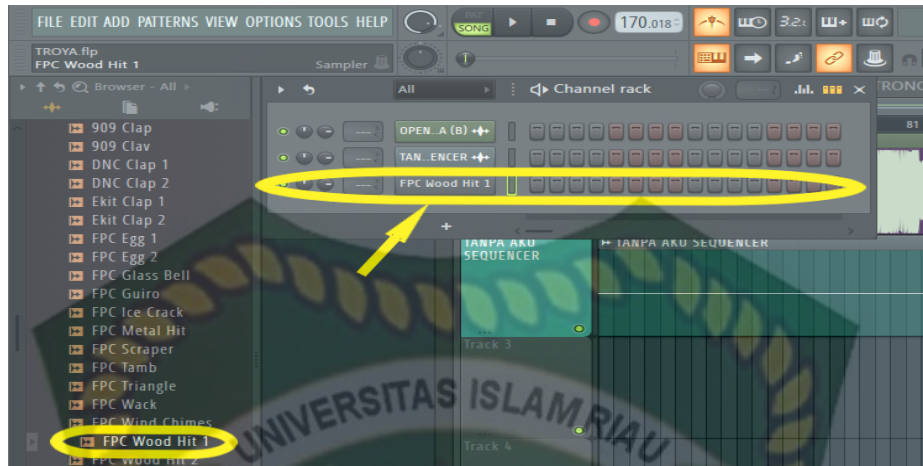


Gambar 20. *Channel Rack*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)



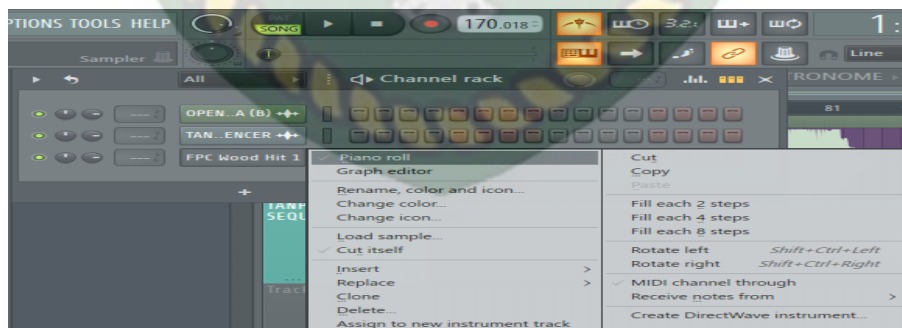
Gambar 21. *Browser Instrument*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 5) Kemudian masukkan *instrument FPC wood hit 1* kedalam *pattern channel rack* dengan cara klik kiri lalu tahan dan tarik menuju *pattern channel rack* tersebut.



Gambar 22. Channel Rack
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 6) Selanjutnya klik kanan pada *FPC wood hit 1* yang terdapat di *channel rack*, lalu pilih *piano roll* untuk membuat *pattern metronome/click*. *Piano roll* pada *fruity loops* memiliki 10 oktav nada dan khusus untuk instrument perkusi, tampilan susunan pada *piano roll* digantikan dengan nama-nama beragam dari instrument perkusi. Pada bagian atas terdapat *toolbar* yang membantu disaat penulisan notasi seperti menulis, memotong, menyeleksi dan memperbesar tampilan.

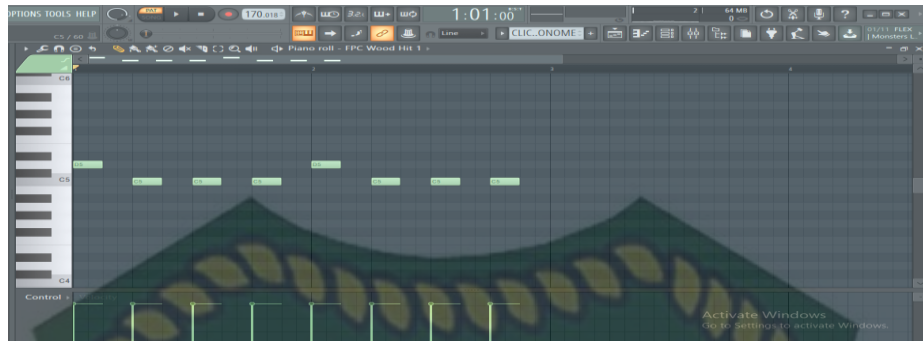


Gambar 23. Channel Rack
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)



Gambar 24. Tampilan *Piano Roll*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 7) Kemudian untuk penulisan notasi pada *piano roll* juga dibutuhkan kemampuan musik dasar dan kepekaan terhadap nada agar proses pembuatan musik semakin efektif. Sebelum menuliskan notasi pada *piano roll*, atur terlebih dahulu tempo yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu 170.018 bpm, mulanya buat nada pada ketukan yang sudah ditentukan dengan menyesuaikan tampilan informasi nada pada sebelah kiri yang berbentuk seperti *tuts piano* dan informasi posisi dibagian atas seperti tampilan sebagai berikut Troya Band menggunakan *piano roll* untuk membuat suara *metronome/click* dari salah satu instrument perkusi.



Gambar 25. Tampilan Penulisan Notasi pada *Piano Roll*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 8) Setelah penulisan notasi pada *piano roll* selesai, tahap selanjutnya adalah kembali pada tampilan *playlist* utama, klik kiri dan tahan pada *track 3* yang diberi nama *metronome/click* lalu tarik kekanan menyesuaikan hingga batas *track sequencer* yang berada pada *track 2* berakhir.



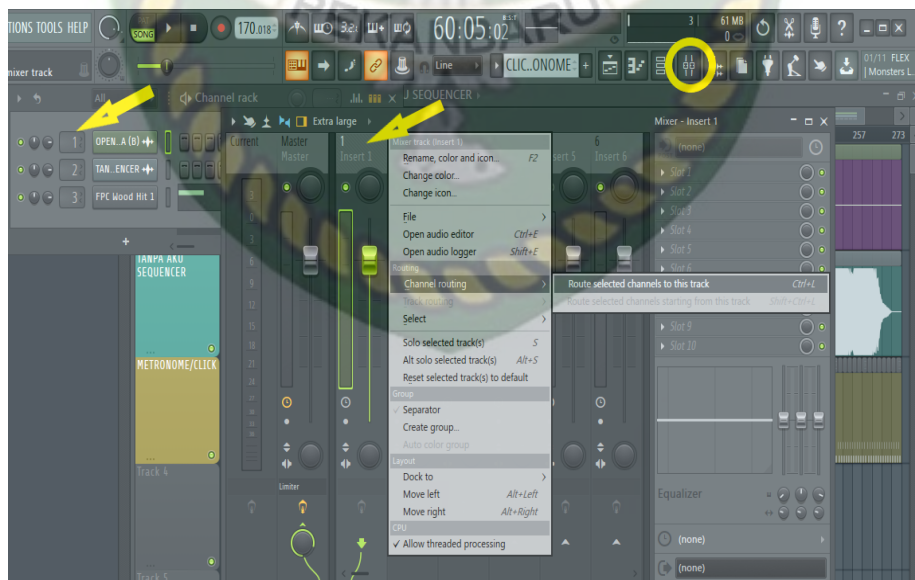
Gambar 26. Tampilan *Track 3 (Metronome/click)* pada *Playlist*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 9) Selanjutnya kembali klik *channel rack* lalu pilih target *mixer track* dan urutkan masing-masing nomor menjadi 1, 2 dan 3.



Gambar 27. Tampilan *Target Mixer Track*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Kemudian klik ikon *mixer* di bagian kanan atas, lalu klik kiri pada tulisan *insert 1* dan pilih *channel routing* lalu klik *route selected channels to this track* maka secara otomatis *channel 1* pada *mixer (insert 1)* memilih *target track 1* yang telah kita sesuaikan angka kita buat sebelumnya, begitulah hal yang sama dilakukan pada nomor selanjutnya.



Gambar 28. Tampilan *Mixer Routing Channel*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

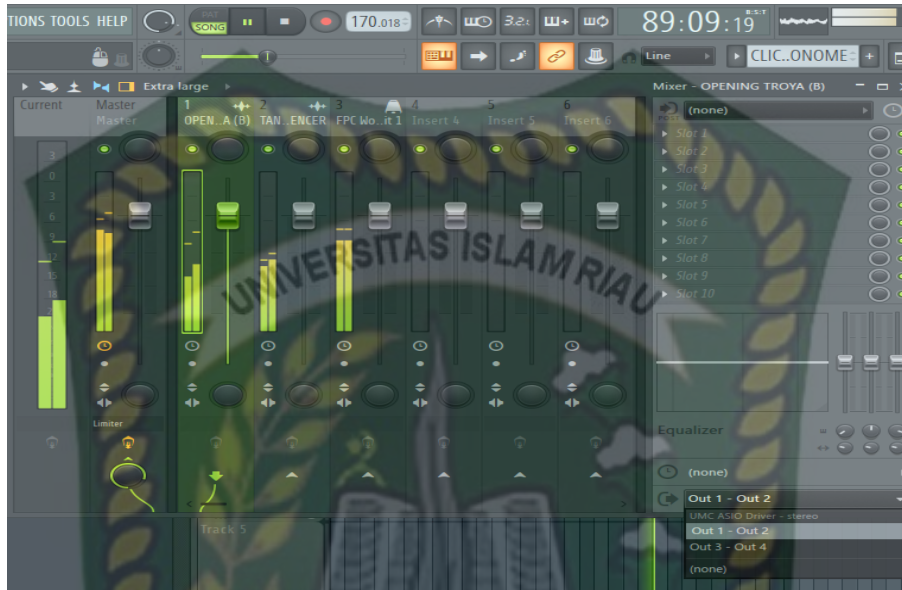
Setelah semuanya saling terhubung seperti contoh tersebut maka pada mixer akan menunjukkan grafik sesuai track yang dimainkan pada masing-masing channel mixer seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 29. Tampilan *Mixer Routing Channel*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

10) Tahap selanjutnya klik *channel 1 (opening troya b)* dan *channel 2* (tanpa *sequencer*) pada *mixer*. Kedua *channel* tersebut masing-masing klik *toolbar* pada bagian kanan bawah yang bertuliskan *none* lalu pilih *out 1* dan *2*. Kemudian pilih *channel 3 (metronome/click)* lalu lakukan hal yang sama seperti pada *channel 1* dan *2*, perbedaannya *channel 3* ini memilih *out 3* dan *4*. Hal ini dilakukan untuk mengeluarkan suara *sequencer channel 1* dan *2* melalui *output 1* dan *2* pada *sound card* di bagian “*main out L/R A*” atau disebut dengan *Monitor A* sedangkan

untuk *output channel 3*(metronome/click) dikeluarkan melalui *Playback outputs 3 dan 4* atau disebut dengan *Monitor B*.



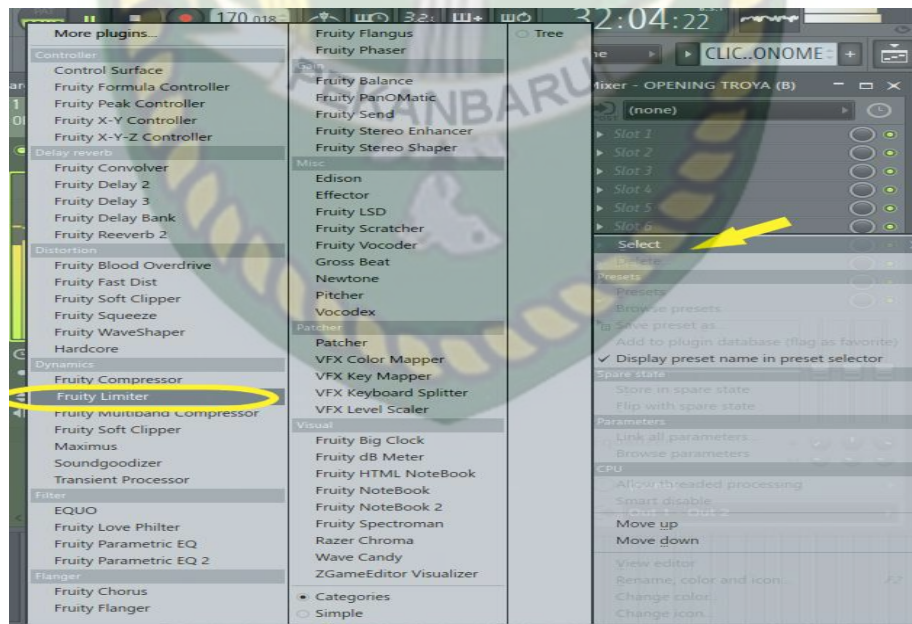
Gambar 30. Tampilan *Output Channel Pada Mixer*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 11) Selanjutnya lakukan pengeditan pada masing-masing *track channel* pada *mixer* dengan cara memberi *FX plugin* yang dibutuhkan. Hal pertama yang dilakukan adalah klik channel 1 pada mixer lalu pilih FX slot 10.



Gambar 31. Tampilan FX slot 10
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Setelah memilih FX slot 10 lalu pilih *select* dan klik *plugin FX fruity limiter* pada bagian *dynamics* di sebelah kiri tampilan tersebut seperti gambar berikut.



Gambar 32. Tampilan Plugin FX
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Ketika *fruity limiter* telah dipilih maka dengan *otomatis channel 1* (opening troya b) pada *mixer* akan tampil seperti gambar 33 tampilan *fruity limiter*.

Berdasarkan Wawancara 3 Januari 2020 Jimmy Satio menjelaskan bahwa:

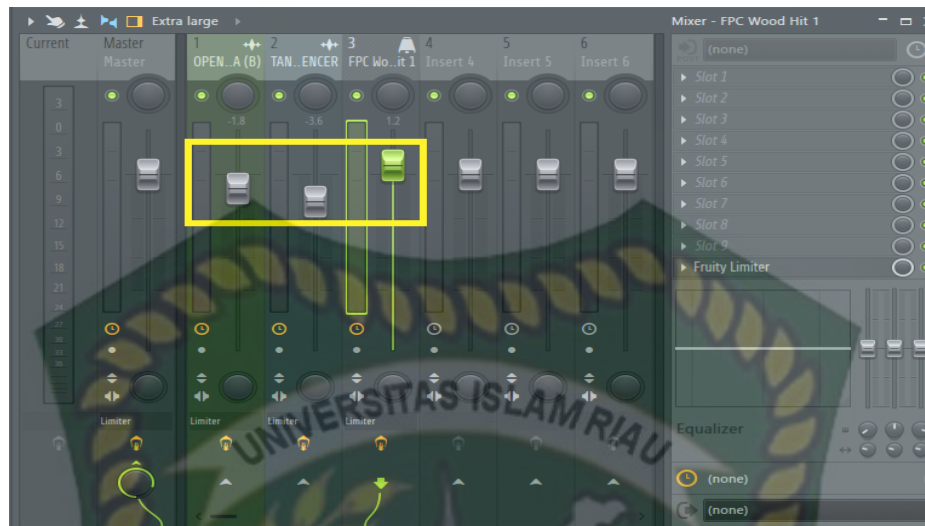
Fungsi *fruity limiter* ini adalah sebagai kompresor tunggal yang dapat digunakan pada satu instrument di *mixer Fruity Loops* di *post input* untuk mendapatkan hasil master yang berkualitas baik dan juga dapat digunakan di *post output* untuk mendapatkan hasil *finishing* yang baik pula.



Gambar 33. Tampilan *Fruity Limiter*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Kemudian lakukan langkah yang sama pada masing-masing *channel 1* dan *2* yaitu pilih *channel* yang ingin diberi *plugin FX*, lalu pilih *FX slot 10* dan pilih *select* lalu pilih *fruity limiter* pada *dynamics* seperti yang telah dilakukan sebelumnya.

12) Tahap selanjutnya adalah lakukan proses *balancing* pada *master volume* dari *channel 1,2* dan *3* yang ada pada *fader mixer* yang berfungsi untuk memprioritaskan suara apa yang lebih besar ataupun lebih kecil seperti gambar berikut.



Gambar 34. Tampilan *fader master volume*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 13) Setelah proses pemberian *FX limiter* dan *balancing* pada masing-masing *track channel* yang terdapat pada *mixer*, kemudian langkah terakhir Troya Band mengolah *channel master volume* untuk dilakukan *mastering* dengan cara memberikan berbagai *variasi plugin FX* yang dibutuhkan. Langkah pertama dalam proses ini sama seperti hal sebelumnya yaitu memberikan *plugin fruity limiter* pada *FX slot 10*, berikutnya *fruity parametric EQ 2* pada *FX slot 1*, *EQUO* pada *FX slot 2*, *Maximus* pada *FX slot 3* dan *Wave Candy* pada *FX slot 4*. Berikut bentuk dari masing-masing *plugin FX* yang digunakan Troya Band seperti yang telah disebutkan sebelumnya.



Gambar 35. Tampilan *Browser Plugin FX Fruity Loops*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Berdasarkan wawancara 3 Januari 2020 Jimmy Satio menerangkan bahwa:

Tampilan diatas adalah bentuk *browser* berbagai plugin yang tersedia dalam *Fruity Loops* yang dapat dipilih sesuai guna dan fungsinya dalam mengolah maupun mengedit suara musik yang kita produce. Seperti yang dijelaskan bahwa Troya Band hanya menggunakan beberapa plugin yang seperlunya seperti *Fruity Limiter*, *Fruity Parametric EQ2*, *EQUO*, *Maximus*, dan *Wave Candy*.

Berikut penjelasan singkat dari Jimmy Satio mengenai fungsi dari masing-masing *plugin* tersebut :



Gambar 36. Tampilan *Plugin FX Fruity Parametrics EQ 2*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Parametric EQ berfungsi untuk menghilangkan suara-suara yang tidak diperlukan seperti *noise* atau *frequensi* yang berpotensi mempengaruhi kualitas suara, meningkatkan kejelasan suara instrument, dan membuat visualisasi ruang untuk instrument sesuai dengan karakternya masing-masing agar *frequensinya* tidak saling bertabrakan dan tumpang tindih.



Gambar 37. Tampilan *Plugin FX EQUO*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

EQUO merupakan *plugin* grafis canggih yang digunakan untuk meningkatkan atau mengurangi kenyaringan *frequensi* tertentu secara *visual* yang dapat langsung

terlihat melalu layar utamanya sehingga dapat mengetahui *frequensi* mana saja yang berlebih agar dapat diseimbangkan dan menjadi lebih nyaring.



Gambar 38. Tampilan *Plugin FX Maximus*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Maximus adalah plugin yang digunakan pada tahap paling akhir atau finishing dari keseluruhan plugin-plugin yang telah digunakan tadi yang juga biasa disebut dengan proses mastering, disini maximus berfungsi untuk membuat suara musik lebih menyatu antara satu dengan lainnya, menjadi lebih padat, jernih, lebih luas ruangnya serta *dynamic* dan *loudness*.



Gambar 39. Tampilan *Plugin FX Wave Candy*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

Wave Candy merupakan *plugin indikator gain* yang dapat dirubah ke mode moter untuk menunjukkan seberapa besar gain dari sebuah suara sehingga kita dapat mengaturnya agak tidak melebihi batasan normal.

Berikut ini merupakan bentuk susunan berbagai *plugin FX* pada *FX slot mixer* sesuai dengan susunan angkanya. (1) *Fruity limiter* diletakkan pada *slot 10* yang berada di posisi paling bawah karena kegunaannya untuk memfilter semua suara yang telah diberi *plugin* agar terjaga kestabilan suaranya dan tidak pecah. (2) *Fruity parametric EQ 2* memberi karakter pada suara agar lebih terdengar berkarakter dan untuk membuang frekuensi-frekuensi yang mengganggu dalam suara musik tersebut. (3) *EQUO* menjadi alat untuk menunjukkan frekuensi apakah yang lebih dominan didalam sebuah suara musik, sehingga dapat menurunkan frekuensi yang berlebihan tersebut. (4) *Maximus* bekerja sebagai alat mastering praktis untuk membooster suara menjadi lebih lebar, luas, jernih dan kuat dengan menggunakan *presets* otomatis yang bernama *Clear Master RMS* dan tetap memperhatikan grafik *High, Mid* dan *Low* agar tidak terjadi over frekuensi dengan cara menekan grafik dari masing-masing *range band* dibawah 50%. (5) *Wave Candy* merupakan grafik pengontrol visual yang menunjukkan seberapa besar dan kerasnya bunyi dengan cara mengatur pilih tulisan meter dan ubah modenya dari *peak* menjadi *RMS* agar tidak melewati *frekuensi 0 db* yang dapat menyebabkan suara tidak terkontrol, *peak, over loudness*.



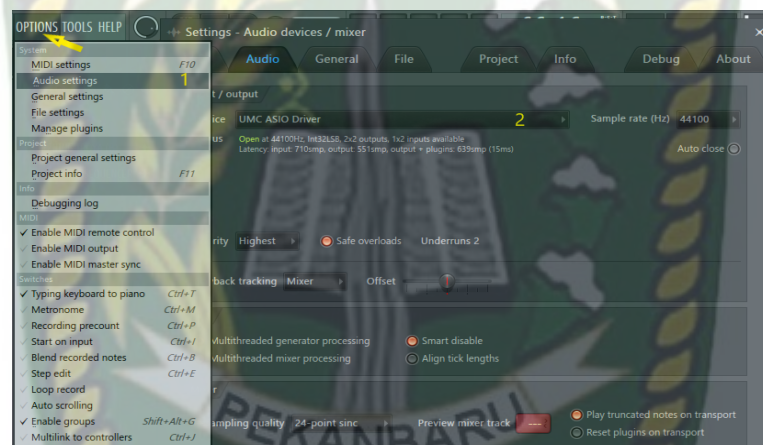
Gambar 40. Tampilan beberapa *Plugin FX*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

4.2.1.3 Tahap III Proses Penggunaan *Software Musik Fruity Loops* Dalam Pertunjukan Musik Troya Band

Setelah berbagai proses persiapan musik *sequencer* yang dilakukan Troya Band dengan *software fruity loops* hingga selesai, maka tahap selanjutnya adalah menggunakan musik *sequencer* yang telah dibentuk sedemikian rupa pada *software fruity loops* sebagai berikut.

- 1) Memastikan semua langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya berjalan dengan baik dengan cara memainkan musik tersebut dari awal hingga akhir dan mengoreksi secara detail sebelum memulai pertunjukan musik. Kemudian menyusun *routing output* ke *channel speaker* yang berada di luar panggung (*speaker output* ke penonton yang berada didepan) dari alat-alat yang telah dipersiapkan dipanggung sesuai dengan *routing output* yang telah di konsep dari *software fruity loops* sebelumnya.

- 2) Tahap selanjutnya menghubungkan *audio interface/sound card* ke laptop agar suara musik yang kita mainkan dari *software fruity loops* dapat dikeluarkan ke *speaker* luar seperti pada gambar berikut. (setelah membuka *fruity loops* dengan *file-file* yang sudah dipersiapkan maka pilih *toolbar options* pada sudut kiri atas, (1). lalu pilih *audio settings* dan klik *device* kemudian pilih (2), *UMC asio driver*, maka *audio interface/sound card* telah terhubung dan siap untuk tahap berikutnya).



Gambar 41. Tampilan *Options Audio Settings (UMC Asio Driver)*
(Sumber: Dokumentasi Hari Setiawan 2020)

- 3) Selanjutnya hubungkan dua kabel *jumper* dari *outputs* yang berada dibagian belakang *audio interface/sound card* yaitu *main out L* dan *R* ke *DI box L* dan *R*. Hal ini sejalan dengan *routing* yang dilakukan dari *software fruity loops* yang membuat *channel track 1* dan *2*, yang berisi musik *opening* dan *sequencer Troya Band* pada *outputs 1* dan *2 (L dan R)*.
- 4) Setelah itu hubungkan *DI box* ke dua kabel *channel output* menuju *speaker* besar.

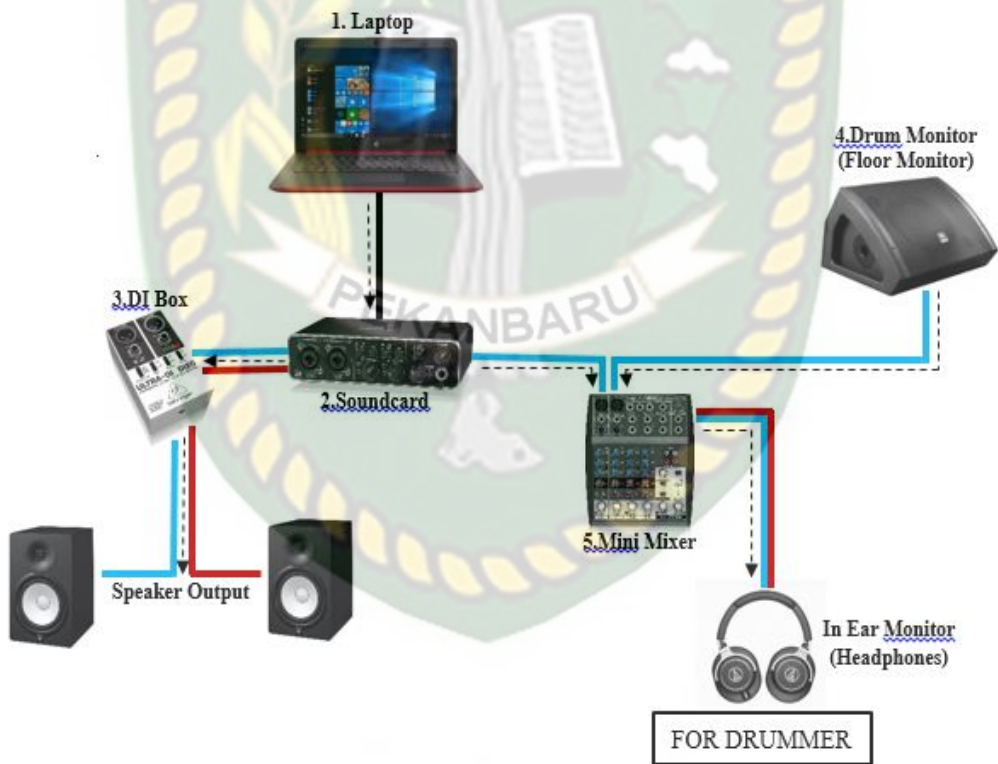
- 5) Kemudian aktifkan *mini mixer* yang telah disediakan dengan menghubungkan adaptor ke *mini mixer* tersebut, lalu hubungkan satu kabel *jumper* ke *mini mixer* dengan *routing playback outputs B* atau juga bisa dengan menggunakan *outputs monitor B* dari *audio interface/sound card* yang berada di bagian belakang ke *channel input 1 mini mixer*.
- 6) Hubungkan kabel *channel monitor drum* dari *speaker monitor* yang ada di bagian drum ke *channel input 2 mini mixer*, lalu setting suara *monitor* pada *channel input 2* tersebut dengan detail sebagai berikut:
 - a) Suara drum berkisar 85 %
 - b) Suara *sequencer* berkisar 85 %
 - c) Suara *metronome/click* berkisar 90 %
 - d) Suara vocal berkisar 90 %
 - e) Suara gitar berkisar 75 %
 - f) Suara bass berkisar 80 %

Detail suara-suara tersebut merupakan bocoran suara yang didengarkan oleh drummer Troya Band sebagai *sequencer sections* agar dapat menjaga tempo dalam lagu yang dimainkan dengan cara mendengarkannya melalui *system In Ear Monitor* yang berada pada *mini mixer* yang berupa *outputs phones*.

- 7) Setelah semua *routing* dihubungkan dengan benar sesuai konsep yang telah dibuat, drummer mengatur besaran suara yang diinginkan untuk didengarkan pada *In Ear Monitor* dengan cara mengatur *knob* dari *input*

channel 1 berupa suara *metronome/click*, *channel 2* berupa suara *monitor* berbagai *instrument* yang ada sesuai dengan kenyamanan drummer tersebut. Selanjutnya drummer Troya Band menjadi pemegang kendali untuk memainkan *step-step list* lagu yang telah disiapkan dari mulai *opening* hingga lagu terakhir.

- 8) Berikut adalah gambaran *visual* untuk *routing system sequencer* Troya Band dari mulai *software fruity loops – output channel – monitoring system*, agar lebih mudah dipahami.



Gambar 42. *Routing Output* Sistem Penggunaan *Software Musik Fruity Loops* Dengan *Sequencer* Dalam Pertunjukan Musik Troya Band
(Sumber: Desain Hari Setiawan 2020)

Keterangan Gambar :

- : Kabel L (Mono Kabel)
- : Kabel R
- : Kabel Konektor Sound card

1. Laptop, hubungkan laptop ke *sound card/audio interface*
2. *Sound card/audio interface*, hubungkan output dibagian belakang *sound card* yaitu *main out* L (biru), R (merah) ke *DI Box*, lalu hubungkan satu kabel *jumper* (kabel biru/kabel mono) ke *mini mixer* untuk suara *metrnonome/click* melalui *playback outputs* B atau juga bisa dengan menggunakan *outputs monitor* B dari *audio interface/sound card* yang berada di bagian belakang ke *channel input 1 mini mixer*.
3. *DI Box*, hubungkan *output* dari *DI Box* ke *speaker output* sesuai dengan warna jalur pada kabel L/R.
4. Drum monitor, hubungkan output dari drum monitor ke *channel 2 mini mixer* dengan jalur (kabel biru/kabel mono).
5. *Mini mixer*, setelah menghubungkan suara *metrnonome/click* dari *audio interface/sound card* ke channel 1 mini mixer dan monitor drum ke *channel 2* lalu hubungkan *In Ear Monitor (headphones)* sebagai alat untuk mendengarkan seluruh suara tersebut melalui *channel* yang bertuliskan *phones* pada *mini mixer*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *software fruity loops* dalam pertunjukan musik Troya Band ternyata sangat membantu dan mempermudah mereka dengan alasan pertimbangan jumlah personil yang hanya berempat dalam setiap penampilan, sedangkan hampir semua lagu yang dibawakan *layer* instrumennya cukup banyak, dan tidak memungkinkan menambah jumlah personil lagi, Jadi bisa dikatakan *sequencer* adalah *additiional player* dalam bentuk audio.

Fruity loops merupakan sebuah aplikasi musik berbasis *digital audio* yang menggunakan symbol-simbol grafis yang didasarkan pada pola musik berbasis *sequencer*. Melalui sebuah *sequencer* seseorang dapat membuat atau memainkan sebuah lagu lengkap tanpa harus memerlukan banyak pemain musik.

Proses penggunaan *software fruity loops* dalam pertunjukan musik Troya Band : 1) Tahap persiapan instrument yaitu laptop, *audio interface/sound card* beserta kabel *converter*, *DI box (Direct Input box)*, *mini mixer*, kabel *jack jumper*, *IEM (In Ear Monitor)*, dan *adaptor*. 2) Tahap proses persiapan musik *sequencer* Troya Band yaitu membuka *software fruity loops*, memasukkan salah satu *sampel sequencer* lagu yang akan dimainkan dalam pertunjukan musik, mengetahui tempo dari *sample sequencer*, menduplikasi suara *metronome/click*, penulisan

notasi pada *piano roll*, pengeditan masing-masing *track channel* pada *mixer*, proses *balancing* pada *master volume*. 3) Tahap proses penggunaan *software fuirty loops* dalam pertunjukan musik Troya Band yaitu memastikan semua langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya berjalan dengan baik, menghubungkan *audio interface/sound card* ke laptop, menghubungkan dua kabel *jumper* dari *outputs audio interface/sound card*, menghubungkan *DI box* ke dua kabel *channel ouput*, mengaktifkan *mini mixer* yang telah disediakan.

5.2 Hambatan

Ada beberapa hambatan yang dialami oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini, mulai dari perencanaan penelitian hingga tuntasnya penelitian ini. Hambatan yang cukup berarti diantaranya:

1. Keraguan penulis terhadap format penulisan skripsi khususnya sendratasik dikarenakan setiap tahun terdapat perubahan
2. Minimnya buku atau referensi yang terdapat di perpustakaan Universitas Islam Riau
3. Terbatasnya waktu untuk proses pengambilan data penelitian pada Troya Band, dikarenakan sulitnya mengatur jadwal antara penulis dan Troya Band
4. Kurangnya waktu penulis untuk segera menyelesaikan penelitian karena harus membagi waktu dengan pekerjaan sebagai musisi (drummer) *session player* di beberapa band.

5.3 Saran

Setelah melakukan penelitian, peneliti mengemukakan saran-saran terhadap permasalahan yang penulis temukan di lapangan, antara lain:

1. Kepada pimpinan fakultas, prodi, dosen-dosen bersangkutan untuk lebih memperhatikan format penulisan skripsi terbaru 2020, diharapkan agar format tersebut disepakati dan disosialisasikan secara resmi terlebih dahulu agar mahasiswa tidak ragu.
2. Kepada pengurus perpustakaan Universitas Islam Riau agar melengkapai buku-buku sehingga membantu mahasiswa dalam mencari referensi penelitian.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan tentang penggunaan *software fruity loops*, baik dari segi pertunjukan maupun produksi musik digital sesuai dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Ismandi. 2008. *Intervensi Komunitas Pengembangan Masyarakat Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anonim. 2009. *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Banoë, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hadi, Y Sumandiyo. 2012. *Seni Pertunjukan Dan Masyarakat Penonton*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Hanafi, Mamduh M. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: BPFE.
- Husaini, Usman. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kaelan. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.
- Komaruddin. 2002. *Prosedur Penelitian*. Bandung: Kappa Sigma.
- Kurniawan, Fahmi. 2011. *Cara Praktis Aransemen Lagu Dengan Komputer*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Margono. 2000. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maulana, Erie. 2012. *Perkembangan Musik Elektronik*. Yogyakarta: Lily Publisher.
- Moleong, J, Lexy. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murgianto, Sal. 2014. *Budaya Dan Inovasi*. Jakarta: Wadeta Widya Sastra.
- Pamungkas, Ali J. 2008. *Dasar Aplikasi Musik Digital*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Puspito, Heni. 2010. *Mengolah Audio Dengan FL Studio*. Yogyakarta: Skripta.
- Satrianingsih. 2006. *Pengaruh Musik Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia TK*. FIP Universitas Negeri Semarang.
- Sibagyo, P. Joko. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarsono, M. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia Di Era Globalisasi*. Gajah Mada University Press.
- Soewito. 2013. *Bentuk Pertunjukan Musik*. Jakarta: Titik Terang.
- Subagyo, P.Joko. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Revisi I)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumandiyo. 2012. *Seni Pertunjukan Dan Masyarakat Penonton*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas seni*. Jakarta: Depdiknas.
- Sumaryanto, F. Totok. 2007. *Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif Dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Semarang: Unnes Press.
- Agus Maulana. 2017. Pemanfaatan Software Musik Fruity Loop Terhadap Duo Band “Bottle Smoker” Dalam Menciptakan Sebuah Karya Musik Elektronik. *Magister Penciptaan dan Penciptaan Seni*. Fakultas Ilmu Budaya USU. *Jurnal Pendidikan Seni Musik Vol 6 No 7 Hal 1-8*. <https://www.magisterseniusu.com/uploads/1/8/0/0/1800340/agus-maulana.pdf>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2019 Pukul 10.00 WIB.
- Agus Maulana. 2012. Peranan Software Fruity Loops Dalam Komposisi Musik Elektronik Di Prodi Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. *Pendidikan Sendratasik*. Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Medan.

- Martin Al Simangunsong. 2016. Aplikasi Pembelajaran Pembuatan Musik Menggunakan *FL Studio* Dengan Metode *Computer Based Intruction*..Teknik Informatika. STMIK Budi Darma. Medan. Jurnal Riset Komputer Vol 3 No 6 Hal 90-94. <https://ejournal/stmikbudidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/download/180/161>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2019 Pukul 17.00 WIB.
- Sandi Gusman Putra. 2016. Proses Pembuatan Musik Digital Di Komunitas Geng *Fruity Loops* Pekanbaru. *Skripsi* Program Studi Sendratasik.
- Yunanto Trilaksono. 2013. Penerapan Aplikasi *Fruity Loops* Sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara.Institut Bisnis dan Informatika Stikom. Jurnal Studi Komunikasi Vol 1 No 3 Hal 253-361. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jsk/article/download/337/289>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2019 Pukul 19.00 WIB.